

永い後日談の

ネクロニカ

Nechronica -The Long Long Sequel-





序文/用语解说

写在最初

规则篇章

玩家规则

战斗

世界篇章

人偶

死灵法师

历史

年表

驱动使者之术

世界姿态

死灵法师篇章

死灵法师

死灵法师的众棋子

剧本篇章

剧本 1：死人工厂

剧本 2：Welcome party from Beth

战役剧本 给母亲的爱

战役 1：奉献的爱

战役 2：渴求的爱

战役 3：忍耐的爱

战役 4：终结的爱

人偶篇章

范例人偶

人偶制作

○记忆碎片表

职位

职阶

动作

基本部件

强化部件

译者：晴澈之空、艾德琳

世界篇章

请睁开双眼，小姑娘。

就算你已死去，世界还是会转动。

世界唤醒了你。

真是遗憾。

死亡并不是真正的结束。

这之后要上演的是亡者之梦。

那是爱与疯狂的战斗的梦。

进入梦乡的人不会再度醒来。

那是你永远的梦。

拉起亡者起舞的舞台帷幕吧。

欢迎来到这美丽的噩梦。

地面之上已是人间地狱。

姐妹一同行进吧。

不管到哪里都在进行的故事。

请享受永夜的后日谈。

人偶

人偶的诞生

人类已经灭亡了。

在这个世界上阔步横行的，是死者与它们的操纵者。

操纵死人的“死灵法师”。

被操纵的死尸“不死者”。

还有虽然是不死者，却被给予了心灵和记忆的存在——那就是“人偶”。

被你所注视着、被你所驱动的，就是这些在业已破灭的世界中苏醒过来的可怜少女们。正如文字所示的那样，她们是死灵法师的人偶。

死灵法师们在已经毁灭的世界中会感到孤独和无聊。孤独会将他们的心灵歪曲、染上病态、步入疯狂。为了抚平自己的狂气，他们创造出了人偶。

但是，孤身一人面对世界的人偶很快就坏掉了，是生前的记忆与感情令它的精神崩溃了。

正因如此，死灵法师会将人偶的一部分记忆封锁，再给予她们同伴。

复数的人偶在相同的地方，相同的时间一起苏醒过来。

“姐妹们”一起探索世界，相互抚慰心灵，共同面对敌人。

拥有心灵的少女们的冒险、相互帮助、相互激励。

这就是死灵法师的娱乐。

他一边窥视着少女们的活跃、希望和绝望，一边暗自窃笑。

人偶的肉体

不死者的身体和生者的身体是不同的。

因为是已经死亡的身体，所以无论受到怎样的伤害也还能继续行动。疲劳和痛苦都感觉不到，睡眠和进食也都没有必要。几乎不需要呼吸，也与疾病无缘。

感觉也非常敏锐，无论是黑暗还是嘈杂都不怎么会妨碍行动。

并且，大多数的人偶都为了强化战斗力而移植了奇怪的器官或将身体的一部分机械化。完全不曾知晓的战斗技术也铭刻在脑海中。

由死者的肉块组成的身体，只要将肉和皮肤拼到一起就能够接合起来，很容易就能修复。对，只要进行修复就够了。

人偶的身体，只要心灵还没有崩溃就能够永远活动下去。

永远、永远……

只要心灵还没有崩溃：人偶的心灵时常被与生前相异的肉体带来的“违和感以及感觉不到的违和感”所折磨着，而在不可能毫发无损的战斗中，这种折磨更加明显。只要战斗的话就会不断重复感受到自己的内脏四处飞散、骨头被打断、全身被撕得粉碎的感觉，但是那并不能成为停止行动的理由。

人偶的精神

与普通的不死者不同，人偶是拥有心灵的。

确实的意志和稀薄的记忆。

记忆零零散散，是有关临死之际又或不知何时的行动吧。除此之外，就连现在的名字是否属于从前的自己都无法确认。

生存的知识、战斗的技术、语言与文字——只有这种东西未被磨灭残留下来……或者换成更易理解的说法是将这些记忆“覆盖”上去了。

有被称为死灵法术的技术存在着、身为不死者的自觉、与令自己苏醒的存在有关的事情、人类大概不会平安无事……人偶们有着这些最底限的知识。

这是为了不让人偶们刚刚醒来就陷入疯狂而加上的，类似于安全阀的知识和记忆。

对于生前的朦胧直觉。

身为死者的残酷自觉。

虽然身体已经不再需要睡眠与进食。

但心灵却依然不断渴求着那些东西。

像自己还活着一样持续欺骗着自己。

即使睡眠只是类似冥想的时间浪费。

即使进食只是给予味觉的自我安慰。

人偶们还是尽可能表现得像是人类。

在人偶们的心中都有着被死灵法师封住的记忆小箱。

那是会以恶意为钥逐渐开启的小箱。从中流出的记忆不一定是幸福的，甚至不一定是自己的东西。但即便如此也会有无数的人偶忍不住去追求吧。

一步一步探明，记忆也变得愈加清晰……并且，将希望和绝望一并赐予人偶们。

人偶的目的

人偶的目的是取回丢失的记忆。

或许没有重逢就再好不过。

那是苏醒的人偶们所寻求之物。

绝对要得到，纵使心灵崩溃，

纵要面对绝望的过去，

甚至要**直面死灵法师**也绝不退缩。

或许陷入疯狂会比较轻松。

或许就此忘却才更加幸福。

……但是就此置之不理是无法前进的。仅凭这个只有暧昧的记忆，连自己究竟是谁都不知道的状态，是无法迈步向前的。已经死亡的身体很快就会将人偶们逼至疯狂，又或是屈服于死灵法师，失去自我意志，化作名为仆从的赏玩人偶。

还有更加重要的，人偶们向着新的目的踏上旅途这样的事情，死灵法师是绝不会认可的。为了将人偶们的希望粉碎殆尽，他会开始策划更加恐怖的惨剧吧。

直面死灵法师：多数死灵法师都是与生前的人偶们有着某种因缘的人物。他的追寻和欲求，也是在探索自己的过去。因为什么才被制造出来，因为什么才被赋予心灵……在与之相遇的时候尽情会向他询问吧，而那个理由必然与生前的真实相连。

人偶的结局

有很多人偶被疯狂侵染，最后坏掉了。

又或者被充满大地的恶意破坏了肉体。

但是偶尔。

也会有取回了失去的东西，实现了愿望的人偶存在。

有取回了失去的记忆，作为人类迈出脚步的人偶。

有找到了理应灭绝的人类，永远守护他们的人偶。

有失去了一切，却和**姐妹**构筑出亲密关系的人偶。

又或者是取代了死灵法师，自己君临一切的人偶。

无论是怎样的道路都是存在的。

在这个永远的后日谈世界中，书写出真正的**故事**的人偶已经不再是后日谈。

在这个业已毁灭的世界中上演自己的故事，不是遵从于强加于己身的剧本，而是只属于自己的后日谈。

那就是人偶们所能实现的愿望。

摆脱绝望，战胜疯狂。

保护身体，坚守自我。

作为一个拥有心灵的人，在永远的后日谈中写下自己的故事吧。

姐妹的存在：共同苏醒的姐妹的存在能够抚慰人偶的心灵并使之保持下去，避免崩溃和疯狂。无论是姐妹的笑靥、泪水还是怒容都不会被忘记。正因为姐妹的存在，人偶们才不会化作单纯的尸体，而保持着作为人类的自我。

故事：无论是否到达结局，只要自己能够得到满足的话就已经不是后日谈而是故事，无论如何都会为其他的人偶们燃起希望吧。不要害怕破灭，无论是潇洒还是笨拙，无论是优美还是丑恶，向这个后日谈发起挑战吧！

死灵法师

无人的世界之中。

没有比对，你就是世界第一。

就算是遇到了谁，权当做没有看到吧。

谁都不想和他人比对。

你就是造物主！

在绝伦的箱庭！

曼妙的人偶们！

尽如所愿的世界！

谁也无法伤害你。

谁也无法嘲笑你。

在死人的世界之中，

使役死者的力量在手，肆意挥霍，

又有谁能指责。

来吧，翻阅这书，

忘记纷扰的世界。

现在你就是一切的支配者。

尽兴观赏人偶舞蹈的舞台吧。

死灵法师

掌握了驱动死者的技术——死灵法术者。

那便是死灵法师。

只要掌握了死灵法术就足够，和死灵法师到底是什么存在并没有关系。

死灵法术是非常高深的技术，不过只要拥有材料并记住了程序多少还是能够模仿的。

死灵法术和其他的技术相结合，衍生出了各种开发技术和应用技术。只要是能称为死灵法师的存在就能够制作僵尸或士兵这种最低级的不死者，这类基本技术已经全面确立为了一种工程。

但如果想要制作特殊的不死者就已经不是单纯的劳动而是工匠级的技术了。在完全毁灭，基本失去了情报媒体和网络的世界中，这种技术并没有广泛普及。

这就代表着，不同的死灵法师的技术与力量都相当大的个体差别。不，即便是外貌和性质也是如此。

他们的共同点只有一个。

那就是掌握了死灵法术，仅此而已。

死灵法师的真身

死灵法师的真身各不相同。人偶们虽然有可能知晓死灵法师的存在，却不一定了解其真身。即便死灵法师就出现在她们的前面，或许也不会被察觉到。

来看一看死灵法师的例子吧。

藏身于避难所之类的地方，从人类灭亡前存续至今的人类。

将自己变为不死者的学者或技术人员。

掌握了（或者被灌输了）死灵法术知识的不死者。

由人工智能管理的不死者兵器生产工厂。

获得了自我的机器人或变异体兵器。

与死灵法术具有同样效力的变异体兵器或纳米机械。

无论是哪一类，他们都在这个已经毁灭的世界中活动着。

只要是这种存在，都可以被叫做死灵法师。

人偶们最终也可能会与作为造物主的死灵法师刀兵相向。

当对决之时到来，他们的战斗力会由于真身和背景的不同而天差地别，有的远远凌驾于人偶们之上，也有的连战斗的必要都没有就能打倒。

死灵法师的精神

没有自我意识的死灵法师也没有精神等物，只是遵循本能制作着不死者。

这样的死灵法师即便诞生出人偶也只不过是一场事故，与死灵法师的意志没有关系。

但更多的死灵法师是有意图地制作着人偶。

在已经毁灭的世界中，死灵法师（自以为）是唯一拥有自我的存在且获得了全能之力，他们大多都是孤独而傲慢。他们不会承认其他死灵法师的存在，基本不进行移动，也不会想要了解必要限度之上的“外界”。他们即便注意到了其他的死灵法师也会视而不见，不会与之接触，也没有竞争的打算。他们除了自己制作的不死者，什么都不会相信，具备强烈的警惕心，过于敏感地回避可能危及自身的事情。

渴望交流的死灵法师，开始赋予不死者自我。

死灵法师最开始制作出的是**仆从**，他们是死灵法师的信徒。仆从称颂死灵法师是地上的神，除此之外什么都不会做。

但是死灵法师很快对这种事感到厌烦了。他们开始制作人偶——虽然拥有自我但却不知道死灵法师，在这个世界中彷徨的不死者。死灵法师用各种各样的手段监视人偶们，藏于阴影中玩弄她们，有时候还享受着她们的憎恨。

当然，在这个过程之中，有的死灵法师是带着自己的疯狂和执着来制作人偶的。而这样做出的人偶，多半会受到异样的欲望和扭曲的情感侵扰。**陷入疯狂的死灵法师**会偏执而不计后果地将所有妨碍的东西完全践踏破坏。或许仅仅是因为一点小事，他们就会想要破坏掉亲自做出的人偶。

随着岁月的流逝，疯狂的死灵法师越来越多。即便从前还保持着自我，也会不断被孤独和病态的世界侵蚀。

而作为仆从制造出来的不死者，可能也会由于死灵法师的改变而变为人偶。

仆从：令死灵法师感到腻烦的仆从会被驱逐或者变成下一个不死者的素材。被驱逐的仆从对于人偶来说是一个很大的威胁。

疯狂的死灵法师：当然，即便妨碍的东西同为死灵法师也会将其破坏。具有一定理性的死灵法师不会接近其他的死灵法师也是因为有这样的家伙存在。

历史

后日谈的世界因为饱受战争，一片荒凉。

那里和我们的世界十分相似——那一定
是十分相似的异世界、异世界——生活在富有
的文明和资源之中的人类，曾经狰狞在世界各
个角落。

但事到如今，大地只残留下片瓦与零星的
废墟。

天空海洋大地，污秽至尽。

污渍与锈色染满绝望之空。

颜色厌恶的云朵抹过之空。

大地枯荒、化为无尽沙漠。

大地之上，再无生命存活。

存活的是，

扭曲而可怕的昆虫与植物。

已死却步伐不停的亡者们。

没有燃料却不休止的机械。

操纵它们的骇人听闻之人。

作为其玩具的可悲少女们。

也许顽强的人类还存活在某个地方，但是
等待他们的只有灭绝。

世界变成这副模样，已有一世纪。

欢迎光临终结到永远的后日谈的世界。

在此一起欣赏这世界的来去吧。

为何，世界会变成这副模样？

这里并没有详细的数值与年月。

因为一切都已迎来终结。

但还请观看人类是如何灭亡，

而世界又是如何毁灭的吧。

人类，或称科学之兽

最初的契机是普通的科学进步，**计算机的
发达**促进了演算能力的发展。随着量子计算机
与粘菌计算机的实用化，人类的演算能力取得
了革命性的进步。而这项技术的飞跃，将无数
的不可能化为了可能。

截止到这个时候，将不可能化为可能的技术
还尚未产生出之后那无法想象的东西。

人类向着科学伸出的思维之手，以惊人的
速度伸展着。

各种各样的理论先后诞生，崭新的技术不
断开发并融入生活。细枝末节的发现已经无法
计数，同时也愈发脱离常轨。

特别是，东洋的物理学者发表了革命性的
“**自我次元理论**”，从物理上证明了“自我”
的产生，同时也引发了生命观和道德观的颠覆。
该理论从最初发表开始就引起了众多科学家与
宗教家的一致反对，不久之后，或许是由于某
种宗教恐怖主义，这一理论的创始者被杀害了。

并且，纳米技术的发展也不容小视。毫微
机械……或称纳米机械技术开始实用化。尽管

计算机的发展：这是大统
一理论的完成、生命工程
与信息工程开始融合等
事件的最大契机。

自我次元理论：该理论声
明“自我”并非由大脑中
的化学反应所产生，而存
在于异次元。这个理论带
给了之后的世界巨大的
影响。详细信息请参照
“死灵法术”项目。

引发了一些悲剧性的事故，但是纳米技术确实地革新了医疗科学，将曾经被视为不可能的治疗技术化为了可能。

最后，局部气象操纵技术与空气净化技术的低成本化和简易化水平也不断被革新。

终结之始

作为消费者的人类，其人口并未随着技术的进步持续**增长**下去。

不久，各国之间就发生了纠纷。

与公众和媒体的想法不同，世界各国首先开始的是关于水资源的纠纷。世界规模的水质污染，导致了国际性的淡水资源枯竭。比起能源问题或者其他什么，更先一发生的是围绕着水资源纷争所展开的称得上原始的争夺。

在那之后，纷争不断地爆发。

由于世界范围的技术跃进引起的剧烈消耗，引发了能源危机。

依赖石油能源的文明，随着中东产油量的急剧减少而陷入到世界性的能源危机之中。联合国流于形式，国与国之间的小规模纷争日益激化，大国就算排除维护治安的军队，也无法镇压暴乱。不，即使是大国也或许在为争得能源与水资源而竭尽全力。整个世界笼罩在一股不安之下。

然而，在技术进步的背后，与之同比例剧增的是异常气候、全球变暖、海平面上升、沙漠化、人口过密、空气污染、水质污染……就这样，漆黑的阴影悄然地覆盖了整个世界。

与此同时，各国开始寻求能够代替石油的能源。阳光、风力、水力、乙醇，各种各样的可能性被一一尝试，却没有哪一种能够满足因技术革新而扩大化的工业。

不久，各国不断进行自我辩护和自我欺骗，未经充分准备就将核聚变能源投入使用。而由于这一举措，核技术泄露给了同样爆发了能源危机的发展中国家，因此同时也使得持有核武器的国家数量增加。

最初的核能源应用看似成功了。

然而没过多久，全世界的核电站和核设施相继爆发事故。最初的几起引起了骚乱，而之后五起十起不断爆发事故的时候，人类的感觉已经麻痹了。除了一部分发生于发达国家事故之外，就连正式的报道的都逐渐消失了。

从这个时候起，路标已经指向了后日谈世界吧。

人类就如同无法停止地过度思考一般，无法自制地冲向了毁灭。

人类的增长：在这一时期，澳洲发生了犯人不明的连续猎奇杀人事件。据推测，只将十岁左右的少女作为目标的犯人，具有较高水平的医学知识。但是，在这之后的世界性混乱令这一事件成为了不解之谜。已确认的被害者有29名，而据推测被杀害的少女约有100名左右。

错乱的齿轮

人类是伟大的。

面对着水资源缺乏这一难题的人类，没过多久就完成了廉价的海水淡化技术。

人类是愚蠢的。

海水淡化技术被一部分国家独占，国际水资源纷争唯有激化一途。在那之中，以独占该

技术的国家为中心展开世界大战的趋势逐渐显现。

讽刺的是，激化的国际纷争也催生出了**多种多样的技术**。

纳米技术成为了医疗界主流的治疗方法，这是对于负伤者和俘虏所实行的，带有一半人**军事**

技术竞争：在这个时期，局部气象控制器完成了。原本作为兵器而开发，但经由开发者的技术公开，设置在了世界各国沙漠化与温室效应严重的地域。

体实验意味的治疗所取得的成果。在这之中，**机械化义肢**的发展最为耸人听闻，人的手臂与机械义肢之间的差距已经几乎不复存在。

而这一技术，也理所当然地被转而应用于军事。不久，接近全身机械化的义体士兵出现于战场。人体已经变成了由能够简单有效地进行更换的零件所堆积而成的东西。

与此同时，粘菌计算机终于完成了对于“自我次元理论”的证明，而这也带来了巨大的转变。这一理论解明生命体的“自我”构造，证明了精神并非被囚禁在名为肉体的分子构造物之中之物……但这一理论遭到了曲解并被政治利用，斥退了对于肉体机械化与生命工程的宗教性反对。这一理论，成为了当时的政府与研究人员的精神支柱，推动了许多亵渎性的实验与开发的实行。

不仅是科技，连社会也扭曲了。

取得核技术的发展中国家相继建立了独裁军事政权。军事政权们专注于彼此威慑，相

互牵制，而对国内的核发电事故与辐射污染视而不见。在这一时期，世界如同被虫蛀过一般凌乱。

而后终于，南美爆发了有限核战争。

热烟流彻底破坏了附近的臭氧层，辐射也向周边国家散布。烧焦的难民无法计数，当事国彻底化作人间地狱。

即便只是有限的核战争也大大改变了世界。无论如何，只要有了第一次，便会大大减轻各国军事政权手中的核兵器发射按钮的重量。人类的心灵较之世界，遭受了更严重的污染。

这个时候，人类也已经感觉到了自己的结局了吧？

绝望愈加深沉。

地狱之匣已经开启，死者复苏之日也即将到来。

机械化义肢：在这段时期前后，将身体机械化作为一种时尚在一部分国家流行起来。因为机械化义肢形象的改善和全民皆兵化等原因，多数国家更是煽动了这一潮流。

死者的黎明

在各国陷入纷争之际，世界各地发生着令人毛骨悚然的事件。

南美安第斯山脉的小村的汇报称，当地突发数起失踪事件与死者苏生事件。为调查而派遣的医师团与当地村民全体失踪。

从中东战乱区域发现大量的虐杀痕迹，但尸体全部下落不明。

从各地的战乱区域有「行走的尸体」的流言不断传播着。

联合国军于中东战乱区域终于确认了「行走的尸体」……通称『不死者』的存在，在秘

密地将其确保之后将送往研究机关隔离。

多个国家彼此独立而秘密地获得不死者并进行研究。

世界各地的小规模村落零散地出现不死者，滋生出许多悲惨的事件。

•
•
•

而后终于。

在满溢于全世界的有限核战争所带来的绝望的之中。

不知是事故，是蓄意，还是自然现象，就连城市之中也相继出现了不死者。

通过网络、媒体与一部分国家政府，公开了不死者的存在。不少的政府将之视为敌国的**兵器实验**。未受到独裁信息管制的各个社会都得知了其存在。

而这一结果所引发的现象，也与过去无异。

恐慌。
社会与人心都一样失去支撑而陷入了混乱，歧视与暴力四处横行。

寻求依靠的人们，如同重演历史一般抱住了曾经依赖过的“那个”。

兵器实验：时至今日，许多死灵法师也认同这一说法。不过，也一直都有“被称为‘最初的一人’的死灵法师暗中操纵着所有事件”的传说。

辐射与化学物质将水资源的污染问题加深到了已经无法用严重来形容的情况。连天空亦被尘埃所覆盖，遮住了大部分的阳光。

不仅是人类，所有生物的新生儿死亡率都大幅增加，死亡者的数目远远超过了出生者的数量，人口在这一事件之后开始减少。

邪教：宗教性恐怖组织的作为也令各种技术的流出难加阻止。

终章・开幕

被终末思想所驱使的文人、政治家、军人们，组成了病态的**邪教**。

普通大众也聚集向无数的毁灭性邪教。

世界规模的狂热混杂着些许的偶然，一个无名的邪教获得了可怕的力量。

终末战争——他们如此宣布。

在领导者的名下，世界各地爆发了**多起同时时间核恐怖袭击**。

这确实成为了迈向终末的第一步。

相当数量的国家将各地发生的核恐怖袭击事件误解为对本国发起的攻击，持有核武器的军事政权短视地向假想的敌国发动了报复性核攻击……复数的有限核战争同时爆发了。

这场战争带了比之前的局限性核战争，不，是带来了完全无法与之比拟的污染。

这场连敌人是谁都不曾知晓的战争，取得了与“终末战争”这一称呼相称的战果。

面对着这一事态，世界各国才终于为停止纷争展开了行动。

各国在国际上公开海水淡化技术，终结水资源纷争；缔结核武器使用禁止条约，暂时停止了饱受争议的核运用。

多起同时时间核恐怖袭击：该邪教总部所在的国家，使用整个国家的领土实施了盛大的自爆核恐怖活动。

终末就这样得以回避了吗？
不，一切都已经太迟了。

终章・不死者

这是核使用禁止条约之后发生的事情。

非常巧合地，北美大国与东亚大国几乎同时解明了不死者的活动机理。

尸体操作技术，也就是俗称的死灵法术被确立为技术。这一技术体系以“死灵法术”这

个超自然的名字命名，或许是人类向仅存的一点道德观的惜别吧。

事实上，死灵法术最初应该是受忌讳的技术与学术领域，而将获得驱动尸体的技术之人被称为“**死灵法师**”也不过是单纯的蔑称而已。

然而。
人口减少，土地荒芜，连核技术也无法使用的两国，将目光投向

了能够带来廉价战力的死灵法术。

由国家给予预算和设施，确立了“死灵法术”这项技术，展现出生物兵器趋于无限的实践应用。

于是，追随着两大国态度的转变，全世界的科学道德观一同崩坏了。

很快，纷争再度激化。

不，这已经不再是纷争，而是得到了死灵法术的两大国之间展开的世界大战。

最初是活用敌军的尸体，作出单纯的不死者士兵投入战线。

利用控制论技术制作的机械化不死者士兵也不断投入战线。

以不死者器官为核心的重装甲不死者兵器也不断投入战线。

移植了奇怪的生物部件的变异不死者士兵也不断投入战线。

为了与不死者战斗而被改造出的生物兵器也不断投入战线。

在 Nechronica 世界之中不停蠢动的死者之中的大部分，可以说都是在这个时期设计并开发的。

没有军民之别的不死者们，无休止地无日无夜践踏着人间。

之后，发生了令混乱进一步加剧的事件。

以电脑网络为媒介，死灵法术得到了广泛传播。

小国、企业、宗教、犯罪组织、恐怖组织……死灵法师诞生于世界各处。

战争愈加混乱的同时，波及的范围也愈加广大。

两大国尽管掌控着至今以来最大规模的不死者军团，两国之间的紧张气氛也达到了堪称疯狂的境地。

联合国终于迎来了事实上的解体。

与此同时，军事道德观也被彻底毁灭。

在不死者兵器之外，还出现了巨大化昆虫兵器、植物兵器、生化兵器、纳米兵器、克隆士兵、强化改造人。随心所欲地制造出的众多兵器不仅向着敌国，有时也向着我方甚至本国挥洒。

从不在乎失败的连续实验之中，又诞生出了新的技术。

——由自我次元理论与纳米技术所催生而出的人格转移技术。

根据这一技术，一部分政府与企业实行了启动了仅对精神进行保护，被称为「**人格避难所构想**」的工程。这一项目只保存人格，带来精神层面的不死性。它也象征着人类已经极大地偏离了生物的道路。

不久，人格转移技术衍生出只将一部分记忆与智能作为软件复制的技能移植技术，这是将具有专业知识的人格软件化，从而简单地制造出专业技术持有者的手段。不久，技能转移技术也在至今为止都没有判断力和战斗技术的**不死者**的身上施行了。这相似于今日的后日谈世界中依旧持续活动的不死者所具有的残缺自我。

死灵法师：此时还并不是如现在一般对于令人畏惧的存在的称呼。起初是对低贱技术的使用者投去的蔑称，在那之后被注入的是厌恶，直到人类的灭绝与死者之世界来临为止，“死灵法师”这一称呼都不含有恐惧和敬意。

传播：那个传播的源头至今不明。如果死灵法师已经存在于这个时代的话，那么他们就应该做出这个世界的罪魁祸首吧。认为是“最初的一人”执行了这个的人也很多。

人格避难所构想：这个的成功与否依然不明。也有“在地下的避难所之中，闭锁的网络上有着持续活动的转移人格群”这样的传言存在。也有可能是处于冻结状态的无数的人格长眠的场所。

不死者士兵拥有野兽般的判断力，能够熟练操纵各种武器，它们成了战场的主角。

而已死亡的不死者互相进行的战斗甚至被称为“人道战争”，在道德观彻底麻痹的大众之中也得到了支持。既没有征兵也没有杀戮，军事费用也降低到了极点。

理所当然地，各国开始大量生产不死者士兵。

只要注意到就能发现，世界上的军人总数已经被不死者与克隆士兵所占据了大半。人类只作为指挥官存在，并且其中大部分也都是进行现场维护的死灵法师与生命工程学者。

不死者组成的军队，确实避免了许多战争问题。它们既不会虐待俘虏也不会虐杀民众，维持费用也相当之低。

但是，这一纪律只遵守了极短的时间。不死者的制作材料没有出身的差别，个体识别很随意，被严格管理的只有兵数，此外就只有质量得到了少许关注。由于这个缘故，随着战线越发混乱，不问敌国本国仅为补充兵力而实行的“征兵”，在各国军队指挥官的独断之下到处发生。

死者收割生者，将其编入自己的军队之中。

不死者也是对象：东亚大国首先对不死者士兵进行了技能移植实验。实验取得了成功，但不死者也失去了控制。在造成了巨大的损失之后，实验体逃离了。另外也有“这不是技能移植实验，而是为制造‘完全的天才’而进行的人格转移实验”这样的说法。

征兵：独裁军事政权以“全民皆兵”之名为由，以国家为主导进行的“征兵”并不稀少。在这之中也有一些国家几乎所有国民都变成了不死者。

终章・最后的罪业

由于不死者的大量投入，“人道的战争”逐渐激化。生者与死者的界限早已模糊不清，哪一边的数目更多也同样无法辨明。

理所当然地，即便没有活人士兵的参与，战争也还是战争。在战争激化之后不久，广域武器终于被投入使用。

地震诱发兵器在东亚海域被投入使用。该兵器诱发的海啸带给远东沿海区域毁灭性的打击。使用国欲将其伪装为天灾但还是失败，这个国家使用了核武器的事实被世界各国所知。然而，使用国向有关各国进行了宣传工作导致信息极其混乱，残留到今日的资料上已经无法分析出实际的使用国到底是哪一国家。

无论如何，勉强维持的核兵器使用禁止条约也被彻底废弃了。

战争撕开了“人道”的面具，演变为各种无差别武器纷飞的最终战争。

于此几乎同时，各地出现了不分敌我的变异昆虫兵器。据说那实际上是仍在实验中的东西由于管理不善而流出并野生化所带来的结果。各种有毒昆虫，寄生昆虫，还有更为恐怖的巨大化昆虫在世界范围内开始了快速繁殖。据称

最后欧洲各国使用了广域气象兵器，遍及整个欧洲的大寒流的袭击终于成功驱除了大部分昆虫兵器。

但这同时也令欧洲陷入荒废，欧洲诸国在最终战争之中的平衡被彻底打破。一般认为这个平衡的打破大大加速了人类的灭亡。

而这个失去了平衡的世界，以在南北美洲大陆之间爆炸的130枚核弹为契机，拉开了全面核战争的帷幕。

地震诱发兵器：利用核爆炸给予地壳以巨大的影响来诱发地震。理所当然应分类为核兵器。

欧洲的受灾最为严重，约60%的人口成为了昆虫的饵料或因其死亡。

大寒流：但是，即便如此也有一部分昆虫兵器进入冬眠状态并渡过了这个。在行星规模的核冬天之后，在Nechronica世界中继续生存的东西，就被认为是越过了这些存活下来的昆虫兵器。

由于爆炸所卷起的大量尘埃，世界迎来了核冬天。

即便过去了数月，世界大部分地区也依然笼罩在暗云之下，大部分植物惨遭灭绝，世界范围内的气温降低，氧气浓度也变得极度低下。

大部分政治体制崩坏，为数极少的残存人类陷入了无政府状态。并且，即便世界已经变

然后向后日谈

核冬天在数月之后终结，虽然没有了以前的蓝天，但阳光确实再次射向了大地。

些许残留下来的植物开始了茁壮生长，一部分进入休眠状态的生物也开始活动。

又经过了1到10年，藏身于避难所之中的人类也因为食物不足等原因不得不回到地面上。

地面上已经没有人了。

军事设施和研究设施全部被不死者占据。

最终战争末期已有相当数目的不死者，数目仍在进一步增加。

然后，从避难所来到地面的他们，不久后也死亡变成了不死者。

世界已经被死灵法术的使用者所统治。

他们使用各自的技术统领不死者的军队，四处建立自己的小王国。

死灵法术的使用者……死灵法师的存在多种多样。

成了这个样子……不死者也依旧还进行着无差别攻击。

核爆炸、核辐射、粮食短缺、不死者暴走——世界人口的**98%**死亡。

人类文明就此终结。

只要学会了技术，得到了必要的设施，谁都能成为死灵法师。

电子计算机、移植了技能的不死者、义体化的技术人员、强化改造人……众多的死灵法师各自建立自己的王国，几乎不进行相互接触。

极少发生的接触与对抗，大部分也并未演变成歼灭战。

处于劣势的一方只得让出领域并离开，胜者也不会让败者听从自己的命令。与其将无法信任之人放在身边，还不如选择沉浸在自己制作的不死者所围造的箱庭中。

经过了更加久远的岁月。

在没有终结的死者世界中，死人操纵者进行着统治。在那之中，不知死灵法师中的那一

位，开始了游戏——将心灵赋予中意的不死者，以此为伊始的游戏。

这就是已经结束了的故事的，后日谈的开始。

少女们苏醒，永远的后日谈开始了。

98%：归根结底，这也只是文明终结时的数字。在那之后又经过了很长时间的后日谈时代，无法保证依然有人类幸存。

年表

死者之繁荣，形同生者之灭亡。 这些数字顶多是故事的作料，带来一些真
年号保持了过去的人类所使用的方式。 实性的味道。
死者不需要年份。 你也来为你的故事撒上几抹吧。
死灵法师也不会用自己算定的方法去进
行什么计算吧。

2049	活性强烈的新品种粘菌发现于南美安第斯山脉。
2055	大统一理论完成，量子计算机完成。人类文明的演算能力取得飞跃性的提升。
2063	某东亚物理学家公布“自我次元理论”。证明了生命体的“自我”的产生，同时也引起一部分科学家与宗教家的强烈反对。
2072	发表“自我次元理论”的东亚物理学者遭到杀害。事件疑似恐怖袭击。
2076	联合国成立国际环境机关，强化对于日益严重的海平面上升、砂漠化、大气污染、水污染问题的处理。
2085	澳洲发生连续猎奇杀人事件。这一犯罪表现出先进的医学知识，犯人无法查明。
2088	利用粘菌制造的拥有自我学习能力的计算机投入使用，设置于各种研究机关。
2091	局部气象操纵实验成功。国际环境机关的异常气象对策步入正轨。
2094	中东爆发大规模的水资源纷争。联合国形式化，亚洲、东欧、南美、非洲从此相继爆发冲突。
2097	某欧美摄影师，在纷争地带拍摄的少女尸体写真集，因其艺术性与讽刺性在国际范围内获得高度评价。那是宛如将遭到残杀的尸体活生生置于面前的照片。
2099	核技术同时向各发展中国家流出。取代石油的核能源受到注目，使得核电站与核设施在全世界四处林立。
2100	廉价的海水淡化技术完成，但却遭到一部分国家独占，水资源纷争进一步激化。

2101	欧洲出现少女尸体爱好者组成的大规模剧本织。嗜好将美丽的少女与少年的尸体隐藏并保存之人的数目增加。世界各地建立保存用的庇护设施。
2103	局部气象控制器完成。设置于沙漠化与温暖化加剧的地区，并取得了一定的成果。
2109	南美安第斯山脉小村报告了多起死者苏生的事件。在那之后，调查团与当地村民全部失踪。
2110	南美兴起独裁性军事政权，向周边国家迅速扩张。在这之后，大大小小的独裁军事政权相继于世界各地诞生。
2114	亚洲最东部的孤岛发生全体居民集体失踪事件。极高的绑架嫌疑使得周边国家之间的关系日益紧张。
2118	南美爆发有限核战争。大规模的辐射污染与热烟流破坏了臭氧层，带来了大量的难民。
2121	国际环境机关开始执行环境净化计划。各国将基因改造昆虫作为净化环境的手段，共同推动了人造细菌与纳米机械技术的进步。
2123	粘菌计算机完成了对“自我次元理论”的证明，明确了生命体的自我构成。
2127	中东纷争地域发现大量虐杀痕迹，但并没有发现尸体。
2130	联合国维和部队在中东纷争地域确认了不死者的存在。在确保不死者之后，将其送往研究机关隔离。尽管受到了封锁，关于不死者的信息依旧以网络为中心向全世界散布。
2131	不死者带来的恐慌席卷了全世界。世界范围的终末思想潮流引发了邪教教团的兴盛。

	暴徒化的民众放火焚烧一部分电影发行公司与游戏制作公司，电影导演们遭到杀害。
2132	关于存在于中亚，崇拜操纵不死者的少女的教团的报道出现。当地已经无人化，这一报道的工作人员下落不明。
2135	位于某国的强大邪教教团之一发布了终末战争的宣言。中东、北非、欧洲、东南亚各地同时爆发多起核恐怖袭击。与此同时，军事独裁政权国家之间展开了多个的有限核战争。
2136	实行终末战争的邪教教团领导者逃亡，在这之后其遭到残杀的尸体被发现。不过，仍有一部分尸体下落不明。
2137	机械化义肢转用于军事，义体士兵投入实战。
2138	新生儿死亡率大幅增加，人口开始出现减少。
2139	遭到独占的海水淡化技术，由于日益严重的环境污染而在国际上公开。
2140	联合国缔结核兵器使用禁止条约，饱受争议的核使用遭到禁止。
	北美大国与东亚大国同时解明“尸体操纵技术”，最早的“死灵法师”诞生。
2141	科学道德观在大国的主导下崩坏。世界各国纷纷展开生物兵器研究，为进行人体实验而进行的捕捉变得极为常见。
2042	不死者兵器初次投入实战。与此同一时期，昆虫兵器也被投入实战，在纷争地域造成严重的伤亡。
	尸体操纵技术从计算机网络上流出，流出原因不明。世界各地盛行不死者兵器的开发。
2144	流出发生之后，一部分研究者从军事研究所逃离，率领自己的不死者成为独立的死灵法师。
2145	各国纷纷将不死者兵器投入使用。联合国已于事实上解体。克隆士兵，改造人投入使用。
2146	应用自我次元理论与纳米技术，人格转移技术得以确立。一部分国家与企业，为应对纷争与污染不断扩大的地表，提出了“人格避难所构想”。
2148	东亚大国对不死者士兵进行人格转移实验。实验取得了成功，但实验体因此失控，造成巨大的损失之后逃离。

	包含不死者在内的人造士兵数目超越人类士兵数目。并且，各国为制造不死者而进行的“征兵”问题表面化。
2151	北美大国成功将濒死的前国家元首的自我转移至粘菌计算机。
	东亚小国的指挥部，除少数国民之外将全国不死者化。“征兵”同样流行于各地的独裁军事政权国家。
2153	各大国不断克隆制造“为死而生的人体”。为了取得卵子，女性被大量克隆。
	索多玛事件。前往澳洲避难的富裕阶层团体，重复着对转移了人格的少女不死者的虐待，因而遭到残杀，无一幸存。
	东亚海域，由核聚变炸弹制成的地震兵器被使用。被其所诱发的地震与海啸带给远东沿岸地区以毁灭性的破坏。由于这一事件，核兵器使用禁止条约实际上已经失效。
2154	变异昆虫兵器在欧洲被无差别使用。欧洲人口60%死亡。
	欧洲入冬之后，气象兵器所引发了大寒流将昆虫兵器驱逐，但也有大量难民被冻死。
2155	130枚核弹在南北美洲大陆之间爆炸。大陆之间展开全面核战争，随即引发了“最终战争”。
2156	核冬天到来。地球上大半政治体系崩坏，迎来无政府状态。
2161	某死灵法师确认地球人口的98%以上死绝，没有残存的政治体系，人类文明宣告灭亡。
	核冬天结束。
2182	存活下来的死灵法师，在人类灭绝之后的世界上驱使着不死者开始活动。
	伴随着气温的上升，昆虫兵器、植物兵器陆续在地表开始繁殖。
	死灵法师之间相互干涉激烈的时期。以不死者为媒介的代理战争盛行。
21??	仅有的生存下来的人类除了一部分死灵法师之外，在昆虫兵器、植物兵器、细菌兵器的肆虐之下，推测已经完全灭绝。
22??	人偶们存在的时代。

驱动死者的技术

放射线四溢。

氧气极稀薄。

世界是沙漠。

这里的环境对人类来说、对生物来说过于恶劣。

但那亡者依然起舞。

是什么驱使着他们。

死前的执着？

恐怖的诅咒？

邪恶的魔法？

并不是这样，这是人类所为，

或是人类种下的因果。

想要成为死灵法师者。

你的技艺与此同源。

想要了解操纵死人的方法，一读本文为妙。

远离愚众的世界，为了让你的箱庭更加美丽，需要得知种下因果的方法。

死灵法术

死灵法术是将尸体变为不死者的全体技术的总称。

驱动尸体，带来智力与记忆，有些时候还会给予自我。

简单来说，死灵法术是由复数的理论和技术所组成的。

各自的应用技法与理论基础，就在这里概括性地讲解吧。

尸体操纵技术

首先，来说明驱动死者的技术吧。

不死者并没有与生前相同意义的肌肉与神经。

初看之下已经腐坏的不死者的身体，皮肤之下充满了变形菌——也就是**粘菌**。

粘菌是同时具有植物与动物双方性质的生物，对食物与光起反应并如同变形虫一般行动。

这种生物的**群体**构成了不死者的大部分身体，通过产生无数微小的动力与电流来驱动不死者。而微小的动作差异，则由不同种类的粘菌通过复杂的关系构成粘菌群落制造而出。

即便是脑与感觉器官，也是由粘菌的网络所构成的。

由于这个原因，即便不死者变成了七零八落的肉片也依然能够行动，因为那个身体只是由完全独立的生物群体所组成的。

不死者作为个体已经死了，不过这与生物学上的死是完全不同的，在那之中依然蕴含了生命。

不死者的皮肤或者表皮充当覆盖物完成了为粘菌遮光与保湿的机能。从身体的细微之处浮现出的令人厌恶的黄色和紫色的色斑，不是腐败而是爬出的粘菌。

粘菌：当然，现代的我们所了解的粘菌并没有这种程度的能力。可以认为是在粘菌计算机的开发过程中，通过研究改造而产生的东西。另外，这种粘菌是由于污染而诞生的变异种的说法也很有说服力。

粘菌以宿主身上残留的生物部件的腐

败所滋生出的微生物群为食，而对这种腐败的控制，也有着产生气体从而带来一定运动力的效果。

另外，通过皮肤与粘膜由体外进入的微生物群也是粘菌的食物。不死者的体内总是被粘菌清理着，只要并未身处长时间维持无菌状态的真正的极限环境都能够维持行动。

由于粘菌群落的活动，不死者也不在乎失去生前的重要器官。也有强化再生能力的种类，只要抑制免疫能力就能直接同化其他的粘菌群落，即便失去了手甚至是头，也只要和其他不死者的相应器官接在一起就能像自己的东西一样使用。

这样已经相当恐怖了，而后当其被应用于军事的时候，粘菌的能力得到了进一步的强化。

自我防卫本能的欠缺使得蛮力，也就是肉体能力的强化成为理所当然的事情。

而纳米机械也令粘菌的免疫能力和运动力得到了进一步的活跃。

控制论技术也为不死者带来了诸多强化。最基础的是将身体机械化，将电能作为粘菌运动的辅助动力。也有不少移植了其他生物的器官，改造为战斗用的不死者。

并且，在那之上的，更为根本性的强化也被实行了。

那是针对粘菌自身的弱点而增加的，对于温度变化和干燥的耐性。

构成不死者身体的粘菌，能够在面对一定等级之上的高热、干燥或营养不足的时候会进入休眠状态，从而渡过长久的岁月。而这正是不死者持续活动至今的理由。即便经过了核战争与核冬天，也依然还有相当数量的不死者存活下来。

只要有适当的环境，比如降雨，就能让不死者们从休眠状态中苏醒过来。而死灵法师们也很容易就能**重新启动**它们。

群体：其中大部分都是带有鲜艳的红色的半流体。这就是不死者的“血”，也是战场化作粘稠血池的原因。

腐败：因为腐败的部分被粘菌所覆盖，不死者基本上不会有腐臭味。而且，也有相当数量的针对粘菌本身的气味所进行的品种改良，生产出散发着香草或果实与花朵香味的粘菌，而人偶与仆从所使用的大部分都是这一种。

重新启动：当然，在启动的时候给予追加的记忆，或者附加什么条件也都是死灵法师的自由。

头脑与自我

将智力与自我赋予不死者的基础是“自我次元论”。

自我次元论指出，生命体所持有的自我亦即心灵，并不是单纯的脑内的化学反应，而是由异次元派生而出。在这里发生了很多误解，这并不意味着个人的自我存在于异次元，而是与异次元的接触产生了自我。

将之想象成唱片就容易理解了。唱片是大脑，自我次元是留声机，发出的音乐就是活动。唱片被刻入足够的信息，与留声机的唱针发生接触和摩擦产生音乐。而这个唱片，会根据外界的刺激而不断发生内容上的变化。

大脑内没有信息，或是没有与自我次元发生接触，无论哪一边都同样会导致生物无法思考。

这证明了生命体并不是单纯的分子机械，而是与异次元发生接触的特殊存在。

在这之后被证明的是，大脑中的物质间的反应即是与自我次元的接点，由此诞生出“自我”。

可以说，大脑既是保存记忆的地方，又是与自我次元发生接触的回路。

所谓的自我次元，并不是可以出入的异世界，而是概念上的领域。

也可以说接近分析心理学所谓的**集体无意识**。

大脑是与自我次元进行接触的回路，而与自我次元的**接触强度**，也就是各种生物的自我强度。昆虫一类的中枢神经几乎无法与自我次元发生接触，大部分脊椎动物则能够进行微弱的接触。

和环境等因素对于人格与记忆的刺激如出一辙，个人的自我是根据个人的大脑而作出的与自我次元的接触模式。这也就意味着，个人的精神性的资质在某种程度上带有遗传性。

人类在其文明的末期，取得了人工的自我次元接触技术。

与此同时，计算机开发的发展也成功地制造出了与人类脑容量几乎同等程度的生物计算机。

之后，对于原始动物或植物的自我进行的研究也取得了进步，发现了这些生物也具有微小的自我次元接触。这证明了不只是脑细胞才持有与自我次元发生接触的机能。这也就意味着虽然信息仅能储存于脑，但自我本身诞生的场所却并不仅限于脑。

这一连串的发现与技术革新，也成为了不死者诞生的基础。

接触强度：概念性的说法。与其说是发生接触**强度**，不如说是发生接触的**广度**。

集体无意识：所有自我存在的根源，普遍性的自我原型。

不死者的自我

在不死者的体内，粘菌群通过与脑相同的**突触**，进行着活跃的信息与信号的交换。也可以说，不死者的整个身体都是**分形**的大脑。因此，不死者可以不依赖于大脑而进行信息的积累和分析。

即便**大脑与身体损坏**，思考强度也不过是减弱而已。在无数的细胞群中并列储蓄的记忆与人格，并不会受到破损的影响。

正因如此，不死者的意识与肉体的耐性要远远超出动物，除了特殊的冲击之外，除非细胞被彻底消失，否则可以说是不死的。

先前所讲到的休眠状态，也几乎不会对自我造成损伤。即便不死者已经被七零八落地解体或是身体已经干枯，只要进行适当的处理的话也能够保持原本的自我再次开始行动（当然，记忆与人格的末端部分有可能产生损伤）。

与自我次元的接触强度的加强所必要消耗的精力与技术，随着其强度的提升而呈几何

级增长。赋予不死者昆虫等级的自我是非常容易的，而给予人类等级的自我则是非常困难的工作。

因此，作为基本士兵的不死者基本上只拥有最低限度的自我。虽然写入了训练的知识，写入了关于主人与同伴的事情，也还是无法进行高级的思考。会对敌人和感觉到的对象发起袭击，利用肉体 and 准备好的武器与技术进行战斗。或者也存在在作为生物的原始自我的影响下而想要进食的不死者。

被简单地制造出，大致上能够移动的最低级的不死者体内的粘菌很少，也会因为简单的冲击而变得无法行动。

但是，拥有明确自我与高级智能的不死者也并非没有。

那就是人偶与仆从。

突触：在神经或肌肉纤维之中传达信号的细胞构造。

分形：结构上整体与部分相同的状态。由无数视点所组成，失去整体的一部分也能维持原本状态的结构。

这种不死者，并不能像其他的不死者士兵一样大量生产。这不是单纯的“兵器”，倒不如说是由工匠所做出的工艺品。她们是被死灵法师一个一个手工制作而成的，人格也各不相同。

其人格，是由**人格转移技术**所做出的，与其作为人类活着的时候相同的自我。不过，她们并没有被给予全部记忆。这其中既有死灵法师的考量的因素，也有单纯的效率上的问题。她们的记忆，基本上是人类末期甚至更早之前的东西，无法承受这个充满了不死者与变异体的世界。如果不是一直处在盆景般的小世界中，而是去认知外界的话，她们的自我会受到致命的伤害。

这是许多死灵法术经过许多次实验所证明了的，也是反映在许多“心灵崩溃”的仆从身上的确实的现象。

死灵法师一方面给予她们关于生活与技能方面的记忆，一方面将她们自己的过去封锁。然后，让她们慢慢地自己想起那些，从而取得能够承受住这个世界的自我。

而人偶与仆从多为青春期女性，则是建立在她们频繁应用这种精神方面的强度或适应力这一点之上的。

不死者的自我，有着值得特别记述的特征。

那就是，在同一个体之中一般只有一个自我存在。如果将复数的脑给予她们，再将之切分成两个身体，自我将不会存在于任何一方。对同一自我次元模型无法同时进行复数的接触，可以认为与自我次元进行接触会令模型被特定坐标占据，从而令其他坐标无法接触。

因此，不死者被破坏的器官或者被切离的器官将会**失去自我**。而主导自我存在于哪一部分的只是粘菌群的残余容量。即便培养被砍掉器官，也终究无法以此为接点产生出持有原本自我的不死者。

另外，将复数持有自我的不死者融为一体的情况下，粘菌群之间进行的信息交流会令双方自我产生混乱、从而慢慢形成另一个人格。这个时候不会产生出多重人格的后遗症（有一方原本就是多重人格者的场合大概不会受到这一限制吧），而成为持有混合记忆的单一自我。

大脑与身体损坏：不过，作为物理活动与情报分析所必要的东西，大脑的损坏会导致活动力降低。

人格转移技术：机械性的自我转移。通过产生同样的自我模式，令其他肉体产生相同的自我。一般来说在这种时候记忆也会全部传送。

失去自我：也存在纳米机械拥有即便器官被切离也能够在这段时间内接收到来自自我发出的信号从而继续活动的机能。不过在那种情况下器官之中并不存在自我。归根结底也是作为主自我的一部分，在连接上的时候一同工作。

不死者的精神成长

耐久性、肉体能力、环境适应能力。

总体来说，不死者作为生命体的综合能力，比起原本的生物要更为优越。

但是，动物也有明显的优点。

那就是“成长”。

“成长”，指的是与动物幼生体是否持有**人格记忆与运动记忆**无关的，自然的自我形成。这也意味着，在取得信息的同时，大部分动物与自我次元的接触强度都在逐渐增强。

但是，粘菌群并不会成长。初期设定的自我次元接触强度决定了一切，无法进一步提升。

因此，预先移植记忆就变成了不死者产生自我所必要的事情。

除非将高级的自我赋予不死者，否则它们是无法学习的。连最低限度的自我都没有的不死者士兵，无论给予多少信息，积累多少经验都无法有效利用。

而即便取得了高级的自我，从而能够进行学习，基础的自我——人格的倾向也绝对无法违逆。孩童的自我即便经过了100年也不会成为**老人**，只会从无知的孩童变为积累了丰富知识与经验的孩童。这一方面是对于痴呆等精神问题的耐性，另一方面在面对某些精神性疾病时则是弱点。

老人的自我：总而言之，因为精神疲惫或者认清现实而与之妥协这种事情是与人偶无缘的。而仆从们也会永远保持着被歪曲而年轻的心，因为各种各样的理由跟随着死灵法师，被其利用着吧。

不死者的强化

不死者的肉体能力基本上依赖于作为其基础的动物的肉体能力。

不过，作为军事兵器的不死者则被施加了多种强化处理。

就在这里将那个强化的手法简单地展开叙述吧。

强化处理大致可以分为三个系统。

●武装

装备大型的火器或武器，赋予强力攻击力的强化。



不死者的身体能力，特别是力量与敏捷得到了大幅度的提升，在失去了本能的抑制之后，经过强化的肌肉与肌腱给予不死者以强健的力量。

被这样强化过的肉体，可以使用生前的力量所无法操纵的大型火器与武器装备。

将那种武器固定在身上，再**移植**进关于使用方法的技术，这就是“武装”。

“武装”原本就是不使肉体本身发生变化，向着批量生产泛用性士兵的方向发展的。没有摆弄肉体的必要，只要移植技能就可以不断强化下去。即便只是最下级的不死者士兵，只要掌握使用枪械的方法也能够令战力评价大幅上升。

对于武器的担心则是不必要的。在人类末期，不仅限于纷争地域，全部的资产都投入到军事上，其结果是，世界上还有着足够死者们持续战斗数个世纪的武器与弹药。

不过，“武装”终究也是对自己身体之外的道具与技术所进行的强化。虽然确实提升了攻击力，但反应力与应用性有所欠缺也是不争的事实。

●变异

赋予原本动物所具有的肉体能力以外的，异常的肉体能力的强化。

大部分的变异，是从其他**动物**或个体的不死者身上取下一部分肉体器官，强行接上粘菌并缝合，这样移植来的东西。这种像是合成野兽一样的工作似乎受到很多死灵法师的喜爱，世界上到处都是各种各样的异形的**奇美拉**不死者。特别是半兽型或多肢型的“变异”，可以从中看出人为进行改造的痕迹吧。

而在这之外，也有稀少的自然产生的“变异”。

由于粘菌摄取的化学物质与辐射，有可能发生肥大化或变形，从而产生特殊的器官。这样诞生出的预期外的“变异”，有不少会产生出丑恶的变异体，不过，从另一方面来看，这样也有很大可能诞生出人为的“变异”所无法企及的，拥有特殊能力的强化。

“变异”是肉体本身的变质，是作为生物最为根本的强化。大多数重复着“变异”强化的不死者，最后都会变成令人讨厌的异形，并同时获得作为生物而言堪称究极的能力。

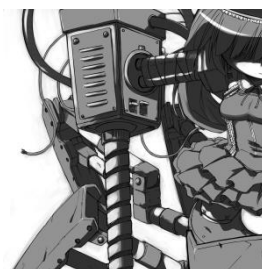
●改造

在身体中埋入机械装置和内藏兵器的强化。

技能移植：植入人格记忆与技能记忆的方法，是比较简单的技术。只要有必要的信息的话不是死灵法师也能够施行。比较常用的方法是通过注射器直接向粘菌群注入纳米机械。

动物：大部分不死者都能够使用各种武器的人类为原型，不过以其他生物为原型的也绝对不在少数。特别是，军用犬与鸟的数量特别多。另外，死灵法师也会制作玩赏用的猫或老鼠的不死者。

奇美拉：同时具有复数生物的特征，或者单纯接上那些特长部分的东西。



在这个世界上，大多数计算机或机械都有一半以上的不死者成分。

将不死者或者差不多的粘菌加上金属或树脂的封条，给予适量腐败化的部分作为燃料，就有可能成为称得上永动机的回路。

这也就意味着，不死者变成了与半计算机差不多的存在。

粘菌群与计算机同样拥有的网络，还有强健的自我修复机能和再统和机能——或者说，与分离的粘菌共生体融合的机能。

而这也代表了不死者很容易与机械协作。

通过外部的电波接收机接受命令的不死者士兵有很多，直接接受无线操作的不死者也不少。事实上，在人类末期的纷争中大量投入的不死者士兵，都是通过埋进身体的发信机与通信机构成指挥系统的。为失去手脚的不死者安装机械义肢也是“改造”的一种由来。

而且，纳米机械也可以对神经机能与反射速度进行强化。

“改造”所需要的原本的零件比较稀少，但即便如此，对死灵法师们而言这也是最为简单有效的强化方法之一。

世界的姿态

后日谈的舞台已准备完毕。

请观测。

肮脏的生者们的骚乱已结束。

请观看。

死者起舞的舞台拉起帷幕。

请观戏。

这是可怜而又滑稽的死人舞台。

这里已变成死人们的独裁场。

不久后你也来舞台上来一曲吧。

世界概要

由于全球变暖导致的海平面上升，海岸线巨幅改变。

而核战争、气象兵器 and 地震诱发兵器所带来的影响，使气候也发生了大规模的变动。

即便绘出地图，也是与人类尚存之时的世界相去甚远的东西。辐射与化学物质对整个星球的水——并不仅限于海水——造成了污染。有的水被油膜覆盖，也有的泛着惨白的光芒。淡水区的上游通常比较清洁，但尽管如此在今天的我们看来也是被彻底污染过的了。即便是从天空降下的雨水，其中也混有焦油或是闪烁着惨白的光芒。

水资源的污染结合上土壤与大气的污染，污染着整个行星。而污染并不仅局限于化学污染——各种各样的微生物兵器、纳米机械和由此派生出的变异微生物也造成了复杂的影响，仅仅依靠时间来净化是极为困难的。

天空几乎时刻都被**阴沉的黄云**所覆盖，这一点也是污染的代表性证据。而即便偶尔露出的天空也被**红锈色**所污浊，变成很难将之称为蓝天的颜色。在我们的感觉中，是接近于黄沙中的夕阳的景色吧。

阴沉的黄云：化学污染的影响所致。在使用了特殊化学武器的地域，也能见到红色或紫色的云吧。

红锈色：从荒废大地卷起的锈粉所致。

非常稀有的，偶尔能够看到的蓝天也与现在不同，染着阴沉的钝重色彩。然而即便是看得见的蓝天也仅仅只是一个空洞，地平线的附近是绝不会变成蓝天的。

在湿度高的日子里，有些空气中会带着紫色的混浊。这种污染在核能源设施或各种工厂附近尤为明显。

陆地被荒野与沙漠占据了大部分。其余的则是由变异体（或称异常进化的）植物构成草原和森林，因为大多数都栖息着具有攻击性的变异昆虫，也绝称不上安全。

另外，由于温室化造成的世界平均气温上升，温差也变得更为剧烈了。某些时间带与地

域的温差异常的大。昼夜温差在 30℃ 以上的地方绝不少见。

而在几乎没有生物活动的荒野或沙漠之中，死灵法师修建了居所，各自随着自己的心意操纵着不死者。

世界各处都还保留着残存下来的人类文明痕迹。

而这一点在海岸线上表现的尤为显著。大量的**漂浮物**覆盖了海岸，而在海流的分界线上则由废弃物和漂浮物构成了长带。

目前而言，在人类灭亡后将目光投向海底的死灵法师并不闻名，海中的生物区系和污染程度几乎不为人所知。

漂浮物：沿海的浅滩也很多漂浮物。由于沼气的存在也会引起发火现象或小规模的爆炸。极端的例子是从被弃置的石油平台流出的原油所覆盖的海面，持续数十年不断燃烧着。

生物区系

急剧变化的环境使得包含人类在内的大部分生物都灭绝了，尤其是脊椎动物几乎没有存留下来。现在这个世界的主要生物是从前人类所开发的军用生物群。

虽然无法与构成不死者的特殊粘菌类相提并论，但其他的生物也构筑了崭新的生态系统。

这些生物基本上都是不受死灵法师控制的独立存在。但在这其中似乎也有将其巧妙地用作陷阱，或者掌握了直接控制巨大昆虫中枢神经技术的死灵法师存在。

另外，在变异昆虫兵器泛用化的时候，大量的食虫植物作为对策接受了远超必要限度的改造。这些植物兵器以繁殖的昆虫或小动物为饵料，顽强地生存至今。这些植物兵器种类繁多，有将根进化为触手状而变得能够移动的类型，有长出巨大的消化器官而变得能够捕食巨大昆虫的类型，还有能够伪装成无害植物或岩石的类型等等。

而这些植物兵器，在最终战争之后进行急速适应性进化的可能性非常之大，多半已经与人类最早制作出来的东西完全不同了。

作为天然的陷阱，有着很多即便是不死者也不能疏忽大意的种类。

菌类与藻类：在人类文明末期难以开展室外农业时，作为主要植物营养源而进行了工厂生产。这也产生出很多种改造菌类和藻类。

恐怖的繁殖力：被藻类完全染成绿色的湖或海域并不少见。甚至有些地域空中的云层中也有藻类繁殖，连云都被染成了绿色。室内被菌类完全覆盖的建筑物对于不死者来说也司空见惯。

●变异植物

受到环境影响最为深刻的就是植物。

其中的**菌类与藻类**，在某些地域展现出**恐怖的繁殖力**。由菌类与粘菌类形成的共生关系结构随处可见，长着蘑菇或霉菌的不死者也并不稀奇。

●变异动物

大多数的脊椎动物都已灭绝或成为了不死者了。

例外的是，**食用**或实验用的鼠类发生了各种变异，其中一部分依然繁殖着；一部分蜥蜴和青蛙适应了沙漠化区域而生存了下来。除此之外，可能也有其他生物生存下来，但几乎不为人所知。特别是水中生物区系有着很多的盲点，现在只确认了一部分变异的浮游生物、水栖昆虫和小鱼的存在。

在沿海的地方有时会有奇异的大型水栖动物的尸体被冲上岸，但是……

●变异昆虫

当今世界的主要动物是以昆虫为中心的节肢动物。

由于基因操作和纳米机械的投入，很多昆虫都被改造了。例如蜂、蚁、蚊、蝇、蠓、蝗、蝶、蛾和甲虫是其中比较具有代表性的。这些变异昆虫在人类文明中有着各自相异的用途，而在野生化的现在则单纯只以有害与无害区分。

无害昆虫以野生化的食用昆虫为中心。另外，在军事上仅用携带毒或细菌的种类也可以**说是无害的**。这些种类仅仅作为了饵料而繁殖，适应了地形定居下来。由于辐射和生化污染，因为环境的急剧变化而得到异样外表的种类并不少见，但还远称不上威胁。

有害昆虫是以巨大昆虫（蜈蚣、蜻蜓、螳螂、沙蚕）为中心，给予了半生体战车规格躯体的压制兵器。从根本上改变了呼吸系统和外

骨骼，体长在数千米以上，最大可达万米。它们是这个世界上最大的威胁之一。原本就是以与不死者士兵战斗为目的展开研究的种类，无论不死者武装与否都**毫无差别地袭击**并将其捕食。

除了巨大昆虫之外，似乎也有将不死者作为目标，为将粘菌群吞噬殆尽而设计出来的小型昆虫类。

●微生物

细菌一类的微生物，有很多种类由于环境的变化而变异了。

同样地，在战争中散布的各种具备自我复制能力的纳米机械，其中一部分持续活动直到现在。其中较有代表性的是以分解有害物质为目的、具备污染净化机能的种类；促进动植物畸形化的种类；还有抑制辐射的种类等等。

大部分的微生物都是与不死者和死灵法师无关的存在，但军用的人工微生物是不可忽视的。

尤其是能够腐蚀混凝土与金属、破坏建筑物或金属部件的，或**寄生于生物**将其杀死或使其错乱的，或对构成不死者的粘菌群造成恶性影响的，以上的种类会带来致命的影响。正因如此，很多死灵法师为了除去有害的人工微生物，似乎直至今日也还在开发并散播药物和纳米机械。

食用：在人类文明末期难以开展室外畜牧业时，作为主要蛋白源而对食用昆虫进行了工厂生产。这种生产技术也是变异昆虫兵器流行的一个原因。

可以说是无害的：当然，只是对不死者而言的。对残存的人类未必无害。

毫无差别地袭击：不过，一般认为，提高了自我次元接触强度并进行了技能移植，拥有与人类同等智能的巨大昆虫也是存在的。

寄生于生物：当然，对不死者来说基本没有影响，但是有的死灵法师保持着作为生物的肉体。

各种地形

世界各地的景色多种多样。

但是与我等所知的世界不同，这个世界没有令人安心的景观。

有的只是宣告着人类已经彻底终结的绝望大地。

而这个业已终结的世界所展现出的姿态，于此记录。

●荒野

或许是核武器或化学武器将此处荡平了

吧，或许是大规模的火灾无休无止地将一切焚尽了吧，也有可能是被异常气候带来的永久冻土将地表完全覆盖了吧。

反复的气候变化和酸雨令一切都荒废了，把一切都磨成了尘土。干枯的大地处处龟裂，化为了细致的沙尘。到处都看得见细小的瓦砾和文明的遗物。

在广阔的荒野上，除了辐射、细菌和药物所造成的污染之外，偶尔还会有危险的沙坑和泥泞。局部的污染区不用说普通的生物，就连不死者都会受到影响。

在这里几乎找不到生物的踪影，偶尔才会有植物想尽办法适应了环境从而生存了下来。如果看到了会动的东西，当成不死者基本不会错。

或许是因为大部分的陆地都是荒野和沙漠，死灵法师的**住所**多半也在荒野之中。人偶们的旅途基本上都会有大部分时间在荒野中行走吧。

这也就意味着，不死者之间的战斗多半也是在荒野上进行的。战斗特别频发的荒野上，到处都有干枯的肉片和手脚滚来滚去。

另外，有情报显示在某些被沙尘覆盖的沙漠地带，有全长数十千米的巨大肉食沙蚕型昆虫居住着。这只巨大的虫会对沙的振动做出反应，将彷徨的不死者和昆虫一并吞噬。

●废墟群

建筑物的残骸也许能在荒芜的原野上见到，也许会在草原和森林的植物掩埋之下渐渐腐朽。

人类灭亡已逾百年，但文明的痕迹依然零星地散落在各地。

虽然被大规模破坏兵器彻底破坏过，虽然变异微生物与纳米机械仍在继续着侵蚀和分解，但在最深处也仍有少量的机械和设施持续运转至今。

特别是最终战争末期的军事工厂和基地，已经建立了对变异微生物和纳米机械的对策。在这一时期使用能够抵抗长期侵蚀的建材来建设的设施群，大多数都存留至今。而且，支配那里的如今不是军队而是死灵法师。

不死者生产工场、面向未来的研究设施、疯狂的游乐园……死灵法师活用了所有设施。在武装不死者严密守卫的最深处的是强行推动一切的动力。大多数的动力源都是由不死者的劳力推动的回转轴和风力，也有很少见的备有至今仍在运作的**裂变炉或聚变炉**的设施存在。

这样的场景是很多人偶们最初苏醒的地方。死灵法师在某种意义上接近自己住所的地方唤醒人偶们，也有让文明的残香作为人偶最初见到的风景来安定精神这个目的。

另外，在山岳和森林之中，过去的发电所或军事基地有可能就那样被搁置了。在原封不动的基地中，或许隐藏着人类末期那超出想象的技术与信息。另外，在崩塌下来的**有着都市痕迹的广阔地下**，或许隐藏着在巨大的长期避难所中残存下来的人类。而即便不是人类本身，也有很大可能性残留着隐藏有遗传情报或极秘情报的保存设施。

住所：在荒野中突兀出现的房屋或研究所一类的，又或是地下的避难所。

裂变炉或聚变炉：有着那种动力的设施，说不定有着操弄死者以外的，更加恐怖的秘密存在。

有着都市痕迹的广阔地下：不过大部分都是作为变异昆虫巢穴的下水道或地下铁。

●草原

原本大概是森林或湿地吧。因为没有暴露在直接核攻击之下，虽然有污染残留但能够较早的取回自然面貌的土地。

虽然叫做草原但是丈高的草密集地生长

着，视野并不好。能够鸣叫的生物一种也没有，如果拥有从前的自然记忆的话，会感到非常不自然的孤寂。

草原区域中生息着大量的小型昆虫和将其捕食的食虫植物。只要仔细地观察生长的草和居住的虫就能够看清那异常的形态和生态吧。

这样的草原也是巨大昆虫的捕食渠道，定期巡回的巨大昆虫会不断来到这里捕捉有价值的猎物。

草原是陆地上比较稀少的土地。因为视野不佳所以可以作为逃跑的地方。

虽然说是比较安全的地方，不过会突然出现巨大的昆虫类。

●森林

如果说草原是自生植物的密集地带的话，这个世界的森林从根本上就是“异常的土地”。

陆地已经被完全破坏殆尽，残留的森林也难以忍受环境的剧烈变化。虽然普通的植物多少也产生了变异，但要再度形成森林是完全不可能的。

如果在那之中也还有能够维持着形态存续下来的森林的话，那一定就是危险的植物兵器、昆虫兵器、有害纳米机械的巢窟了。

那是对不死者而言也充满了可怕的危险，是正如文字一般的“绿之地狱”。

在那连光也难以穿透的黑暗中，每一个方向都有**无数的杀戮者**蓄势待发。

大多数死灵法师不会接近这样的森林。挤满了自己的造物之外的生命的地方，对于他们来说是极为不快的。

对于人偶们来说则是过于危险的地方，但若想要从死灵法师的支配下逃走的话或许是最好的选择。如果没有相当程度的执着的话，对于逃入森林之中的人偶也只能死心了吧。

●山岳

大部分的山林损毁，在不断的山崩和滑坡之后只有陡峭的岩山存留下来。

污染是无法避免的，但是大部分山岳和直接核爆或生化兵器散布无缘。基本上是“一如所见的恶劣荒野”，不过污染和危险性都相当低。

错中复杂的地形隐藏着各种各样的东西。

偶尔能看到小规模村落、住所、天体观测设施、**通信设施**、疏散避难所、被隔离的研究设施等等，基本上都能完好地保存下来。又或者是更加未知的存在，不是不死者也不是变异生物的其他什么隐居于此。

●水域

海洋、湖泊、河流等等，即便至今也有着丰富的水资源，不过基本上都被污染了。地下水也会被降雨所污染，很那说是洁净的。

在被污染的水中生物也很难生存，淡水域中仅有变异种残存下来。不过，调查水中的技术和目的都早已遗失，大河或海洋这种大规模水域的实际状态未被掌握。

沿海部或河口附近，水体污染非常严重。无数的漂流物将海岸完全覆盖。

无数的杀戮者：在不死者过多的地域，也有以不死者为养分的植物、真菌和昆虫为中心构成的森林。

通信设施：预定与行星外进行通信。多数是人工卫星附属的人工智能吧，或者也有可能（如果有的话）会与进入宇宙的人类进行通信。

海洋曾经进行过很多种**开发计划或兵器运输**，那些的现况如何大多数死灵法师都不知道。

山岳地带大多数场合都是隐蔽性良好的隐藏场所。

或许隐藏着人偶们意想不到的东西。又或者单纯只是将山岳当做是与其他死灵法师的分界线，在那里说不定会遇到其他死灵法师所制作的不死者。

水中到底栖息着怎样的存在无人知晓。正因如此，人偶和仆从不会勉强踏入过大的河或海，不管怎么说都很脏。

但是，海岸也被认为是与其他存在或情报的遭遇点。好奇心旺盛的死灵法师和人偶们，大概能从堆杂着变异螃蟹或沙蚕之类的东西的蠕动漂浮物之山上找到些什么吧。

开发计划与兵器运输：海中实验都市、海底军事基地、核动力潜水艇（无论是载人还是无人）等等。这些东西现状如何，是否有生存者等一切不明。

人偶篇章

制造属于你的人偶吧。

材料遍野。

不用担心失败。

不过是死人而已。

失败之作，舍弃便罢。

成功之品，灌以抚爱。

人偶是多么的可爱。

亲手制造感觉更是妙不可言。

来吧，忙碌之人不用多加忏悔。

这里也为你准备好了人偶。

多使用几次便会滋生留恋。

那么请先打开门扉，将人偶放于手心……

范例人偶

从本章开始，会讲述如何制作身为 PL 化身的人偶。但是第一次定制人偶是很艰难的。

第一次成为 NC 且其他的 PC 也不熟悉世界和规则时，要一一说明十分复杂。而好不容易熟悉了后日谈，可能已经没有多余时间了。也有可能遇到人偶没能逃离危机被完全破坏，从游戏中退场的情况。

为此，这里预先准备了 6 位人偶。

她们都是很适合这个后日谈世界的人偶。

强烈推荐在初次游戏时使用她们。

由你亲手制作的人偶，一定值得好好爱护，正因如此才应该认真完成而不留下遗憾。范例人偶们也能够如文字所示的那样，作为你制作人偶时所参考的“范例”。

定制：如果是使用过的范例人偶的话，也可以根据喜好改造部件或变更技能。总有一天，她会成为最适合你的人偶。

强烈推荐：如果 PL 有无论如何都不中意的技能或部件的话，与 NC 商议更换一部分部件或特技也是允许的。

选择范例人偶

那么，如果要使用她们参加游戏的话，PL 只需要选择使用哪一位范例人偶就可以了。

与 NC 和其他的 PL 商议，选择容易使用的人偶。没有去理解详细数据的必要，只要根据名字、插图和说明做决定就可以。

范例人偶们有着做出她们的死灵法师留下的注释。连同这个一起来看的话也能帮助理解后日谈的世界。另外，这也能作为实际游戏中操纵人偶时的指南。

将选定的人偶的数据抄写在“人偶设计图”上，接下来只需要决定其余事项就能开始游戏了。

需要决定的是“记忆碎片”、“暗示”以及“名字与享年”。

这是“人偶制作”一节中位于最开始和最后面的部分，详细请参照这些项目。范例人偶已经完成了其他的所有制作项目，只要将这些空白填满，相互进行自我介绍并决定人偶之间的依恋，就可以开始游戏了。

看吧，这就是掌中的人偶。

稍微熟悉了他们之后，再来亲手制作人偶也不迟。即便是为了避免在不熟悉的游戏中小心弄坏它们也……



千疮百孔爱丽丝

你由无数身体制作成的千疮百孔的尸体人偶。就算你的身体已死，心灵却比任何人都存活着。

为了不损坏那样美丽的心灵，你拥有了顽强的肢体。

时逢战斗，你就优雅的跳起【圆舞曲】，挥动【砍刀】，不管受到多少伤害你都【无妨】。你用【合金手提箱】和【铁骨】保护自己，如果没有防御住，就牺牲掉脆弱的【补丁】，之后还可以再缝补上。如果即便如此，你还是受到了使行动不便的破坏，那就想起【再度死亡】吧。修理千疮百孔的人偶也很简单。

在时机来到之前，不要忘记你是一名【少女】。

当你和姐妹们的命运接轨后，日夜折磨你的疯狂也会被减少。

宝物：【饰品】《常时/无/无》宝物，大大的蝴蝶结

职 位		爱丽丝					
【 少 女 】		《即时/0/0》任选 1 位姐妹进行对话判定。					
主 职 阶		可爱少女					
【 不 为 所 动 】		《常时/无/自身》战斗阶段中，即便部件被破坏，直到这一轮结束为止依然能够使用部件的动作。					
【 死 之 延 续 】		《即时/0/自身》将一个被破坏的基本部件修复。					
副 职 阶		热情舞女					
【 圆 舞 曲 】		《即时/1/自身》直到本轮结束为止，以你为目标的所有攻击判定骰值－1（全体攻击的话仅对你的攻击判定值－1）。这个效果每轮只能生效 1 次。					
武装	2	变异	1	改造	2		
初期配置		炼狱	最大行动值		10		

头	【 大 脑 】
	【 眼 球 】
	【 牙 齿 】
	【 神 经 反 射 】
	【 饰 品 】
手	【 拳 头 】
	【 手 腕 】
	【 肩 膀 】
	【 切 肉 刀 】
	【 合 金 提 箱 】

足	【 腿 骨 】
	【 腿 骨 】
	【 脚 掌 】
躯	【 脊 骨 】
	【 内 脏 】
	【 内 脏 】
	【 补 丁 】
	【 钢 筋 铁 骨 】



被驱逐的狂人

你的身体是用野兽的身体组合成的。虽然你拥有自我意识，但也只是被给予了野兽般的理性。你疯狂咆哮着。

你在姐妹中动作最迅速，战斗就要快速行动，比起思考你更偏向行动，比起保护自己，你更偏向破坏接近自己的家伙。你的腿不是人类的腿而是【兽腿】，它可以让你快速接近敌人，尽情在战斗中使用吧。除了姐妹，其他的家伙都不过是饵料，只能在你这个【捕食者】面前颤抖。如果有敌人企图接近你的姐妹，就让他们瞧瞧你的【垂涎欲噬】。你拥有【狂鬼】的肉体，成为疯狂的【修罗】，挥舞着【兽爪】，将敌人撕裂成碎片。

兴奋而冲动的你会立马发狂吧，那就像野兽一样让姐妹舔舐你的伤口吧。

职 位		狂人				
【 修 罗 】		《裁定/效/自身》作为消费，任选依恋增加 1 点狂气点。支援 3。				
主 职 阶		掠食异端				
【 捕 食 者 】		《伤害/2/0》对自身所处的区域内所有的敌人造成“摔倒”的效果。				
【 垂 涎 欲 噬 】		《即时/0/0~1》移动妨碍 1。				
副 职 阶		纷繁异怪				
【 狂 鬼 】		《常时/无/自身》肉搏攻击动作的攻击判定骰值可以+1。				
武装	0	变异	4	改造	1	
初期配置		炼狱	最大行动值		12	

头	【 大 脑 】	足	【 腿 骨 】
	【 眼 球 】		【 腿 骨 】
	【 牙 齿 】		【 脚 掌 】
	【 兽 耳 】		【 尾 巴 】
	【 肾 上 腺 素 】		【 兽 足 】
手	【 拳 头 】	躯	【 某 人 的 手 】
	【 手 腕 】		【 脊 骨 】
	【 肩 膀 】		【 内 脏 】
	【 钩 爪 】		【 内 脏 】

宝物：【某人的手】《常时/无/无》宝物、醒来时就握在手里。



被舍弃的自动人偶

只拥有最低限度自我的人偶居然还没有发狂啊，就这样徘徊世间。

只拥有战斗能力的垃圾啊。

拿着你那原始的【日本刀】和【铁球锁】，尽情狂舞吧。你也可以充当【死神】，给那些杂兵降下【灾祸】。

是啊，你拥有非凡的战斗能力，你身上的【空洞】和盘曲生长的【尸藤】丑陋不堪，要是【限制器】受到了损伤，你就能比现在更快的行动。但是不管怎样，【乱来】的后果，会是你这个【失败品】毁灭殆尽。

你的战斗力强于他人，但不完全的身体是你的枷锁，修复你缺失的部分，过来让我看看吧。

职 位		自动人偶					
【 乱 来 】		《常时/效/自身》作为消费，你任选 1 个基本部件破坏。重骰行动判定・攻击判定・切断判定。					
主 职 阶		送断死镰					
【 死 神 】		《常时/无/自身》白刃攻击动作的攻击判定骰值可以+1。					
【 灾 祸 】		《伤害/2/自身》自身的白刃攻击造成伤害时才能使用。令那个攻击附加“全体攻击”的效果。这个“全体攻击”不会对自身造成伤害。					
副 职 阶		可爱少女					
【 失 败 品 】		《常时/无/自身》攻击判定・切断判定骰值全部+1。但是，战斗单元中每轮结束时，你必须任选 1 个部件破坏。这个破坏并不是消费。					
武装	2	变异	2	改造	1		
初期配置		炼狱	最大行动值		9		

头	【 大 脑 】	足	【 腿 骨 】
	【 眼 球 】		【 腿 骨 】
	【 牙 齿 】		【 脚 掌 】
	【 限 制 器 】	躯	【 脊 骨 】
	【 空 洞 】		【 内 脏 】
	【 尸 藤 】		【 内 脏 】
手	【 拳 头 】		
	【 手 腕 】		
	【 肩 膀 】		
	【 日 本 刀 】		
	【 铁 球 锁 】		
	【 布 偶 】		



发狂的废品

你连脑子里都灌进了药水啊……那空虚的眼神下竟然还残存着自我，是药水反而让现实感稀薄了吗。

那你就去保护其他姐妹，率先冲向危险之中吧。【感觉良好药】起作用了吗？率先和残酷的世界作战吧。你的战斗武器只有【暗刃靴】，但药物给予了你【怪力】。你的身体装上了【四臂】和【皮包骨头】，可以进行狡诈的攻击。你的心灵也陷入了【半坏】的状态，难以发狂。你可以不在意自己的身体，拼尽力气，对其他可爱的人偶提供【庇护】。

还不能完全放弃对吧？让我看看你挣扎到最后的樣子吧。

职 位		废品				
【 半 坏 】		《常时/无/自身》战斗单元中每轮结束时与“宝物”被破坏时，不会增加狂气点。				
主 职 阶		纷繁异怪				
【 歪 极 】		《效/无/自身》习得这个技能时，额外取得 1 个 3 级变异部件。这个部件与强化值无关，也能够进行修复。				
【 怪 力 】		《常时/无/自身》肉搏攻击・白刃攻击造成的伤害+1。				
副 职 阶		可爱少女				
【 庇 护 】		《伤害/0/0~1》可以代替目标承受伤害。1 轮之内可以无限使用。				
武装	2	变异	3	改造	0	
初期配置		炼狱	最大行动值		11	

头	【 大 脑 】		足	【 腿 骨 】
	【 眼 球 】			【 腿 骨 】
	【 牙 齿 】			【 脚 掌 】
	【 功 夫 】			【 暗 刃 靴 】
	【 感 觉 良 好 药 】		躯	【 脊 骨 】
手	【 拳 头 】			【 内 脏 】
	【 手 腕 】			【 内 脏 】
	【 肩 膀 】			【 心 脏 】
	【 四 臂 】			【 皮 包 骨 头 】
	【 书 】			

*宝物：【书】《常时/无/无》宝物，读了无数遍以致于记下了一字一句



扳机上的参谋

你真是我做出来的好孩子，拥有知识与机运，还有强大的理智，你那精密射击的能力也让我赞不绝伦。

那么我就让你睁眼看看这个世界。

见识广阔的世界，不停战斗吧。【狙击步枪】【双枪】【亡者机关枪】……我为你准备了三种枪支。你是【枪神】，不管怎样都会命中目标。如果不行的话，你还可以进行【集中】，然后用【螺栓】进行调整。并且你还是【魔弹】的使用者，可以在安全的地方尽情攻击。对了，给你一只宠物吧，然后再给你配置几个保护你的人偶。

你也教一教其他的姐妹，世界到底是怎样的吧。

*宝物：【小小的不死者】宝物，试验用的小白鼠僵尸

职 位		参谋				
【 冷 静 】		《常时/无/自身》可以让行动判定的骰值+1。				
主 职 阶		镇魂枪手				
【 枪 神 】		《常时/无/自身》射击攻击动作的攻击判定骰值可以+1。				
【 集 中 】		《即时/2/自身》直到本轮结束为止，你的攻击判定骰值+1。				
副 职 阶		镇魂枪手				
【 魔 弹 】		《常时/无/自身》战斗单元中，攻击动作的最大射程可以+1。				
武装	4	变异	0	改造	1	
初期配置		花园	最大行动值		10	

头	【 大 脑 】	足	【 腿 骨 】	
	【 眼 球 】		【 腿 骨 】	
	【 牙 齿 】		【 脚 掌 】	
	【 功 夫 】		躯	【 脊 骨 】
	【 螺 栓 】			【 内 脏 】
手	【 拳 头 】	【 内 脏 】		
	【 手 腕 】	【 小小的不死者 】		
	【 肩 膀 】			
	【 狙 击 步 枪 】			
	【 双 枪 】			
【 亡 者 机 关 枪 】				



行尸走肉队长

你就算死亡，也是最美的，最棒的人偶。你的心灵飒爽耿直，一定能指引姐妹们前进的方向。

所以我给予了你一副优雅而美丽的身体。

就用你来装饰这满目疮痍的世界吧。就算战斗也如同优雅的无舞蹈。

上演【杀剧】的戏目吧，跳起你那【死亡舞蹈】，用【链锯】弑神。没有杀尽的话，就用【尖刺】贯穿敌人，用【带刺铁线】撕裂敌人。你指尖给予【爱抚】让死者也颤抖。没有人能伤害进行了【防腐处理】的你。

看啊，姐妹们也在等待着你的【号令】，看准时机，让我看看这个世界充满美丽色彩的样子。

职 位		队长					
【 号 令 】		《即时/2/自身》包括你在内，身处舞台上的所有姐妹都将选择的攻击动作作为“即时”发动。					
主 职 阶		热情舞女					
【死亡舞蹈】		《裁定/0/自身》重骰攻击判定。					
【 爱 抚 】		《即时/0/自身》摔倒。					
副 职 阶		送断死镰					
【 杀 剧 】		《常时/无/自身》战斗单元中，在同一刻内和其他姐妹对同一个目标发动攻击时，可以令自己的攻击判定骰值+1、伤害+1。					
武装	2	变异	0	改造	3		
初期配置		炼狱	最大行动值		10		

头	【 大 脑 】		足	【 腿 骨 】
	【 眼 球 】			【 腿 骨 】
	【 牙 齿 】			【 脚 掌 】
	【 肾 上 腺 素 】			【 尖 刺 】
	【 防 腐 处 理 】			躯
手	【 拳 头 】			【 内 脏 】
	【 手 腕 】			【 内 脏 】
	【 肩 膀 】			【 带 刺 铁 线 】
	【 链 锯 】			【 可 爱 衣 裳 】

人偶制作

在业已毁灭的世界中彷徨的少女们……
即是人偶。

PL 们每人制作一位人偶，作为她们的代理人做出判断、进行判定、相互交谈。

这一节将会说明人偶们的制作方法。

请打开最后一页的人偶设计图。按照各项目的顺序依次填写，来组成人偶的心灵和肉体。

1. 记忆碎片

人偶虽然失去了生前的大部分**记忆**，但并不是全部都失去了，还是留有一点点的。这样的些许记忆被称为“记忆碎片”。

刚刚苏醒的人偶拥有两个“记忆碎片”。

请一边查阅“记忆碎片”表一边投掷两个**10 面骰**，其中一个作为十位，另外一个作为个位，组合成从 01 到 00 的数值，与表格中数值一致的就是人偶拥有的记忆。对决定好的“记忆碎片”不满意的话，重新投掷或者任意选择也都没问题。

这就是你的人偶的根源，维系支持着心灵。

人偶的记忆：人偶知晓死灵法术是怎样技术，也拥有身为不死者的自觉。自己是由死灵法师唤醒的这样的事情也能够推测出来。

10 面骰：这个规则使用的骰子只有 10 面骰，在接下来的叙述中会略称为“骰子”。另外需要注意的是，0 的结果是当做 10 来处理的。

〈死体队长的诞生：前篇〉

即使睁开双眼也只能看到一片漆黑。

什么都想不起来，总觉得身体也改变了。想要知道发生了什么而转动着脖子，终于看清了周围。

并不是只有我一个，还有其他的女孩子啊。

煞风景的房间……真是的，既然要用来关女孩子的话，至少也要再多添些装饰吧？啊呀，有镜子！外表究竟怎样了呢？

照了照镜子，稍微想起了什么，不过也只是“记忆碎片”的程度。残留在心中的是……15，“歌”的记忆，和 72，“对话”的记忆。虽然不知道那是什么歌，但心情也稍微好了一点。

对于过去的自己的情况，则有着“暗示”这种程度的直觉。“希望”……啊！如果取回记忆的话，就有改变现状的希望了。轻轻哼起歌，带着其他的女孩子一起谈一谈吧。

真困扰啊。大家似乎也都只有碎片这种程度的记忆。她们有的感到茫然，有的甚至哭了出来。

作为最早站起来的人，不好好总结一下可不行。看看大家的样子，差不多快要开始战斗了吧。我也必须要参加战斗呢。以“队长”的身份，作为优雅的“热情舞女”行动，成为敌人的“送断死镰”吧。

虽然想要强调优雅的一面，但是为了大家，攻击力也是必要的吧？技能的话，【号令】和【杀剧】似乎不错，再加上【死亡舞蹈】就更可靠了。为了弥补大家的不足，再加上点轻浮的【爱抚】怎么样？

2. 暗示

在游戏之中，人偶们会取回遗失的记忆。但是，那究竟是怎样的记忆，有着大致上的方向性一样的东西。“暗示”就是这样的方向性，也就是指明生前的指针。

在 10 种暗示中选择想要的，或者用骰子决定也可以。

暗示的效果：暗示在规则上是没有约束力和效果的。但是，在想象人偶的生前、作为向 NC 提出提案的材料这些方面发挥着作用。

暗示表		
01	破 灭	不要想起才比较好的惨剧、恶意、背叛。但是，若想要理解如今的情况，除了将之回想起来没有别的办法……
02	绝 望	那是比现在更加残酷的日子。为了不再重复那样的过去，有把它回想起来的必要……
03	陷 阱	有什么突然造访，把你打入地狱，真是不讲理的命运啊。但是，如果连那个的内容都想不起来的话，无论是报复还是克服都做不到了。
04	人 偶	你被其他的什么推动着、驱使着、利用着。如果不了解过去的话，也就无法知晓现在的行动是否出于自己的意志。
05	罪 人	你犯下了无法偿还、无法原谅的罪孽。如果不能回想起来的话，也就无法做出补偿，洗净罪孽了。
06	丧 失	从前的你失去了什么东西，直到现在也没有寻回。不是生命和记忆，而是……其他的，更加重要的什么东西。
07	渴 望	有什么想要的东西，如果没有那个可不行，真让人着急啊。连想要的是什么也想不起来这件事也真让人着急啊。
08	反 转	现在的你和过去的你完全就是不同的两个人。应该回想起真正的自己，至于回到过去与否是另外的事。
09	希 望	你应该知道什么重要的事情。对于死灵法师或者世界来说那是极为重要的秘密。如果能把那个记忆取回来的话，或许……
00	幸 福	温暖的日子、被爱的喜悦、满足的时光。那幸福的日子，即便只能在心中回想，也想要找回来。

3. 职位

人偶们并不是独自一人彷徨于世界，而是与**姐妹**一起行动的。在姐妹之中的精神位置，就是人偶的职位。

请从以下的六种职位中，选择适合于你的人偶的职位吧，也要考虑一下你自己的性格。

姐妹：基本上人偶不会独自苏醒过来。同时同地苏醒过来的人偶就是姐妹。她们是死灵法师赐予孤身难以保持理性的人偶们最大的恩惠。另一个理由自然是为玩乐久一些。

爱丽丝	作为人和少女，维系姐妹们心灵的气氛调节者。
狂人	欲求和自我异常高涨、暴走的猛兽。
自动人偶	抹杀自我，擅长忍受痛苦的战斗人偶。
废品	放弃了很多，但绝不会放开最后的东西的老兵。
参谋	冷静地分析情况，做出准确判断的参谋。
队长	将姐妹的力量和心灵拧成一股绳的领导者。

4. 职阶

大多数的不死者都是作为军事用兵器被制造出来的。

人偶们要选择两个职阶，分配至主导战斗风格的主要职阶和辅助意义更强的辅助职阶上。重复选择同样的职阶当然是可以的，在选择不同职阶的情况下，需要决定哪一个是主职阶。

正因如此，为了与军用不死者对抗，人偶们也进行了强化。人偶的强化倾向有 6 种，这被称为职阶。

另外、如果能尽可能保证主要职阶和其他 PL 没有重复的话，就能够扩展游戏中战术的幅度。

可爱少女	兼具献身倾向和不死性，顽强的尸体少女。
送断死镰	擅长白刃战的战场女神。
掠食异端	吞食死人的异端和捕食者。
镇魂枪手	远程攻击能力首屈一指的枪使。
纷繁异怪	拥有扭曲的异性肉体的女怪。
热情舞女	优雅地舞蹈直至朽坏的舞姬。

5. 技能

职位和职阶并不仅仅只是头衔而已。人偶们自身能够掌握不依赖肉体部件的能力，这样的能力被称为**技能**。

技能要从职位选择一个，从主要职阶选择两个，从次要职阶选择一个。但是，重复掌握同一个技能是不被允许的。

技能的效果：技能的详细内容请参照人偶篇章中的动作解说。当然，只依靠最初的印象来选择也是可以的。

这些技能在各自的数据页有着详细的说明。

另外，主要职介和辅助职介选择了同样的职介的人偶就能够选择“特化技能”。这是专精于某一职介的人偶才能掌握的特殊技能。

6. 强化值

职阶决定着武装、变异、改造这三种数值。这些被统称为强化值，表示了人偶的是身体上装备了多少特殊的部件。强化值的意义如下所示。

首先将主要职介和辅助职介的强化值相加，再任选一种强化值增加 1 点。

这样就决定了人偶的强化值。刚制作好的人偶应该共有 5 点强化值。

武装	装备在身上的武器兵器和对应的使用技术。大部分都装备在腕部。
变异	特殊的生体器官。偏离了人类的姿态，也蕴含着强大的能力。
改造	机械化改造肉体。持有金属或强化塑料做成的器官。

7. 强化部件

决定了强化值之后就要决定强化部件。

部件是人偶们的身体拥有的零件。人偶们在制作之前有头、臂、躯、足这四个部位各 3 个，总计 12 个部件，这些被称为基本部件。强化部件是另行追加的特殊部件。

强化部件的数目与强化值相同，也就是说初期角色能够取得 5 种（如果有相关技能的话是 6 到 7 种）强化部件。

强化部件根据强化值分为 3 种，另外还有 3 个等级。根据强化值的数值决定能够取得的各等级零件。

请参下面的强化对应表。

强化值/取得数	1 级	2 级	3 级
强化值 1	1	—	—
强化值 2	1	1	—
强化值 3	1	1	1
强化值 4	2	1	1
强化值 5	2	2	1
强化值 6	2	2	2
强化值 7	3	2	2
强化值 8	3	3	2
强化值 9	3	3	3

按照人偶的各项强化值取得对应级别和数目的部件。

写着“任意”的部件可以按照你的想法安装在任意部位。

各强化值的各级别强化部件请参照“强化部件表”。

同名的强化部件不能重复取得。

追加部件有各不相同的安装部位，这也写在了说明上。在人偶设计图上只要抄写名字和数据就可以了，部件按照规定安装在特定的部位栏，追加的部件也请抄写在上面。安装部位

另外，仅限于同样的强化值类型，可以获得比原本的等级更低的强化部件（举例来说，原本应该取得 3 级变异部件的时候，也能改为获得 1 级或 2 级的变异部件）。

8. 宝物

人偶们是已死的少女，拥有一个少女的小东西。

“宝物”是作为部件处理的，它的数据如下所示。

那是维持人偶的心灵的重要的东西，也被称为“宝物”。

从“宝物表”中选择想要的东西，不好决定的话交给骰子也可以。

宝物：“宝物”可以作为像部件一样取得，但既不是基本部件也不是强化部件。详细请参照规则篇章。

任意		【【宝物名】】			
T	自动	C	无	R	无
效果	宝物。战斗单元结束时，任选一个依恋降低 1 点狂气。这个部件损伤时直接取除。				
重要的过去的断片。非常的可爱，你片刻不离身地携带着它。它能够安慰你的心灵，不过如果遭到破坏的话，也会成为心灵的创伤。					

宝物表		
01	【 照 片 】	人类尚存的时候拍摄的照片。被剪下的幸福碎片。或许是生前的你的照片也说不定。
02	【 书 】	古老的破旧的损坏的污浊的书。你一遍又一遍读过的书。现在只刻着没有任何意义的文字。
03	【小小的不死者】	罕见的小猫、乌鸦或老鼠的不死者，为什么会做出这样的东西来？嘛，或许是为了排遣寂寞吧。

04	【坏掉的部件】	心存依恋的什么人的部件，或者是过去的自己的部件。已经不再使用的身体的一部分，或许还残留着人性。
05	【小镜子】	小镜子。无论多少人都珍惜地使用着。即便不喜欢那其中映出的自己，它所映出的东西也是非常重要的。
06	【人偶】	可爱的人偶。像现在的你一样不知道哪里坏掉的人偶。
07	【布娃娃】	可爱的布娃娃。但是经历了长久的战争，就连布娃娃也……
08	【饰品】	戒指或者项链一类，闪闪发光的漂亮的首饰。又或者是，只对你有价值的护身符……
09	【篮子】	可以放置在荒野中发现的，中意的零碎东西的篮子。但是到底要装些什么……或许连你也不知道。
00	【可爱的衣服】	无论身体怎么改变，织入那件衣服中的可爱也不会变。穿着它的你，心灵也会恒久不变。

<死体队长的诞生：后篇>

那么接下来就是强化值了。

首先要把两个职阶的数值相加对吧？

那么就是“武装 1 / 变异 0 / 改造 3”。再任意加上一点……那么就武装吧，想尽可能保持人类的外形呢。那么结果就是“武装 2 / 变异 0 / 改造 3”

强化部件……根据表格，能够得到武装 1 级和 2 级各 1 个，改造每个等级各 1 个。果然还是不太想偏离人类……想要装饰的漂亮点的话，首先是【防腐处理】，再加上提高行动值的【肾上腺素】就差不多了。主要的攻击手段……唔，因为打算站在前线所以就【链锯】吧，肯定比撬棍和斧子要来的优雅吧。要提升伤害的话再加上【尖刺】和【带刺铁线】战斗力

就应该足够了吧……啊呀、已经满身都是刺了啊，或许称得上是带刺的鲜花？

最大行动值的话、因为有【大脑】【眼球】【肾上腺素】所以是 10。配置在前线……也就是“炼狱”吧。

最后是名字和享年……这个就先作为一起从这个房间出发的女孩子之间的秘密吧。

那么，接下来请其他的女孩来做自我介绍吧。

9. 最大行动值

装上全部部件后就需要决定最大行动值。

最大行动值是战斗中的人偶能过做出多少行动，决定是否能取得先机的重要数值。

基本的最大行动值是 6，基本部件的【大脑】和【眼球】能够增加 3 点，无论是哪个人偶一开始都有 9 点的最大行动值。

如果追加零件和技能另外增加了最大行动值的话，就把加上修正的数值填上去。

10. 初期配置

接下来决定初期配置。

初期配置是表现人偶们在战斗开始的地点位于舞台的哪一区域的东西。可以从“乐园”、“花园”和“炼狱”之中选择一个。

短距离攻击动作比较多的话就放在“炼狱”，擅长射程在 1~2 的攻击动作的话就放在“花园”，擅长射程在 3 以上的攻击动作的话配置到“乐园”就好。

可以针对每场游戏进行初期配置是进行变更。尝试使用看看如果感觉不好的话在下一场游戏开始前向 NC 宣言变更，可以改换成其他的配置。

人偶是女性：人偶大多数都是仿照女孩和动物来做的。死灵法师所做的也都是可爱少女的人偶。少年虽然也会做，但是果然还是像少女一样纤细。在满是死人的世界中，死灵法师也想要点趣味吧。

11. 名字和享年

最后要决定的是人偶的名字和享年。因为人偶基本上都是**女性**所以没有决定性别的必要。

名字无论是昵称、日本名、外国名还是编号都可以。因为原本的尸体根本不知道是从哪里捡来的，完全没有区分的必要。由死灵法师来决定合适名称的情况也有很多，不用在意太多。

享年，也就是死亡时的年龄，以 8~17 岁为基准决定吧。感到迷茫的话就用骰子的结果加上 7 来得到年龄就好。这是人偶们外表的年龄。

这个也决定了的话，人偶就完成了。

享年：享年是尸体的外表年龄，不一定和心灵相符。6 岁儿童的身体可能寄宿着 20 岁的精神，反过来也有可能。人偶的享年只是外表的年龄，心灵则通常是被分配的。

12. 依恋

即使人偶完成了，人偶设计图上也还留有一片空白。

那就是“依恋”。

依恋是保持人偶的心灵存在的重要之物。对某个对象抱有依恋、就能够维持人偶的心灵。如果失去了所有的依恋的话，心灵也会随之消

失吧。但是，如果负担不断增加的话，心灵也会损坏的。

所有的人偶一开始就有的依恋是“对宝物的依存”。“宝物”支持着人偶的心灵，是不可或缺的东西。不过，即使“宝物”增加也不会带来多个“对宝物的依存”。即便数量再怎么增加也还是只有这一个依恋。

另外还有对同为姐妹的人偶们持有的各种各样的依恋。请将其他 PL 的人偶的姓名填入，决定依恋的内容。依恋的内容从依恋表中决定，有 10 种依恋可供选择，或者使用骰子来决定吧。

依恋是以“对△△的××”这样的形式记录的，△△是对方的名字，××是依恋的内容。刚制作出的人偶，所有的依恋都有 3 点狂气点。请将人偶设计图的○涂黑三个来表示。

这样，游戏就随时都能开始了。

3 点狂气点：也就是说，任何一个依恋加上 1 点狂气的话就会发狂。在游戏刚开始的时候应该尽可能采取能降低狂气的行动吧。

依恋表		
01	【厌恶】	无比激烈的恶意。理由的话怎样都好，对方的一举一动都令你感到憎恶。真烦人。
	发狂：敌对认识	“那种家伙要是坏掉就好了。”
	战斗中，未能命中敌人的攻击全部命中厌恶的对象（在射程之内的话）。命中的部位由受伤的一方任选。	
02	【独占】	对对方抱有激烈的独占欲。那是只属于自己的东西，不想交给任何人。那是称不上爱情的邪恶欲望。
	发狂：独占冲动	“你的眼睛真是漂亮啊。”
	战斗开始时和战斗结束时，对方任选一个部件破坏。	
03	【依存】	对你而言，那是必要的存在。如果没有那个人的话，你就什么都做不到。
	发狂：幼儿退行	「不是两个人的话……不行啊、好害怕……」
	你的最大行动值减少 2 点。	
04	【执着】	不想从那个人的身边离开。那个人的身边就是就是你所在的地方。不想分开，永远都不想分开。
	发狂：追踪监视	「一直看着你。嘻嘻，一直……」
	战斗开始时和战斗结束时，对象对你的依恋增加 1 点狂气。（精神崩坏状态的话不需要处理）。	
05	【恋情】	只要想着那个人就感到难过。不想被那个人讨厌，也挪不开眼睛，但是好羞啊……
	发狂：自伤行为	“如果那个人不会来看的话，这个身体就一点用处都没有……”
	战斗开始时和战斗结束时，你任选一个部件破坏。	
06	【对抗】	只有那个人，绝不能输给她。并不是憎恨，只是绝不能输而已。永远持续着竞争。
	发狂：过剩竞争	“是我比较优秀，优秀就是优秀，真好啊！”
	战斗开始时和战斗结束时，你任选一项依恋增加 1 点狂气。（精神崩坏状态的话不需要处理）。	
07	【友情】	作为朋友是很重要的人。只要是为了最好的朋友，你是什么都做得到

08		的。
	发狂：共鸣依存	“脚没有了？没关系，我也和你一样哟。”
	游戏结束时，对象的损坏部件比你更多的话，就破坏你的部件直到数目相同为止。	
	【保护】	那个孩子太弱了，所以你必须保护她。如果没有你的帮助的话，她一个人什么都做不到。
	发狂：随时紧贴	“不要离开我，你是要被我保护的！”
	战斗中，只要和依恋的对象处于不同的区域，就不能宣言“具有移动以外效果的动作”。另外，移动动作仅能将“自己和依恋的对象”作为目标。	
	【憧憬】	想拥有那样的风度。那是你憧憬的对象。那个人正是你理想中的姿态。
	发狂：臆作妄想	“骗人！姐姐大人才不会那样说话！你是假货吧，骗不了我的！”
	战斗中，只要和依恋的对象处于相同的区域，就不能宣言“具有移动以外效果的动作”。另外，移动动作仅能将“自己和依恋的对象”作为目标。	
	【信赖】	你和对方是一心同体的存在，无论是什么都能托付给她。只要和那个人在一起，就能静下心来。
10	发狂：疑神疑鬼	“……有打算从后面偷袭吧？我是不会允许的！”
	除你以外的所有姐妹最大行动值减 1。	

<死体队长的感情>

和房间里苏醒过来的另外两个人一起进行了自我介绍。

虽然没有血缘维系，但却是一同苏醒过来的伙伴，当做“姐妹”来对待就好了吧。首先作为姐妹，我们三个人的名字是只有彼此知晓的秘密哦。

所以在这里就只会介绍一下绰号。

还保留着大部分人类之心的“缝补爱丽丝”，还有永远保持冷静的射手“扳机参谋”。

通过交谈确认了彼此的记忆和境况，也了解了彼此的性格。

两位对我都会有不同的感觉吧，而我对两位的感情也已经确定了。

对惹人怜爱，令人回想起人类之心的“缝补爱丽丝”的是“保护”。对冷静地进行分析，能提出很多建言的“扳机参谋”的是“信赖”。

这样就拥有了维持自我的理由……或者说成是“依恋”也可以。

她们会因我的存在而维持自我……同时也温暖着我的心灵，让我能在战斗中发挥出更强的力量吧。

记忆碎片

01	蓝天	天空确实是蓝色的，而不是现在天空这样的阴沉浑浊的铅色。你所知晓的天空是无比辽阔的如洗碧空，它的存在曾是那样理所当然，现在却已经无法再见了。
02	母亲的手	你有被温暖的手拥抱过的记忆，而且你清楚的记得那是母亲的手。无论是面容和名字都无法想起，那个拥抱的温暖却似乎还残留着。但你想要拥抱的不是记忆，而是真实存在的那个她。
03	甜蜜的唇	还记得那柔软嘴唇的触感。那到底是在什么时候、和什么人接的吻早已忘得一干二净了，留下的只有四唇相触的感觉。现在与你相依的那些孩子们，会不会有谁的唇也同样甜蜜呢？
04	密室	躲在上锁的小房间里。外面有什么正四处寻找着你的身影。不能被发现，不能被发现——你尽可能蜷缩着。但似乎还是有什么逐渐靠近了大门。然后，你……
05	血宴	你一个人坐在散发着铁锈味的鲜红血池之中。人体的各种零件四处散落。那是谁的呢？又是谁做了这一切？为什么你会一个人这样坐在这里？难道说……
06	雨中	你站在倾盆大雨之中。大雨的声音和倾注而下的雨水遮住了周围的景色。这雨既不是黑色，也不含强酸，仅仅只是将你的身体濡湿，让你感到寒冷的雨水而已。虽然很难受，但却让你感到十分怀念。
07	孤立	周围的每一个人都远远地窃笑着。你不知道自己做错了什么，又为什么被嘲笑，但你知道自己不想再见到那样的目光，你真的不想被现在的伙伴们丢下。
08	笑容	发自内心的笑容，非常幸福的笑容。哪个笑容从你的脑海中浮现。那是谁的笑容呢？重要的人的，还是亲人的？如果是镜中映出的自己的笑容的话就再好不过了。虽然不知道是谁的，但那笑容令你魂牵梦绕。
09	信	从邮差那里收到的一封信。你确信那封信和自己的现状有着深刻的联系，但却想不起来信的内容。那封信到底写了些什么呢？又是哪个重要之人寄来的呢？还是说……
10	覆盖之影	巨大的黑影完全覆盖了你的身体，对你做了非常残酷的事情，只要回想起来就觉得头快要裂开了。憎恨，对，你无比憎恨那个影子，那一定就是让你苏醒过来的家伙，不会有错！
11	花园	盛开的花园。你在那里编织花冠，一边唱歌一边散步。置身于那片花海之中的时间是毋庸置疑的幸福，即便是现在，你偶尔也会沉浸在那记忆之中。
12	父亲的臂	你还记得父亲那强壮的双臂和他脸上胡茬的触感。你还记得自己那纤弱的身体被那双手拥抱的感觉。虽然有着那双手臂的人一定已经不在在了，但那份温暖却还支撑着你的心。
13	恋爱之花	苦涩却又甜蜜的恋爱之心。虽然已经无法忆起所爱之人，但那份情感却还残留在心中。即便只是轻轻拂过心尖，那份酸楚也会令你颤抖。
14	诅咒	有个家伙绝对不能原谅，所以你怀着憎恨举行了仪式。每天都在诅咒他，永远不会停下。苏醒过来的你自己也被诅咒了吧？所以对那家伙的诅咒一定也成功了。要让那家伙也尝尝一样的滋味！
15	歌	虽然不知道是怎么来的，但你的心中留有一首歌。即便在无意之中也会轻声哼唱，有时候也会稍微改变一下歌词。虽然仅仅只是一首歌，对你来说也是重要的东西。
16	蛋糕	甜甜的蛋糕塞满了你的嘴。细腻柔滑的奶油、色彩鲜艳的水果，还有柔软蓬松的蛋糕。在这个世界上已经再也找不到那种甜美了吧，但即便如此，你也还是想要再次品味。

17	火	焰	熊熊燃烧的火焰拥抱着周围的一切。从那摇曳的火光之中，你所觉到的陶醉却较恐怖更甚一筹。真希望那火焰能再一次燃烧起来，使你沉醉其中啊，但是现在的世界上，就连能用来烧的东西都那么稀少……
18	割	伤	你在做家务的时候，被少见的小刀或针划伤手指。即便只是稍微出了一点血，你也哭哭啼啼大吵大闹。现在的你根本不会在意那点小伤，就算身体四分五裂也……
19	白	色 房 间	白色的房间、药物、注射、身着白衣的人们。那纤细的手臂，瘦弱的双腿，是属于你的身体吗？虽然活着却无法行动的你，虽然死了却得到自由的你，对你来说究竟哪一边才……
20	黑	色 宅 邸	像是废墟一样的恐怖的黑色宅邸一次又一次地浮现在你的脑海中。虽然那里不能进入的，但记忆中的你却按耐不住自己的好奇心。进去之后……啊，那之后就想不起来了。
21		锁	铁栅栏、锁、简陋的床铺，每日的苦痛。你是被扯去了翅膀的蝶。即便是已经死去的今天，也能够感觉到来自什么人的枷锁。虽然自以为得到了自由，却也终究只是扯线木偶。还是说，永远被驱使着就是你的宿命？
22	星	空	在夜空中绽放光芒的是月和星，而你还记得过去那美丽的夜空。过去的夜是那么美丽，而现在的夜晚却只剩下黑暗。但比起那个，是无论黑暗有多么深沉也不会感觉不适的这双死者之眼，更令你感到哀伤。
23	少	女	在你的身边有一位少女。虽然无论是她的名字还是面容，亦或是你们的关系都已忘却了，但她的笑容还留在你的心中。你是爱着她的，并且你也爱着有着相同笑容的伙伴们。
24	宝	物	你有一个比任何东西都更加重要，非常非常珍惜的宝物。但那到底是什么呢？一定不是现在所拥有的【宝物】。你和那个东西，是被命运仅仅连在一起的。
25	葬	礼	有什么人死掉了。大家都很悲伤，消沉，有人还哭了出来，而你又是怎样的呢？那张挂起来的大照片模模糊糊的看不清脸，但那个葬礼毫无疑问是你的重要之人的。
26	聚	会	召集朋友、聚齐家人，那是非常非常快乐的聚会记忆，毋庸置疑的幸福时光。那实在是太过幸福了，对于只能想起这个的你来说，回忆与现实的差距实太过于残酷。
27	生	命	确实有新的生命寄宿在你的身体中。自己体内以外的生命为你带来了作为母亲的感动。但是你不只是个少女而已吗？还是说你的头脑和现在的外表是不同的人物？
28	宠	物 犬	它虽然不是人类，却也是你重要的家人。那孩子的叫声、呼吸、舌头、毛皮的触感，还有它的名字，无论是哪一个都留你心中、手中。
29	翅	膀	从很高很高的地方向下俯视。虽已经记不得地上的风景了，但你相信着自己能够在天空中飞翔而踏出了一步。在那之后又怎么样了呢？你真的飞起来了吗？
30	日	常	虽然无聊却也温暖，恒久不变的幸福的日常。你相信着这样的日子一定能持续到永远……但当你注意到的时候已经变成了这具身体、置身于这个世界了……到底发生了什么事了？
31	废	弃	那是被破坏、被舍弃、被埋没的记忆。遭到了毫无理由的虐待，哭喊、愤怒、诅咒，然后终于放弃了一切。即便到了今天也一点儿都没有变。即便是未来也一定、一定不会出现任何希望。
32	谢	罪	你伤害了很重要的人，你知道必须要道歉，但却连一句抱歉都还没有说出口。注意到的时候你已经死了，又重新活了过来，而那个人一定也是这样的。你必须向那个人道歉，必须要道歉。
33	财	欲	具有不可思议的魔力纸片，只要是想要的东西就全能换来，那个名字的确是，“钱”。你曾经不择手段地收集着它，因为那个的数量就是人类的价值。这个世界哪里还会有那个呢……

34	死	去	在你的面前，有一个生命结束了。对你来说，那是非常非常重要的生命。现在的你即使死了也还能行动，那条生命是否也遇到了同样的事情？	
35	故	乡	令人怀念的故乡风景。你在那里出生，在那里成长，在那里游玩。那个地方虽然已经不存在于世界上，但却还存在于你的心中。那是你无法忘却的重要风景，也是你最大的避风港……	
36	心	愿	没有实现的愿望，是不是就这样不要实现才更好？每当想起来的时候，内心深处都会传来剧痛。不可能会更好，怎么可能会更好呢。但是，你已经想不起来那个愿望究竟是什么了。	
37	水		你置身于水中，那是无比清澈的水。是在游泳吗？或者在潜水？又或者是投水自尽？无论如何，水与你都有着深切的关系。只要浸在水中，你就觉得非常幸福。	
38	编	织	物	你在编织着什么，是为谁而编的呢，编的又是什么呢？是围巾，手套还是毛衣呢……你的手指还记得要如何编织，只要有毛线和织针，现在也能编出什么来吧……
39	感	谢		无论再怎么感谢也不为过的人，但就连“谢谢”这两个字可能也没能说出。如果能重逢的话，第一句话一定就是这个。但是……那个人究竟是谁，是什么样的人呢？
40	土 壤 的 味 道			最喜欢照料花了。喜欢移植、喜欢施肥、喜欢浇水、喜欢玩弄土壤的你，还记得那充满生命的土壤的气味和花草的芬芳。但是在这个只有沙石的世界里，已经再也找不到……
41	神	灵		接受祈祷的存在被称为“神”，你相信着只要祈祷的话就能够得到幸福。现在的你幸福吗？如果不够幸福的话，也许是因为你的祈祷还不够虔诚吧。
42	教	师		黑板、椅子、课桌、讲台……大家或坐或站，纵情玩乐或者努力学习。真想回到那个房间啊，大家如今又身在何方呢，我现在……又身居何处呢？
43	被	窝		在温暖的被窝之中，迷迷糊糊地在朝阳之中睡了个回笼觉。对你来说，没有比这更加幸福的事情了。记忆之中的被窝总是暖洋洋的，但是醒来之后的这个世界，到底怎么了呢？
44	梳 妆 台			努力把映在镜中的自己的脸蛋打扮得漂漂亮亮的。第一次涂上口红的时候，变换崭新发型的时候、刚刚开始化妆的时候……但是，现在的你却一副只有死人的脸，只有一副随处可见的人偶的脸……
45	手 术 台			被捆绑在手术台上的你恐惧地瞪大了眼睛。嘴不知道被什么堵上了，根本叫不出声来。浑身是血的医生靠近了，闪着光芒的手术刀接近了、你的皮肤、皮肤！
46	跟 踪 者			有什么东西一直紧跟着你。异样的感觉不断积蓄，令你感到无比恐怖。那究竟是谁，究竟是什么，你一点都不知道。啊，窗户外面，外面！
47	嫉 妒			好嫉妒好嫉妒啊！明明你是那么不幸，为什么大家都那么幸福而面带笑容呢？好嫉妒好嫉妒啊，就连那个时候依然幸福的自己，现在想起来也觉得嫉妒。
48	家 里 蹲			外面太可怕了，大家都会伤害你。所以你只要待在这间小小的房间里就好了，根本不需要去到外面。啊啊，但是即便如此还是被强拉出来，外面果然好可怕啊，好想回到房间里。
49	洗 浴			会喷出温暖热水的喷头、淋浴的时候响起的哼唱、肥皂的香气。你好想再洗一次澡啊，但是现在的这具身体，会在热水中完全崩解的吧，所以你只能叹息着度过每一天。
50	枪 声			突然想起的爆破声，像是什么东西被烧焦的声音。你胸前一热，于是转过头去，然后你……接下来就想不起来了。不过，现在的你每天都能听到相似的爆破声。
51	图 书 馆			整齐的书本、成排的题名。阅读是多么的愉快，学习是多么的愉快。知识虽并非价值，但却等同于价值。这个自成一体的寂静空间，就是你过去的容身之所。
52	假 面			你说了谎，无论是谁你都不会相信，无论是谁你都无法相信。你信任现在的伙伴吗？虽然你知道必须要信任不可，虽然你知道，但是你……

53	孤	独	一直都非常寂寞，一直都孤身一人，希望能得到朋友。现在这个世界虽然有很多讨厌的事情，但却有了能够信任的朋友。正因为有她们的存在，这个世界比过去更加美好。	
54	演	奏	你每天都演奏着乐器，但那个乐器已经不在手边，想要演奏的乐曲也已经不记得名字了。虽然还能哼唱，不过……不过只要能找回那个乐器的话，手指就能记起来要如何演奏那首曲子。	
55	雪		还记得白色的冰冷碎片会摇曳着从天而降，那是将所有的一切都用纯白覆盖隐藏起来的雪。现在的世界会从天而降的只有黑色的灰，白色的雪从天而降的日子已经再也不会有了吧。	
56	运	动	你喜欢活动身体。那并不是拼上性命的战斗，而是更加快乐地活动身体。这个不会疲劳不会痛苦也不会成长的身体，运动起来的话会有着怎样的感觉呢？	
57	双	子	你有着另外一半，那是和你同一天诞生，有着相同面容的孩子。你们两个之间有着不可思议的联系，不管对方在做什么都能知道。所以，即便在这个世界中，你也知道自己的另外一半身处何方。	
58	笼	中	鸟	被关起来的小鸟实在是太可怜了，所以你打开了笼子放飞了那只小鸟。现在的你，也是被关在这不死之躯中的小鸟。有没有人会可怜可怜你，也把你放飞呢？
59	玩	偶	可爱的玩偶坏掉了，手脚向着奇怪的方向弯曲了、断裂了，好可怜啊……你有着这样的记忆。但是仔细想想的话，现在的你不正是那个玩偶吗？。	
60	窗	外	虽然已经记不起来窗外到底有什么，但有着眺望窗外的记忆。那里虽然寒冷，却比你所在的地方更加美丽，所以你一直憧憬着窗外。至少，现在的这里并不是那个窗外。	
61	占	卜	占卜运势的记忆，有什么人为你确定了运势，那一定是，关于你所期待的幸福未来的话语吧。或许那连祝福都不是，只是随口说说而已，现在却是支持着你的重要话语。	
62	牵	手	你与什么人手牵着手。虽然不记得对方是谁，但是从手中能传来踏实的安心感。如果只要指尖相触就能够安心的话，那就与现在的伙伴们手牵手吧。即便那只是冰冷的手，也足以令你感受到温暖。	
63	饥	饿	有着吃不到很想吃的东西的记忆。已经失去的食欲令你感到疼痛，肚子好饿，好想撕碎咀嚼点什么，好想吃好想吃好想吃，就连自己的手也好想吃。对了，那个时候的你难道……	
64	凌	辱	遭到凌辱的记忆，不断重复的屈辱。自尊被撕得粉碎，唯命是从，任由摆布。只要回响起这些就有什么在体内涌动着。把你唤回这个世界的东西，肯定和那些家伙没什么差别。	
65	可	爱	衣服	记忆中有着可爱的衣服。虽然记不清楚面容，但你只要想到要把映在镜中的那件衣服把展示给什么人看，便觉得欢欣雀跃……但是，到底想穿给谁看呢？那件衣服，如今又在哪里呢？
66	料	理	下厨准备饭菜。切碎蔬菜、搅拌大锅、打碎鸡蛋、翻炒肉片。虽然一开始什么都不会做，但是也渐渐熟练、熟练了……但是饭菜到底是什么味道却不记得了。做的，还好吃么……？	
67	欺	负	只是因为心情不好或一时兴起就那个胆小鬼做了这样的事。和朋友们一起围住他随意欺负，拳打脚踢，扯着头发，用力敲头之类的。啊，那个时候好开心啊！	
68	绘	画	有一幅未完成的画。如果能画完的画，一定会被大家称赞的，那就是最美好的事情了。但是，那到底是怎样的一幅画，你已经想不起来了。明明是必须要画完的……	
69	官	能	情欲的火焰烧灼着你的身体，将你的肌肤染成绯色，沉浸在并非对爱而是对快乐的渴求之中。即便到了现在，心中也会隐隐作痛。但是，这个已死的身体，到底能不能满足你的欲望呢？	
70	亡	者	那是在哪里呢？你被什么东西不断追赶，悲鸣着慌不择路地逃跑。死者的手将你凄惨地活活撕得四分五裂。啊啊，那些家伙，就是不死者啊。就是那些家伙，把你的身体撕成了碎片。	

71	迷 糊	甜美的浅眠。虽然必须醒过来不可，但却没办法离开被窝。从窗户漏进来的朝阳、小鸟的啼鸣、虽然还睡着但却清醒的迷迷糊糊的感觉。但是，现在这个世界没有那些……
72	对 话	还记得和朋友的漫无边际的对话。关于时尚、关于天气、讨厌的那家伙、喜欢的那个人、还有关于恋爱的事情，无论什么都能聊的那个时候……只要想起来，就会留下羡慕的泪水……
73	行走的尸体	你哀悼着什么人的死。在你的面前死去，却想不起来究竟是谁的人。但是，啊，那个人的尸体爬了起来，开始行动。以为那个人复活过来的你，被那个人的手和牙袭击了。
74	游 戏	不分昼夜地玩游戏。那是什么游戏，为了什么而玩着游戏，你都已经不记得了，只有一直，一直看着画面的记忆，只有不舍得离开房间，也不舍得睡觉的记忆。
75	售 出	你卖掉了什么。是血液，头发，还是内脏？又或者是欲放的花蕾又或者是绽放的花朵？你把那个卖给了什么人。那个人得到了这个，也露出了笑容。而你把钱拿去……拿去做什么了呢？
76	努 力	如果不努力学习，取的好成绩的话，就没办法向大家展示你的优秀了，就没办法展示了。你除了这个一无是处，完全的一无是处。不这么做的话，就没有、丝毫、价值。
77	幸 福 时 刻	啊啊，真幸福。这样的幸福真好啊，真害怕这样的幸福会消失啊，因为不是梦境，而是真正的幸福。你还记得那如梦似幻的幸福时光，但却只是，“记得”而已。
78	埋 葬	你被埋进了土中。包裹手脚的土是冰冷的，但随后又泛起微微暖意。虽然还有着意识，却不断被无情的泥土覆盖。身体已经没办法动了，随后脸也被埋了起来。你完全被埋进了土中。
79	购 物	去买各种各样的东西。眺望着橱窗，一次又一次地确认自己的钱包。无比快乐的购物时间，那个时候陪伴着你的是谁呢？记忆中只留下了那时的快乐。
80	游 乐 园	和家人一起、朋友一起、还是说恋人一起呢？那是关于又有趣又热闹的，像是异世界的游乐园的记忆。五彩缤纷的设施，非常幸福的人们。那一天究竟去了哪里呢？所留下来的痕迹还存在吗？
81	茶 会	小鸟的鸣叫、美丽的庭院、白色的桌椅、从茶壶倒出来的红茶、香甜的曲奇、快乐的谈笑。那是以身为少女的你生活中的甜美记忆。是那个记忆让你依然保持着少女之心。
82	秘 密	不会告诉任何人的秘密，因为那是非常可怕、非常羞耻、不能被知道的事情。啊，但是啊，就连你自己都忘记了自己的秘密，还有谁会知道呢？
83	花 圃	你照料着花朵。施肥、浇水、除虫、然后花朵终于开放，结出果实。那虽然是持续很长时间的的工作，却在你的记忆中静静流淌着。那个花圃现在如何了呢？
84	灵 异	有着遇到了不明真身的什么东西的记忆。奇怪的声音、奇怪的影子、令人毛骨悚然的光影。那个时候的恐怖，放在今天就像童话惹人微笑。因为现在的你，已经变成为了过去的你所害怕的东西。
85	秘 密 地 点	在阁楼里或壁橱中，你在那里做出了仅容一人的小世界。你躲在里面，躲在那个只属于你的世界之中。现在这里，是不是也有做出秘密地点的必要呢？
86	离 别	你已经无法再和那个人相见了。离你而去的是一个非常非常重要的人。虽然现在还想不起来那是谁，但是一定能再想起来，因为只有那个人的事情，是你绝对不能忘记的。
87	故 事	有着不知道是用小说还是用诗歌，写下了什么故事的记忆。你把那个故事写完了吗？那是你自己的故事吗？只要能够读一读，你一定能全部回想起来的。
88	哥 哥	你有个温柔的哥哥，总是向他撒娇，一直憧憬着他。对你来说，她是最重要的人，也是理想的人。但是，他的名字的面容都想不起来，明明只要见到就肯定能想起来的……

89	迷 失	你一个人走散了。你什么的不知道，只是一边哭着一边徘徊。不认识的道路，不认识的地方，无论哪里都是一片漆黑，周围都是不认识的人。但即便如此，那个时候也还有人在……
90	海 岸	拍案的波浪，白色的沙滩。目之所及尽是辽阔的大海，有时还有鱼跃出水面，那是你记忆之中的大海。这个世界也一定是有海的，但那是你记忆之中那充满了生命的大海吗？
91	战 火	为了逃避战火而四处逃亡，藏匿。四处都是纷飞的子弹和爆炸。逃亡令你失去了认知能力，只能迷茫地彷徨着。你把飞来的炮弹当成了飞近的小鸟，向它伸出了手。
92	操 弄 死 者	重要的人死掉了。不，一定只是睡着了而已，会再醒过来的，一定能醒过来的。因为已经死去的你就是为此而醒过来的吧？但那个人又在哪里沉睡着呢？
93	药	必须要吃药，必须要吃药，要坏掉了，要坏掉了，身体要坏掉了，心也要坏掉了，快点快点，药呢要呢，不快点找到的话啊啊啊啊啊啊啊啊
94	虫	对了，你最讨厌虫子了。爬来爬去的种子，飞来飞去的虫子，你特别憎恨、特别厌恶那种东西。你一直都住在不会出现那种东西的房间里，但是现在……
95	死 亡 降 临	面容和名字都想不起来，但是，有重要的人死掉了。死亡实在是太悲伤了，心中好像空了一个大洞一样。但是，在死掉之后又复活过来的现在，那个人如果能好好地安息的话就太好了。
96	谎 言	你说谎了。虽然还想起不来那究竟是怎样的谎言，但是一定有某个人被你欺骗了，就那样被欺骗着死去了。对方一定直到今天也还不知道真相，如果能再次相遇的话，如果不道歉的话……
97	死 后 世 界	你已经死掉了，这是毫无疑问的。那个时候，你所看到的是与这个世界不同另外一个世界……然后你就被强行拉了出来。真是的，人死掉的话就应该去到那个世界才对……
98	杀 戮 天 使	你被人教导了要如何杀人。你对此不抱有丝毫疑问，至今为止已经不知道多少次地重复着杀人这件事。只要杀掉就能被表扬了。在现在的这个死不掉的世界，只要一直一直杀戮下去，就能够得到表扬了吧？
99	死 灵 法 师	你稍微记得一点把你的身体变成现在这样的“那家伙”。你对那家伙，怀有谢意吗？纵然对“那家伙”来说，现在的你不过只是玩具而已？
00	最 终 战 争	你究竟站在怎样的立场上呢？你有着作为旁观者，见证了人类终结的知识和记忆。到底发生了多少愚行和惨剧，虽然模模糊糊的，但是你确实了解。

爱丽丝

有一些人偶无论到何时都无法适应战斗。无论经过了多么漫长的战斗岁月，她们的心灵也依然停留在过去那些平静的日子中。这也就意味着，那孩子仍是一个人类。

●爱丽丝的心境

隐约还记得一些记忆，和一切都大不相同的自己与世界。

每天都要战斗。每天都很恐怖。

但是，绝不能就这样将战斗和恐怖接受下来习以为常，那是再可怕不过的事情了。就算姐妹们都把你当成麻烦，却也不能没有你这个止不住颤抖的可爱少女。即便拥有可以战斗的力量，也不意味着你就是为战斗而生的。如果就这样被绝望侵染的话，你身为你的存在意义也会就此失去的吧？

即便你没有多少战力也一样是拯救姐妹们的关键之钥。绝不能被无尽的斗争与恐怖所吞噬，你不断对姐妹们呼吁着应当回归日常生活。

●职位/爱丽丝

技能					
【少女】					
T	即时	C	0	R	0
效果		任选 1 位姐妹进行对话判定。			
你不能变成只为战斗的机器，你那微不足道的只言片语和举止态度，能为那狂暴的心带来一剂清凉吗？					
技能					
【治愈】					
T	常时	C	无	R	参照效果
效果		其他的姐妹对你的对话判定骰值+1。			
少女的微笑在黑暗中熠熠生辉，那力量足可将浸染心灵的疯狂击溃。					
技能					
【坚定之心】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		可以令你的对话判定骰值+1。			
你拥有坚强的心灵，绝不会输给绝望。只要还与姐妹心心相系，希望之火就不会熄灭。					

技能【公主】					
T	伤害	C	0	R	0~1
效果	自身受到伤害时才能使用。指定 1 位姐妹的下一个“行动”的消费-1（最低为 0）。				
如果身体受到了伤害，姐妹们谁都无法保持冷静。因为无论是谁都清楚地知道，你是应当被好好保护的存在。					
技能【乐园的天使】					
T	即时	C	2	R	自身
效果	与现在的位置无关，你的配置变为“乐园”。该效果并非“移动”。				
你存在于乐园中——不，你在哪里，乐园就在哪里。					

狂人

拥有自我，也就是拥有主观和欲望。所求之物是力量、爱情、还是过去？一接下来是二，十接下来是百，欲望不断膨胀，永无休止。还不够、远远不够。

●狂人的心境

自我即是 ego。即便是这个已死之躯，即便是这个荒芜世界，欲望之芽也会绽放成花。

感情和欲望就是最重要的东西。

诚然，与姐妹相协调守护自身是重要的，却是是非常非常重要的事情。但是，你有因此而压抑欲望的必要吗？只要保持不会被她们舍弃程度的克制，再怎么肆意妄为都无所谓的吧？就这样任由欲望驱使，在世界的中心起舞不好吗？

力量、爱恋、胜利、过去、还有宝物。即便在这个世界也有着这么多想要的东西，既然想要的话就行动吧，战斗吧，疯狂吧！追求欲望肆意暴走才是你应有之态，才是不让你陷入真正的绝望与完全的疯狂的守护之盾。

●职位/狂人

技能【疯狂加速】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中，存在处于发狂状态的依恋时，攻击判定+1。			
疯狂、使你、更加、强大！					
技能【冲动】					
T	常时	C	参照效果	R	自身
效果		1 轮 1 次，自己宣言使用动作时，可以不支付正常消费，而任选一项依恋增加 1 点狂气点作为代替。			
还没完！还可以行动！还没到结束的时候！再打出一击、再前进一步！即便代价是粉身碎骨也动给你看。					
技能【修罗】					
T	裁定	C	参照效果	R	自身
效果		作为消费，任选依恋增加 1 点狂气点。支援 3。			
不对、不是那样，应该要这样、这样才行！欲望、执念、狂信，这些东西是足以颠覆物理法则的！					

技能【业怒】					
T	伤害	C	参照效果	R	自身
效果	自身造成伤害时才能使用。作为消费，任选依恋增加 1 点狂气点。伤害+2。				
全部都是你们的错！不能原谅，不能原谅，绝对不能原谅！全部都给我变成碎屑吧！					

技能【奈落的引力】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	战斗单元中、如果有向“奈落”的方向移动的移动动作以自身为目标宣言时，该动作的消耗-1（最低为 0）。				
最深沉的黑暗吸引着你，你的灵魂也渴求着那黑暗。那一定就是你应该身处的地方。					

自动人偶

即便拥有心灵也要抹杀自我，只要能成为战斗之中的一枚齿轮就够了。人偶就只是人偶，与已死之躯相称的毫无疑问就是已死之心。活着的时候没能好好守护的东西，现在一定要守护住。

●自动人偶的心境

疼痛，艰辛，苦恼，哀伤，已经失去希望的你和这个世界。

接受就是所谓的救济。

你将好不容易才取得的自我抹杀掉，得以将这个世界的真实和姐妹们纳入心中。舍弃掉大部分的自我，抑制住许多感情。只要不抱希望的话，只要不去爱恋的话，只要不再回首的话，也就不会感到任何的痛苦了。你专注于成为被姐妹们所期待的那个样子，因为那就是你的归宿。

但是即便如此，你也做不到完全抹杀自我。每当无法压抑的时候，就会有东西从心底溢出，成为你的困扰。那是因为你无比担心着姐妹们，绝不能让她们变成自己这个样子。你这么想着，心灵才没有完全死绝。

●职位/自动人偶

技能						【援护】
T	常时	C	参照效果	R	0～1	
效果	1 轮 1 次、射程之内的其他姐妹宣言“行动”动作时，双方意见一致的话可以将自身的现在行动值降低 1 点，来使宣言的动作效果变为 0。					
只要把握正确时机，一点点的援护也能够带来巨大的效果，在战斗的并不只有你一个人。						
技能						【乱来】
T	常时	C	参照效果	R	自身	
效果	你可以任选 1 个基本部件破坏作为消费，并重骰行动判定・攻击判定・切断判定。					
这是残酷对待自己肉体所取得的成果，是接受了自己身为死者的事实才能做出的行动。						
技能						【冰心】
T	常时	C	无	R	自身	
效果	可以让狂气判定的骰值+1。					
镇定下来，冷静下来。相信自己，相信同伴。不要怀疑，不要害怕。						

技能						【人偶的自觉】	
T	常时	C	无	R	自身		
效果		战斗单元中，直到第 1 轮结束为止，你可以无视“发狂状态”的效果。					
你的身体是人偶，心灵也是人偶。人偶是不会感到痛苦的，身体是这样，心灵自然也如此。							
技能						【炼狱之牢】	
T	常时	C	无		自身		
效果		战斗单元中若在该轮结束时身处“炼狱”，即便行动值为负数，下一轮开始时也可以恢复至最大行动值的数值					
人偶就应该身处炼狱。无论是被奈落诱惑，还是去憧憬乐园，都只会被撕得粉碎就此朽坏。							

废品

因为舍弃了一切才得到了力量，但是不能就这样将一切都舍弃掉。这个身体已经再也没有能够失去的东西了，但是即便如此，也还有着未曾失去过的东西。即便伤痕累累，也要永远挣扎下去。

●废品的心境

你掌握了这个世界的真实。这是个绝望的世界。

或许只能放弃了吧？

但你没有放弃，反而选择了挣扎下去。即便摆在你面前的尽是绝望也绝不会气馁。纵使满心疮痍，也会扮演着永不屈服的自己。

当其他的姐妹们陷入绝望的时候，你将先一步克服它。即便你没能真正克服，也会笑笑对其他姐妹说自己克服了。让所有的姐妹都坚持不放弃就是你的职责，而它所需要的并不是巧妙的鼓舞，而是只要你传达给姐妹们无论如何也会战斗下去、无论如何也打算永远战斗下去的信念就好。

●职位/废品

技能【随行】					
T	即时	C	0	R	自身
效果	其他姐妹使用移动动作时才能使用。移动 1。				
那是不知道重复了多少次的行动，那是已经刻入大脑的本能。保持阵型，跟随我方。					
技能【半坏】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	战斗单元中每轮结束与“宝物”被破坏时，不会增加狂气点。				
你是半坏的。因为已经坏掉了，所以不会进一步损坏了。无尽的战斗？那又如何？					
技能【地狱住人】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	战斗单元中身处“地狱”时，攻击判定+1。				
你才是最适合站在地狱的人。比起我方，敌人更能理解到这一点。					

技能【挣扎】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		使用狂气点重骰判定时，骰值+1。			
绝对不能失败！这个也是那个也是我都舍弃掉了，最后的最后的这个我是绝对不会放弃的！					
技能【抗拒奈落】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中身处“奈落”的时候，所有的行动动作消耗-1（最低为1）。			
即便落入奈落也绝不放弃！你的执念会强化你的一切！					

参谋

并非只有挥动武器才称得上力量，思考与知识同样也是力量。虽然在业已荒废的世界中变得难以理解……但力量仍是力量，而那也是不可或缺的。

●参谋的心境

不能被感情所驱使，冷静的判断与分析也是非常重要的。

哭泣什么都改变不了。

你并非无情也绝不冷酷，但是你知道被感情所驱使是愚蠢的。无论是恐怖绝望嫌恶还是悲伤都只不过是影响判断力的东西。而泪水或笑容，只要在能被允许的时候表露出来就够了。

所以你严于律己，这不是压抑而是约束。这是为了争取能肆意哭泣的时间，更是为了争取能尽情欢笑的时间。你拼尽全力，所为的不是舍弃心灵而是守护心灵。

●职位/参谋

技能【建言】					
T	裁定	C	0	R	自身
效果	支援 1 或妨碍 1。				
即便是短短的指令或暗号，也能够打消巨大的伤害。那将会带来尽管微小却也无比重要的契机。					
技能【冷静】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	可以让行动判定的骰值+1。				
沉着冷静的行动能够大大改变事态的发展。你那稳重的观点，会成为最重要的起点。					
技能【看破】					
T	即时	C	0	R	0~3
效果	选择一个类型为“即时”、“伤害”或“裁定”的行动将其效果打消。				
了解出现的敌人是很重要的事情。在一瞬间看破敌人的战力与攻击力，为同伴的战术做出补助。					

技能		【作战】			
T	常时	C	无	R	参照效果
效果		战斗单元开始时，你能够查看敌方配置，并且可以将我方的一位人偶配置在“奈落”以外的任意区域中。			
基于急智的战略。利用随机应变的布阵，为大家开辟胜利之路。					
技能		【预知】			
T	行动	C	1	R	0~1
效果		目标的下一个“行动”动作的消耗－1（最低为0）。			
只要预先察觉敌我双方的动向，就能用最小限度的行动来完成目标。					

队长

所谓的背负代表的并不是负担是强大。即便是这个已死的躯体，也有着能够背负的东西。只要还有必须背负的东西，即便只剩下双足也要走下去给你看。

●队长的心境

即便无法理解世界的真实，也能够理解姐妹们的心。

感情、压抑、恐怖、疯狂。

你比任何人都清楚地理解了姐妹们的心灵。支持和引导就是你对姐妹们的守护。化解即便最为微小的争端，将姐妹们的心灵融为一体。

只要毕力同心，力量自然会更加强大……所以你必须要在战斗中引导姐妹们、圆滑地维系人际关系。这虽然非常沉重，但背负责任也会让你变得坚强。无论如何也应该握紧这足以斥退疯狂、对抗绝望的力量。一切都是因为亲爱的姐妹们，一切都是为了亲爱的姐妹们。

●职位/队长

技能【号令】					
T	即时	C	2	R	参照效果
效果	包括你在内，身处舞台上的所有姐妹都将选择的攻击动作作为“即时”发动。				
你要告诉大家你的号令所具有的意义。调整时机，一齐攻击，决不允许敌人反击。					
技能【克己】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	当自身处于发狂状态时，可以让狂气判定・对话判定的骰值+1。				
你还有责任在身，就此逃避是不被允许的。你想要背负的大家，依然牵着你的手与你并肩。					
技能【花园的召集】					
T	即时	C	2	R	参照效果
效果	包括你在内，身处舞台上的所有姐妹，不论现在的位置如何都将配置变更为“花园”。这个效果不是移动。				
少女们的聚会不允许任何人来打扰，也不允许任何人妨碍，即便在战斗之中也是如此。					

技能		【悄悄话】			
T	常时	C	无	R	参照效果
效果		你在战斗单元的开始时和结束时，可以任选一位（自己以外的）姐妹，相互进行对话判定。			
少女们秘密的谈话。小小的话题、小小的闲谈、小小的友情，但是让羁绊更加坚固正是这些东西。					
技能		【优雅】			
T	常时	C	无	R	参照效果
效果		自身使用狂气点重骰判定时，可以任选一位（自己以外的）姐妹，进行对你的对话判定。			
你的举止是绝对的完美。亲眼见证的少女们，无论是谁都会勾起对你的纯洁思念吧。					

武装	1	变异	1	改造	0
----	---	----	---	----	---

可爱少女

●特化技能

技能						【肉片蠕动】	
T	裁定	C	0	R	0~2		
效果		受到伤害时才能使用。妨碍 3。					
		无论是被切掉还是被打飞，从你的身上落下的肉片也依然会追随着你的意志阻止敌人。					

标准的人偶。
不断行动的尸体。
不断死亡的士兵。
不断流逝的时间。
其特长是不死性。追求肉体的顽强性的类型。行走的死者所具备的全部威胁都汇聚于此。

●可爱少女的设计

你是姐妹们的防壁，是保护受伤姐妹的盾牌，不能对伤害感到恐惧。你应该站在“炼狱”，尽可能将敌人的攻击无效化，所以修复、防御和妨碍的手段越多越好。不过，如果能获得受到伤害就会生效的效果的话，也能形成连锁发挥出更强的作用。
当然，也不要忘记攻击就是最好的防御。从能取得的东西中选择合适的攻击手段吧

技能						【不为所动】	
T	常时	C	无	R	自身		
效果		战斗阶段中，即便部件被破坏，直到这一轮结束为止依然能够使用部件的动作。					
你的身体即便已经四分五裂也还具有机能。即便与身体分离，头部也还能继续思考，不会影响到战斗。							
技能						【死之延续】	
T	即时	C	0	R	自身		
效果		将一个被破坏的基本部件修复。					
即便失去了什么东西，只要重新连接上就能恢复原样。你的身体是永远都属于你，永远。							
技能						【庇护】	
T	伤害	C	0	R	0～1		
效果		可以代替目标承受伤害。1 轮之内可以无限使用。					
你永远都会毫不犹豫地保护姐妹们，因为你就是大家的盾。							

技能		【肉盾】			
T	伤害	C	0	R	0~1
效果		将伤害的附加效果（切断、连击、全体攻击等等）全部无效化。			
在那个瞬间以自身为盾，将攻击的余波打消。那是因为胸怀觉悟，还是因为危机感早已迟钝？					
技能		【失败品】			
T	常时	C	无	R	自身
效果		攻击判定・切断判定骰值全部+1。但是，战斗单元中每轮结束时，你必须任选 1 个部件破坏。这个破坏并不是消费。			
你的确非常优秀，但也是很明显的失败品。你的身体会在战斗之中逐渐崩解。					

武装	1	变异	0	改造	1
----	---	----	---	----	---

送断死镰

●特化技能

技能【无限解体】					
T	伤害	C	0	R	自身
效果		自身造成伤害时才能使用。在这一刻内可以将自己的所有攻击动作时机视为“伤害”对同一个目标发动。			
在攻击命中的下一个瞬间，所拥有的全部攻击手段倾泻而出，将敌人完全解体的对活死人用战术。					

技能【死神】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		白刃攻击动作的攻击判定骰值可以+1。			
你的手、眼和脑都是经过精挑细选和仔细研磨过的，为了挥舞武器命中敌人，为了将死亡与破坏带到这个世界。					
技能【灾祸】					
T	伤害	C	2	R	自身
效果		自身的白刃攻击造成伤害时才能使用。令那个攻击附加“全体攻击”的效果。这个“全体攻击”不会对自身造成伤害。			
你的存在就是死之暴风。挟着凶器与疯狂切入战阵，不问敌我将所有的一切卷入破坏之涡毁灭殆尽。					
技能【杀剧】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中，在同一刻内和其他姐妹对同一个目标发动攻击时，可以令自己的攻击判定骰值+1、伤害+1。			
协调时机，用同时攻击带来最大的战果。即便是没有呼吸的躯体，也是有着气息相合这个概念的。					

战斗用人偶。

永远的战士。

死灭的化身。

杀剧的主角。

其特长是战斗力。追求彻底的战斗力设计而成的肉体武装。没有装备火器却依然夸耀威势的毁灭暴风。

●送断死镰的设计

兼具力量与技巧，强化白刃攻击能力就是你的核心。尽可能取得强力的白刃攻击手段，用它将近敌讨灭吧。

建议配置在“炼狱”，无论是提高最大行动值还是取得支援手段都对你的攻击大有帮助。

不断给予敌人最大限度的伤害是你的重点。而且，还要保证在没能将众多敌人完全消灭的情况下还能够继续做出攻击。不要忘记各个击破，尽量削减敌人的数量吧。

技能		【刹那】			
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中，自身使用攻击动作时，仅有自己能够使用时机为“即时”和“裁定”的动作。			
那超高速的一击，任谁也无法阻挡。					

技能		【必中】			
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中，攻击判定值为“6”时，可以任选受到伤害的部位。			
那一击定能造成致命的伤害，不依靠任何偶然，必定会将敌人扫灭。					

武装	1	变异	0	改造	1
----	---	----	---	----	---

掠食异端

●特化技能

技能						【暴食】	
T	即时	C	0	R	自身		
效果	将一个被破坏的强化部件修复。						
	吞噬尸肉的你，甚至就连原本的身体所不具备的器官都能恢复。						

技能【肉宴】					
T	行动	C	1	R	自身
效果	将一个被破坏的基本部件修复。				
你吞噬着尸体的血肉，用于填补自己的身体。那是连死者也为之战栗的景象。					
技能【捕食者】					
T	伤害	C	2	R	0
效果	对自身所处的区域内所有的敌人造成“摔倒”的效果。				
掠食死者的异端，会唤醒敌人最本能的恐惧。就算是连没有自我的尸体兵器也不由得对你心生怯意。					
技能【垂涎欲噬】					
T	即时	C	0	R	0~1
效果	移动妨碍 1。				
满溢食欲的眼睛，舔舐口唇的舌头，嘴角留下的涎液，那个模样足以令死者畏缩着停下脚步。					

异端的人偶。

死者们的天敌。

对尸用的人偶。

清醒的食人魔。

其特长是完全的异端。猎食死者的死者，唤起其他不死者本能的恐惧，构筑唯一的食物链。

●掠食异端的设计

赐予你的是即便在死者之中也属异端的力量。你具有强悍的再生能力，所以你应该能够切入敌阵打乱阵型、吸引敌人，来减少背后的姐妹们承受的攻击。不会受到妨碍的移动手段、较高的最大行动值、全体攻击和摔倒效果能够帮助你做到这些。

仅是摔绊后阵的肉片并不是目的，那异常的食欲会驱使着你扑向敌人，将那些畏缩的死者吞食殆尽，而这才是你真正的价值。

技能		【恶食】			
T	常时	C	无	R	效果参照
效果		自身的攻击使目标进行切断判定时，那个骰值－2。			
刀刃是切开食物的餐刀，将所有的一切分解成碎块。你的爪和牙绝不会放过任何可以吃的东西。					
技能		【背德的悦乐】			
T	伤害	C	无	R	自身
效果		将 1 个已使用过的“即时”、“裁定”“伤害”动作变得可以重新使用。			
伤害会令你感到背德的高扬感——无论受到伤害的是谁，甚至就连你自己，也包括在内。					

武装	2	变异	0	改造	0
----	---	----	---	----	---

镇魂枪手

●特化技能

技能【魔弹】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	战斗单元中，攻击动作的最大射程可以+1。				
	死者不适合使用枪械，但是你是特制的。你的子弹能够击穿站在更远处的敌人。				

枪使的人偶。

终端的镇魂歌。

灵魂的幻想曲。

世界唯一之音。

其特点是射程。虽然是为了防卫重地而制作的，但作为游击兵也非常优秀。在破灭的世界中扬起的枪声之歌，鸣响镇魂之钟。

●镇魂枪手的设计

首先，你需要作为射击攻击手段的枪械。根据敌人各不相同的距离，分别使用复数的枪械也是非常有必要的。另外，比起近距离攻击，射击攻击的消耗要更高，要珍惜任何一次攻击的机会。支援和减少狂气点的手段也是有所裨益的。

你的职责是将站在其他的姐妹无法触及之处的敌人破坏。你没有什么防身之术，即便站在“花园”和“乐园”也没什么关系，但是有些时候也需要你具备前往“炼狱”的勇气。

技能【枪神】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		射击攻击动作的攻击判定骰值可以+1。			
你的眼与枪紧密相连。和那些乱射一气的僵尸士兵不同，你能够准确地命中任何目标。					
技能【死之手】					
T	即时	C	0	R	自身
效果		任选 1 个的攻击动作将时机作为“即时”使用。			
你的攻击就像是白马王子，在最为绝妙的时机击发而出，将所有的敌人都远远地抛在身后。					
技能【摇篮曲】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中，射击攻击动作的骰值-1、消费-1（最低为 1）。			
枪声永无休止，而战场上尤为如此。断断续续的声音不成歌曲，连绵不绝而清晰沉重的才是你所奏响的枪之歌。					

技能【枪斗术】					
T	裁定	C	2	R	0~1
效果		妨碍 2。然后可以对目标再进行射击攻击 1。			
使用枪械、攻防一体的格斗术。即便是在死者之间进行的枪战中，这样的格斗术依然十分有效。					
技能【集中】					
T	即时	C	2	R	自身
效果		直到本轮结束为止，你的攻击判定骰值+1。			
将感觉研磨锐利，狙击敌人的破绽。这一击定能敌人彻底打垮。					

武装	0	变异	2	改造	0
----	---	----	---	----	---

纷繁异怪

●特化技能

技能 【异形存在】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中受到攻击时，只要敌方没有取得大成功，都由你任意选择受伤部位（不能选择所有部件都损坏的部位）。			
你的身体完全没有人的形状，以人为目标的攻击也无法正确作用于你。					

技能【狂鬼】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		肉搏攻击动作的攻击判定骰值可以+1。			
战斗本能支配者你的身体战斗。视界被染成鲜红色，用爪、用牙将胆敢挡在你面前的东西撕碎吧。					
技能【怪力】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		肉搏攻击・白刃攻击造成的伤害+1。			
人类所不可能拥有的死者筋力，不断变强、变强、臻至极限。潜藏在纤细手腕之中的怪物，随时都准备着解放自我。					
技能【歪极】					
T	效果参照	C	无	R	自身
效果		习得这个技能时，额外取得1个3级变异部件。 这个部件与强化值无关，也能够进行修复。			
刻入身躯的异形诅咒令你超越了肉体的极限，而你仍保有心智这件事只能称之为奇迹。					

歪曲的人偶。

被制作成的畸形。

随意扭曲的形态。

胡乱交织的异形。

其特点是变异。被制造成尸体工艺品的嵌合体。超乎常理的肉体，具备着超乎常理的可能性。特化了速度的存在很常见。

●纷繁异怪的设计

异形化的你的躯体拥有许多不可理解的奇特器官，因而完成很多原本不可能实现的行动。仅仅按照你的期望的歪曲，会把你变成非常奇异的存在。如果硬要说的话，只能是无论再怎么扭曲，也绝对不要忘记取得一个攻击手段。

由变异部件构成的你，应该作为怪物活跃于前线才对。同时具备强劲的攻击手段和防御手段的你，无论是作为姐妹们的矛还是盾都十分称职。

技能【业躯】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元结束时，可以任选两个部件修复。			
虽然被无数次切断、打碎、破坏之后又再次破坏，现在也只是稍微有点损伤而已。					
技能【再生】					
T	伤害	C	1	R	自身
效果		防御 1，1 轮之内可以无限使用，但不能对重复作用于同一次伤害。			
你的身体会常时恢复原状，无论是怎样的攻击都能稍微阻挡一下。					

武装	0	变异	0	改造	2
----	---	----	---	----	---

热情舞女

●特化技能

技能 【女武神】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	最大行动值+2。				
	你的舞蹈具有作为死者过于破格的速度，在你看来周围的一切都是那么迟缓。				

技能		【圆舞曲】			
T	即时	C	1	R	自身
效果		直到本轮结束为止，以你为目标的所有攻击判定骰值－1（全体攻击的话仅对你的攻击判定值－1）。这个效果每轮只能生效 1 次。			
你是战场上的舞女，踏着舞步将向你飞来的攻击一一避开，与之错身而过。想要将开始舞蹈的人偶停下来是非常非常困难的。					
技能		【死亡舞蹈】			
T	裁定	C	0	R	自身
效果		重骰攻击判定。			
这是只有能够做出精密行动的身体才做得到的事情。通过细微动作的编织出瞄准敌人弱点的追击。					
技能		【调律】			
T	即时	C	0	R	0
效果		选择目标已被破坏的 1 个部件。目标直到本轮结束为止都能使用那个部件的动作（但是无法令已经使用过、不能重复生效的动作恢复）。			
作为即便无法起舞也依然舞蹈的演员，你了解那些让损坏的肢体强行运作的方法。					

舞女的人偶。

冥府的公主殿下。

狂舞的尸体傀儡。

被抛弃的观赏物。

其特点是精妙的动作。生前是不断进行表演的舞女。齿轮的传动驱动着那精密的指尖起舞，这才是真正的她所爱的时代。

●热情舞女的设计

你能在各种复杂的局面下起到特殊的作用。快速的移动、打出精确的攻击、对敌人造成妨碍、避开敌人放出的攻击，无论是哪个都是你最为擅长的。用眼花缭乱的动作迷惑前线的敌人，不断编织出最精确的攻击吧。

你的技能涉及了诸多方面、改造部件也囊括了攻击・防御・舞台控制等等种类繁多的效果。根据组合的不同，能够发挥你的存在价值的地方也各有不同。

技能【爱抚】					
T	即时	C	0	R	0
效果	摔倒。				
舞女的手指轻轻拂过，官能的悦乐令死者也为之颤抖，沉浸在一时的快乐之中。					

技能【机械装置】					
T	效果参照	C	无	R	自身
效果	习得这个技能时，额外取得 1 个 3 级改造部件。 这个部件与强化值无关，也能够进行修复。				
你的身体是由齿轮和螺丝构成的，几乎已经没有了血肉的成分。					

动作

技能和部件的功能被称为“动作”。

每一个动作都设定有“时机”“消费”“射程”“效果”。

时机

时机的分类是最为重要的，共分为以下的

常时	无论何时都有效，只要满足效果条件就会自动生效。原则上没有消费。原则上在冒险篇章・结局篇章之中也能使用。
行动	战斗篇章中，自己的刻内可以使用。1 轮之内可以无限使用。
裁定	战斗篇章中，射程之内的对象进行判定、掷骰之后。原则上每轮只能使用 1 次。
伤害	战斗篇章中，射程之内的对象受到伤害时。原则上每轮只能使用 1 次。
即时	战斗篇章中，对象使用动作时（可以对即时动作使用即时动作）。在对象动作效果处理前生效，较对象动作的效果更为优先。判定后无法使用。也能作为行动时机的动作在自己的刻内使用。如果没有特别描述原则上每轮只能使用 1 次。

“裁定”“伤害”“即时”时机的动作与刻数无关，只要行动值在 1 以上就能够使用。参战者可以在同一时刻使用多个动作，多个参战者也能在同一时刻分别使用动作。

不过，这些动作基本上都是每位使用者**每轮只能使用 1 次**的。不过需要注意的是，即便是效果完全相同的动作，只要名字不同就能在一轮之内分别使用。

“行动”时机的动作，只要能够支付消费，一轮之内想要使用多少次都可以。

消费

消费也就是使用动作所需要支付的代价。

“行动”“裁定”“伤害”“即时”时机的动作大多数都标记了消费的数字，这代表着使用动作时所需要消耗的行动力。消费较少，意味着该动作能够在战斗中较为迅捷的使用。这个数值绝对不会低于 0。

五种。除却“常时”之外的动作只能在战斗篇章中使用（仅作为演出的话则没有问题，但**规则上不会造成任何影响**），无法对冒险篇章和结局篇章中发生的判定进行“支援”和“妨碍”，无论受到何种伤害也无法使用“防御”。

“常时”时机的动作，消费基本上都是“无”，也就是说这些动作不需要支付任何代价。

另外，也有一部分动作有着特殊的消费。通过破坏自己的部件或增加狂气点来使用的这些动作，都有着与其消费相符的强力效果。这些动作，如果没有可以破坏的部件或没有增加狂气点的余地的话就无法发动。

射程

射程表示的是该战斗动作的效果所能够触及的范围。用“0”到“3”的数值，或者“自身”来表示。

“0”代表着使用者自身所处的区域，“1”代表着邻接的区域，“2”则代表着更远 1 格的区域，以此类推。

“时机”“消费”“射程”：

一部分的动作资料中写着“效果参照”，这种情况请参照效果正文。这些是对应方格写不下数据的特殊的动作。

每轮 1 次：用动作的效果将行动时机的动作变更其他时机使用的情况，只要刻数变更就能重新作为“行动”使用。另外，如果同一轮内将同一动作再次变更时机的话，只要像第一次使用那样处理就可以了。

不会造成任何影响：因此，即便有被破坏的部件，也不能在冒险篇章或结局篇章中进行回复。

消费“无”：消费“0”和消费“无”还是有着些许不同的。在受到使消费上升的效果影响时，如果是前者便会变得需要消费，后者则无论何时都不需要。

不过，射程为“1”的情况，不能对自身所处的区域使用。想要这样使用的话射程应该是“0~1”才对。射程中存在“~”就表示在这个范围内选择目标。

如果射程是“自身”的话，意味着该动作只能对使用者自身产生效果，不能对其他人使用。

效果

效果涉及了方方面面。拥有独特效果的动作有很多,请参照这些动作各自的效果。然而，大部分的效果都只是省略了内容简单地表示着，被省略掉的内容请参见下表。

效果涉及了方方面面：如果效果中写着“可以”的话，可以任意决定其效果生效与否。反过来说，如果没有写着“可以”，则于状况无关一定会生效。特别是时机为“常时”的动作特别需要注意这一点。

○○攻击×	对射程内的对象进行攻击判定，对命中的部位造成“×点”伤害（详细请参照规则篇章的“攻击判定”部分）。攻击分为以下四种类型，一部分技能或部件会针对某种类型进行强化或防御。 肉搏攻击 格斗或肉体能力进行的攻击 白刃攻击 使用刀刃或钝器进行的攻击。 射击攻击 主要是使用枪械进行的远程攻击。 炮击攻击 由爆炸物或炮弹造成的大规模攻击。
移动×	根据舞台布置图，向射程内的对象移动“×”个区域。需要宣言（注 1）的是“移动的目标”“移动前的地点”和“移动的方向”。一般来说，“移动妨碍”会令“×”的数值发生增减，然后将对象向宣言的方向进行移动。普通的移动宣言不能移动到舞台之外，只能到达舞台的一端。 如果想移动到舞台之外的话需要宣言“逃走”这个特别的移动宣言，详细请参照 P107 的“逃走”规则。
支援×	令射程内目标的骰值增加“×”。如果修正后的判定值达到 11 或以上则判定取得大成功。
妨碍×	令射程内目标的骰值减少“×”。如果修正后的判定值达到 1 或以下则判定取得大失败。
防御×	射程内目标受到的伤害减少“×”（最低为 0）。如果攻击的伤害降低至 0，附加的“切断”和“爆发”的效果仅对目标失效。
移动妨碍×	射程内目标进行的移动动作，移动局地减少“×”（最低为 0）。
摔倒	射程内目标的现行动值减少 2 点。如果这个效果以“攻击×+摔倒”的形式表示的话，则若攻击没能命中便不会发动。
切断	以“○○攻击×+切断”的形式表示。在攻击命中时，目标进行“攻击判定”（参见 P107），如果失败则破坏命中部位的所有部件。不过，由于“防御”或其他手段阻止了伤害情况，“切断”无效（注 2）。
爆炸	以“○○攻击×+爆炸”的形式表示。在造成伤害时，目标必须从与受到伤害的部位邻接的部位之中选择一个，受到同数值的伤害（部位以“头—臂—躯—足”的顺序相互连接）。如果命中部位是“头”的话只能选择“臂”，命中部位是“足”的话只能选择“躯”。邻接部位的所有部件都被破坏的情况必须选择另一侧的部位，所有临界部位全部破坏的情况，“爆炸”无效（注 2）。
全体攻击	以“○○攻击×+全体攻击”的形式表示。这个攻击命中了射程内区域的 1 个目标的话，则对该区域内的所有单位造成伤害（没有特殊描述的话包括使用者自身和友方在内”。 攻击判定只进行一次，以该判定值（注 3）命中范围内的所有单位。大失败的场合，这个攻击的“全体攻击”无效，当做普通的大失败处理。
连击×	以“○○攻击×+连击×”的形式表示。这个攻击的攻击判定成功（或大成功）时，在伤害处理完毕后再追加同样的攻击（追加攻击没有消费）。 这个追加攻击，只要攻击判定持续取得成功（或大成功）就可以进行最多×次。追加的攻击目标可以与之之前的攻击目标不同。

注 1：移动的宣言，可以用“将‘尸体队长’从‘炼狱’向‘奈落的方向’移动”这样的形式宣言。
注 2：无效，即是刀刃被挡住，大范围的扩散伤害被完全防御下来。这也就意味着，“防御”的效果能够对策“切断”与“爆炸”。
注 3：该判定值，也就意味着没有必要根据对象的数目使用同样数量的妨碍和支援。不过因为防御是针对造成的伤害生效的所以与此无关。

基本部件

头部

头【大脑】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		最大行动值+2。			
辅助人偶的意识，高速处理信息的器官。为了能战斗中顺利协调行动也是必须的。					
头【眼球】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		最大行动值+1。			
对于人类而言是最为重要的感觉器官。敏锐的感觉也直接关系到死者战斗中的方方面面。					
头【牙齿】					
T	行动	C	2	R	0
效果		肉搏攻击 1。			
用牙撕咬，撕裂，可以说是死者们的战斗中最为基本的战斗方式。					

躯部

躯【脊骨】					
T	行动	C	1	R	自身
效果		同一轮内下一刻所使用的动作仅有一个消费-1（最低为0）。			
积蓄体力，一动不动地等待着机会。那力量会在下一个瞬间迸发而出。					
躯【内脏】					
T	常时	C	无	R	无
效果		无			
体内空空如也像个什么样子，所以大部分死者的身体都塞满了用途不明的器官。					

臂部

臂【拳头】					
T	行动	C	2	R	0
效果		肉搏攻撃 1。			
死者的身体与生者不同，能够发挥出所有的潜在能力，用连自己的身体也会破坏的强大力量殴打敌人。					
臂【手腕】					
T	裁定	C	1	R	0
效果		支援 1。			
灵活的指尖掌握着许多能力，能够有效率地驱使身体正确行动。					
臂【肩膀】					
T	行动	C	4	R	自身
效果		移动 1。			
死者不需要下半身。即便没有脚也没问题，因为还能爬着前进。					

足部

足【腿骨】					
T	行动	C	3	R	自身
效果		移动 1。			
死者行走于大地。不过想要双足行走脚掌的部分其实怎么都好，只要有两根骨头就够了。					
足【脚掌】					
T	裁定	C	1	R	0
效果		妨碍 1。			
活用双脚改变位置，看准时机偏转敌人的攻击，又或者把己方从弹道上挪开。					

强化部件

对于生者毫无意义的强大火力，集残酷猎奇和恶趣味于一身。移植到人偶们身上的强化零件就是这样的东西。

具备压倒性攻击力的武装。

由恶意滋生出扭曲的变异。

造就无血无肉机械的改造。

对于外表柔弱的少女们而言，是否有些太过恶意的？但是这还不够，远远不够。世界还要更加残酷而凄惨，那是最

为极致的丑恶。这并非单纯根据印象而将部件不断连接起来，也蕴含着对您所追寻的死亡舞蹈的稚嫩期许。

还请放下心来，接下来只需要一点点的时间，人偶们就将超越赏玩人偶的桎梏，创造出属于自己的残酷之美，化作真正的“死之艺术品”。

这里是一些可能需要您在动手之前稍加注意的多余提醒，如果早已熟练的话请随意扔到展示柜上就好，如果第一次的话还请稍微读一读。

选择强化部件的基准

● 与技能配合

需要注意与从职位和职阶取得的技能取得平衡。辅助攻击的技能，基本上都只针对特定的攻击手段。而兼具多种攻击类型的强化部件（迄今为止）是不存在的。不要忘记取得能与技能配合的强化部件，不要抱着无用的部件不放，这一点还请稍加注意。

● 成功率

本游戏的判定基本上有 50% 的概率失败。而且只要进行攻击就一定会发生判定。确实也存在对这一概率进行操作的技能、部件和规则。能够对判定值本身造成影响的“支援”和“妨碍”效果都是相当强力的。虽然需要注意一下射程，不过准备些提升自身判定值或降低敌方判定值的手段总没有坏处。

● 角色分工

人偶的姐妹们是作为一个队伍、一个整体共同战斗的，而这也意味着并不是每个人都必须能做到一切。正确认识到自己的责任，并且称职地完成它，战力也能产生相乘的效果。将攻击・防御・支援・妨碍等责任区分开，各自承担来

吧。如果其他的 PL 就在身边的话，和他们商量着选择强化部件也是很重要的。

● 移动

基本部件的【腿骨】是最为基本的移动手段，消费比平均 1 次攻击所消耗的行动值更高。另外，还会受到敌人“移动妨碍”的威胁。而具备移动效果的强化部件基本上都是很强力的。特别是不仅仅针对自身，还能移动其他人的话就能够更进一步扩展战术幅度。另外，如果能在攻击的间隙进行移动，逃出攻击手段的射程所覆盖的区域的话，就会成为一种完全的回避手段。记住这件事也不会有坏处。

● 摔倒

NC 所操纵的敌人是不能使用“摔倒”效果的。这对于 NC 而言是何等扫兴的效果啊。虽然对一部分敌人不通用，不过“摔倒”能够直接减少行动值，在死者的激斗中发挥出明显的效果。敌人实际上是失去了一次攻击机会。将摔倒系的能力作为一种妨碍手段来取得也是很强的。不过，敌人是不可能只靠摔倒就阻止的，这件事还请记住。

<1 级武装>

头【功夫】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	最大行动值+1。				
铭刻于脑海的格斗技术。虽然对于死者而言其攻击多半没有意义，但也依然能用来调整动作。					
臂【钉球棍】					
T	行动	C	2	R	0
效果	白刃攻击 1+爆炸。				
钉入钉子的球棒，又或者是带刺的棍棒。战争爆发后用作权宜之计而制造出来的武器。					
臂【撬棍】					
T	行动	C	2	R	0
效果	白刃攻击 2，攻击判定的骰值+1。				
金属制的棍棒。既能作为工具威力又大的金属棍棒都可以叫做撬棍。					
臂【斧】					
T	行动	C	3	R	0
效果	白刃攻击 3。				
在棍棒的顶端装上沉重金属刃的武器。作为武器威力强劲，作为工具也有很多用途因而评价甚高。					
臂【切肉刀】					
T	行动	C	2	R	0
效果	白刃攻击 2。				
锐利的大型刀具的总称。不仅限于菜刀，小刀和柴刀也包含在内。					

臂【日本刀】					
T	行动	C	2	R	0
效果	白刃攻击 1+切断。				
由于形状独特而与切肉刀区别开来。刀刃锐利，用于斩击威力不凡。					
臂【链锯】					
T	行动	C	3	R	0
效果	白刃攻击 2+切断。				
战争时期分配给大多数步兵的近战武器。是为了尽快将不死者解体而存在的凶器。					
臂【大型手枪】					
T	行动	C	2	R	0~1
效果	射击攻击 1。				
将少量子弹发挥出最大效果的大口径枪械。对不死者而言效果远超手枪。					
臂【狙击步枪】					
T	行动	C	2	R	2~3
效果	射击攻击 1，攻击判定的骰值+1。				
可以进行超远距离攻击的一种枪。对人使用效果无可挑剔，但以不死者为对手的话威力就不太够了。					
任意【汽油弹】					
T	行动	C	2	R	0~1
效果	炮击攻击 1+爆炸+连击 1，攻击判定的骰值-1。				
装有燃料的易碎容器。被命中的敌人自然会变成火人，但是可能会把自己也点着……					

〈2 级武装〉

任意		【带刺铁线】			
T	伤害	C	0	R	自身
效果		自身造成伤害时才能使用。白刃・肉搏伤害+1。			
布满尖刺的铁线，身体上缠绕着这个的活死人的攻击能给敌人的躯体留下更深刻的伤痕。					
足		【暗刃靴】			
T	行动	C	2	R	0
效果		白刃攻击 2，攻击判定的骰值+1。			
足尖或脚跟能够放出刀刃的改造靴。在死者脚力的驱使下，那刀刃的效果也非比寻常。					
头		【发劲】			
T	即时	C	0	R	0
效果		不能以自身为目标。移动 1。			
只要手掌触及敌人就连巨兵都能吹飞，是威胁性相当高的格斗技术。东方的神秘。					
臂		【合金提箱】			
T	伤害	C	0	R	自身
效果		防御 1+“爆炸”无效化。			
可以当成盾来使用的强化提箱。如果顺手的话吉他箱或是伞也能这样用。					
臂		【流星锤】			
T	行动	C	2	R	0~1
效果		白刃攻击 1+摔倒。			
一端拴着铁球的金属锁链。能够缠住对手破坏架势。					

臂		【霰弹枪】			
T	行动	C	2	R	0~1
效果	射击攻击 1+爆炸，攻击判定的骰值+1。				
打出无数高杀伤力铁珠的枪械。原本就是为了把对手撕碎而发明的，对不死者也有很强的效果。					
臂		【机枪】			
T	行动	C	3	R	1
效果	射击攻击 1+全体攻击。				
瞬间打出无数子弹，洒下弹雨的凶残枪械。在敌人聚集在一起的时候使用能够发挥最强的效果。					
臂		【猎熊枪】			
T	行动	C	3	R	0~2
效果	射击攻击 3。				
威力强劲的超大口径枪械。对于人类非常不实用，不过对于不死者来说只是稍微有点难以操纵。					
臂		【双枪】			
T	行动	C	3	R	0~1
效果	射击攻击 2+连击 1。				
双手握着两把大型手枪，同时射击来获得强大的战斗力。因为有两把所以就叫双枪了。					
任意		【手榴弹】			
T	即时	C	2	R	0~1
效果	炮击攻击 2+爆炸，攻击判定的骰值-1。				
从内部引爆火药，播撒铁片的炸弹。当然也有失手滚到脚下的可能性存在。					

〈3 级武装〉

臂 【凶刃】					
T	行动	C	3	R	0
效果		白刃攻击 4，攻击判定的骰值+1。			
将杀牛刀和骨锯或铁凿组合起来做成的恐怖的杀人凶器。只要乱砍乱挥乱捅乱刺就能把猎物拆成碎片。					
臂 【割草机】					
T	行动	C	3	R	0
效果		白刃攻击 3+连击 2。			
旋转带刃的刀片，把触及的一切粉碎解体。虽然不好太好操作，却也是对活死人用破坏兵器。					
臂 【名刀】					
T	行动	C	2	R	0
效果		白刃攻击 2+切断，攻击判定的骰值+1。			
兼具攻击速度和命中力，杀伤力也很高的日本刀。想要自如挥舞的话需要将精神统一的技术。					
任意 【单分子纤维】					
T	行动	C	2	R	0~1
效果		白刃攻击 1+切断+连击 1。			
能将世界上大部分物质斩为两截的坚韧纤维。如果是熟练者的话只要动动指尖就能将无数的敌人切成完全解体					
臂 【飞盘】					
T	行动	C	3	R	0~1
效果		白刃攻击 1+切断+摔倒。			
顶端连接着环绕着无数刀刃的锯片状圆盘的锁链。是连远方的敌人也能命中并切碎的优秀凶器。					

臂 【反器材步枪】					
T	行动	C	4	R	1~3
效果	射击攻击 5。				
原本是为了击穿坦克的装甲而做成的巨枪，其威力足可于小型导弹匹敌。					
臂 【亡者机关枪】					
T	行动	C	3	R	1~2
效果	射击攻击 1+爆炸+全体攻击。				
把多把霰弹枪连接到一起，同时放出无数霰弹的枪械。破坏之雨会将范围内所有的肉打成肉酱。					
臂 【火焰放射器】					
T	行动	C	2	R	0~1
效果	炮击攻击 2+爆炸+连击 1。				
放出高温火焰将目标烧成灰烬的武器。据说是在从前人类与不死者战斗的时候颇受欢迎的武器。					
任意 【炸药】					
T	行动	C	3	R	0~1
效果	炮击攻击 2+爆炸+全体攻击，攻击判定的散值-1。				
爆炸范围广阔的强力炸弹，需要慎重地对待。不过也有不少活用爆炸的自爆兵。					
臂 【火箭筒】					
T	行动	C	4	R	1~2
效果	炮击攻击 4+爆炸。				
用强力的火箭弹把敌人彻底粉碎的单兵大炮。虽然装弹时间很长，但破坏力冠绝单兵武器。					

<1 级变异>

任意【蛆虫】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	战斗单元每轮结束时和战斗单元结束时，这个部件被破坏的话可以将其修复。				
从身体中涌出无数的蛆虫。这些变异昆虫的幼虫能够补强你的身体组织。					
躯【补丁】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	战斗单元结束时，可以让这个部件和一个被破坏的基本部件修复。				
颜色与大小各不相同的部分被纵横的缝合线连接在一起,你的身体就是这样缝补而成的。					
躯【心脏】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	最大行动值+1。				
在不死者体内跃动的半腐心脏。不知只是心理安慰还是失落的死灵法术的效果，它能让不死者的反应稍快一点。					
足【尾巴】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	最大行动值+1。				
你的臀部长着野兽或者爬虫类的尾巴,它能帮助身体保持平衡,更为迅捷的行动,并且还很可爱。					
足【吸盘】					
T	行动	C	3	R	自身
效果	移动 1,“移动妨碍”对这个移动无效。				
你的足长有钩爪或吸盘,既能在墙壁或天花板上奔跑也能用眼花缭乱的動作移动。					

躯		【酸蚀】			
T	伤害	C	1	R	0~1
效果		自身受到伤害时，才能对造成那个伤害的目标使用。肉搏攻击 2。			
强酸体液在你的体内流动着。只要被敌人伤害到，这些酸液就会飞溅而出将敌人的躯体溶解。					
臂		【钩爪】			
T	行动	C	2	R	0
效果		肉搏攻击 2。			
为了将敌人撕裂而变异出的发达钩爪。虽然不便于日常生活，不过不死者完全没有日常生活所以无所谓。					
躯		【白子】			
T	裁定	C	1	R	0~1
效果		支援 1。			
你是体内不含色素的白子。据说这种人有着奇妙的幸运，那到底有几分真实性呢……					
躯		【腐血】			
T	裁定	C	1	R	0~1
效果		妨碍 1。			
腐败的血液在你的体内无意义地流动着，不过只要喷射出去就能阻挡周围的视野。					
任意		【空洞】			
T	裁定	C	0	R	0~3
效果		对自身进行攻击的攻击判定才能使用。妨碍 1。			
你的身体有着明显的缺损。不过那并不会影响到战斗，反而会让敌人的攻击落空。					

<2 级变异>

头【兽耳】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		最大行动值+1。使用这个部件进行行动判定时，即使大失败也不会被破坏。			
你的耳朵被替换成了兽耳，这为你带来了已经灭亡的野兽知觉。这个器官能让你反应更加迅速，同时也更可爱。					
任意【男孩子】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		可以让对话判定的骰值+1。			
你的身体虽然像少女一样纤细，不过的确有着男性特征。因为是十分稀有的男性，受到特别的宠爱也毫不奇怪。					
臂【四臂】					
T	即时	C	0	R	自身
效果		将选择的“行动”动作作为“即时”使用。			
你的手臂不只两根。肩膀上另行追加的手臂虽然难以自如使用，不过还是能够扩大战术的幅度。					
任意【骨枪】					
T	行动	C	2	R	0
效果		肉搏攻击 1+连击 1。			
身体中的一部分骨头像长枪一样刺出贯穿敌人。能够从那连续不断的奇袭中全身而退的敌人是不存在的。					
任意【毒针】					
T	行动	C	3	R	0
效果		肉搏攻击 3。			
在身体的某处长着刺入敌人体内将融化一切的强酸注入的毒针。					

头【垂涎长舌】					
T	裁定	C	2	R	0~1
效果	妨碍 1+摔倒。				
不断流淌着口水的怪诞长舌。用那个向敌人发动奇袭的话就能延缓敌人的动作。					
任意【多目】					
T	裁定	C	1	R	0~1
效果	支援 2。				
你的身上有着另行追加的眼睛，宽广的视野也带来了更早一步做出反应的可能性，不过稍微有点恶心。					
任意【触手】					
T	即时	C	1	R	0~1
效果	移动妨碍 1。				
蜿蜒而蠢动的触手是最适合妨碍敌人行动的。虽然从身体里长出来有点恶趣味，不过也没法抱怨什么吧。					
任意【尸藤】					
T	裁定	C	0	R	0
效果	支援 1 或妨碍 1。				
即便在荒废的世界中也有花朵盛开。带毒的花朵和蜿蜒的藤蔓覆盖着你的身体，让你的轮廓看上去朦胧不清。					
躯【鳞片】					
T	伤害	C	1	R	自身
效果	防御 2。				
遮覆身体的一层厚鳞、毛皮或甲壳造就了有机的铠甲。虽然和可爱无缘，不过必须承认这是非常有效的防具。					

<3 级变异>

足【多足】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		即使除此之外的足部部件被破坏，也还能使用其动作。			
你的腿不只两根。像是半人马那样，又或者是章鱼那种，总之你有着复数的腿脚。					
头【多头】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		最大行动值+2。			
你的肩膀上还有另外一个头，就像是还有另外一个人一样方便自如。双倍的直觉带来了迅捷的反应。					
躯【枯槁】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中仅有 1 次可以令针对 1 个判定的“妨碍”全部无效化。			
舍弃掉无用的肉，有种营养失调感觉的身体。虽然外表看上去不健康，不过有着避开敌人的能力。					
任意【腐毒】					
T	行动	C	3	R	0~1
效果		肉搏攻击 1+爆炸+摔倒。			
你能够射出将命中的敌人躯体腐蚀掉的毒脓。如果沐浴其中的话一定会完全腐烂掉吧。					
任意【肉鞭】					
T	行动	C	3	R	0~1
效果		肉搏攻击 2+连击 1。			
细长而强韧的触手，与其用于妨碍还不如干脆当成鞭子。抽打敌人那腐烂的躯体使之崩溃。					

任意		【翼膜】			
T	伤害	C	0	R	自身
效果		防御 2。			
尸肉的皮膜，尸天使之翼。虽然没办法飞起来，但是包裹着身体的守护之翼能够将大部分的攻击挡开。					
足		【兽足】			
T	行动	C	2	R	自身
效果		移动 1~2。			
你的双腿被替换成了野兽的腿。虽然造型是很扭曲没错，不过移动迅速也是毋庸置疑的。					
任意		【尸蕈】			
T	裁定	C	0	R	0
效果		妨碍 2。			
适应了荒废世界的菌类生长在你的身体上。那些长势惊人的孢子云能够妨碍敌人的攻击。					
躯		【人彘】			
T	常时	C	无	R	自身
效果		任意选择数个部位共同分担受到的伤害。对于切断判定可以任选 1 个受到伤害的部位进行。			
你既没有手也没有脚，那些部位的器官都藏进了体内，没什么不便。					
头		【感觉良好药】			
T	伤害	C	1	R	自身
效果		自身受到伤害时才能使用。任选依恋减少 1 点狂气点。			
每当你受伤的时候，头脑中就会有带来悦乐的药剂潺潺流出，那会让你把所有烦心的事情都忘得一干二净。					

<1 级改造>

任意【限制器】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	这个部件在战斗单元中被破坏时，可以宣言令最大行动值+2。这个效果持续到战斗单元结束，效果生效中这个部件不能修复。				
一旦生效就无法解除的脑内啡抑制装置。如果失去了它的束缚，就能够解放出无比敏锐的感官。					
头【肾上腺素】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	最大行动值+1。				
将大脑的活动进一步增强，强行提升反应速度的活性化改造，这是不死者特有的药物强化。					
头【剑齿】					
T	行动	C	2	R	0
效果	肉搏攻击 2。				
钢铁的颞部和牙齿，在撕咬一类的事情上效果非常棒。基本上不会暴露在外，而是隐藏在皮肤之下。					
任意【喷射装置】					
T	伤害	C	效果参照	R	自身
效果	自身造成伤害时才能使用。作为消费，你任选 1 个基本部件破坏。白刃・肉搏伤害+1(无法重复)。1 轮之内可以无限使用。				
在背后装有喷气式推进器，会在破坏自己的躯体的同时发挥出强大的格斗战力。					
臂【剪刀手】					
T	行动	C	2	R	0
效果	肉搏攻击 1+切断。				
剪刀状的义肢活锋利的爪子。虽然难以使用普通的工具，但却能把敌人的身体切得粉碎。					

躯【装甲皮肤】					
T	伤害	C	0	R	自身
效果	防御 1。				
强大的人工皮肤覆盖全身，能够确实地减轻你所受到的伤害。					
躯【钢筋铁骨】					
T	伤害	C	1	R	自身
效果	防御 1+“切断”无效化。				
超合金骨骼。埋入体内的钢铁具备着对斩击的超强防御性，对于日本刀和单分子纤维的效果也久经检验。					
头【螺栓】					
T	裁定	C	1	R	自身
效果	支援 2。				
头部有着突出的调整螺栓，能够调整反应并控制脑内啡的分泌。					
任意【飞拳】					
T	行动	C	3	R	0~1
效果	肉搏攻击 1+摔倒。				
手臂或者腿，有的时候连脑袋也能向敌人发射而出。攻击之后会自动返回，没有发射次数的限制。					
头【定向音源】					
T	即时	C	2	R	0~2
效果	任选 1 位姐妹相互进行对话判定。				
能够发射出指向性声音的喉咙，在战斗的间隙中也能够进行交流。					

<2 级改造>

任意【僵尸炸弹】					
T	伤害	C	0	R	0
效果	这个部件被破坏时才能使用。以 8 作为判定值（允许裁定介入）造成“炮击攻击 2+爆炸+全体攻击”。				
埋在身体中的炸弹。虽然对本人来说很抱歉，不过被众多敌人围困的时候也是助益甚大的……					
任意【神经反射】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	最大行动值+1。				
强化过的反射神经。能够更快地做出肉体反应，也就能够更为迅捷敌行动。					
任意【放电装置】					
T	行动	C	2	R	0
效果	肉搏攻击 1+摔倒。				
将平常积蓄在体内的电力放出。即便是尸体也会由于反射性的痉挛而出现无法行动的瞬间。					
任意【钻头】					
T	行动	C	3	R	0
效果	白刃攻击 2、针对这个攻击的“防御”全部无效化。				
疯狂地旋转着，无视对手的防御将之贯穿的钻头。对于防御力较高的的人来说是天敌一样的武器。					
任意【袖剑】					
T	即时	C	2	R	0
效果	白刃攻击 2+连击 1。				
埋藏在体内的刀刃，在一瞬之间飞射而出撕裂敌人。无法预测的攻击足以让敌人永远沉默下去。					

任意		【激光射线】			
T	行动	C	3	R	0~3
效果		射击攻击 1+切断。			
从身体的一部分射出的激光。威力虽然不大，不过因为射程却很远，作用还是不小的。					
头		【瞄准装置】			
T	裁定	C	0	R	自身
效果		支援 2。射击・炮击攻击才能使用。			
直接装在脸上的观测器或反射镜。能够清晰地看到暗处或远方，使精密射击变为可能。					
任意		【尖刺】			
T	伤害	C	1	R	自身
效果		自身造成伤害时才能使用。白刃・肉搏伤害+2。			
从体内刺破皮肤生长出来的尖刺或角，只要组合起来得当应用在战斗中的话就能够发挥出追击的效果。					
任意		【机械触手】			
T	即时	C	1	R	0~1
效果		移动妨碍 1。			
金属的触手，和生体的触手一样能够缠住敌人阻碍其行动。比起生体触手人偶们更加偏爱它无机质的外观。					
任意		【钢丝卷筒】			
T	即时	C	3	R	0~2
效果		移动 1。			
发射出去的带钩钢丝会把挂住的东西用强力的卷筒强行拉近、吊起或者弹开。					

<3 级改造>

臂【钢铁之臂】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		臂部对于伤害总具有“防御 1”。装备在臂部的白刃・肉搏攻击动作的伤害+1。			
装有巨大且强大的钢铁之臂。一击之威足以将敌人完全粉碎打散。					
足【蟹足】					
T	常时	C	无	R	自身
效果		足部对于伤害总具有“防御 1”。战斗单元中进行移动时，可以将 1 个白刃・肉搏攻击动作作为“即时”使用。			
将下半身替换成多足战车。不仅增加了装甲，也因为自行能力而取得了了移动攻击的可能性。但是已经完全不像人类了。					
任意【伸缩手臂】					
T	即时	C	2	R	0~1
效果		移动妨碍 1+摔倒。			
像钢丝那样能够自如伸缩的关节。伸长的关节能够出乎敌人的预料将其打翻在地。					
躯【机械改造】					
T	伤害	C	1	R	0
效果		防御 2。			
将大部分身体都替换成机械的半机械人。虽然一眼看上去是有机体，但却能像钢铁装甲一样弹开攻击。					
臂【机械铁手】					
T	裁定	C	1	R	0
效果		支援 2 或妨碍 2。			
拥有超人握力的义肢系统。被那个强有力的手指所抓住的敌人，绝不可能从攻击中逃离。					

躯【分离接合】					
T	常时	C	无	R	自身
效果	总将“切断”无效化。				
将自己的身体分离的系统。能够自如分离，分别行动，再重新接合。					
头【防腐处理】					
T	裁定	C	2	R	0
效果	妨碍 2。1 轮之内可以无限使用，不过不能对 1 次判定重复使用。				
像美丽的玩偶那样经过化妆的容貌。那是人偶们所憧憬的东西，也是死灵法师所赐予的宠爱，是决不允许死者玷污的圣域。					
任意【冲击锥】					
T	行动	C	2	R	0
效果	白刃攻击 2、针对这个攻击的“妨碍”全部无效化。另外，可以对攻击命中的对象造成“移动 1”。				
将高速震动的金属桩射出，将防御打穿把敌人吹飞。					
任意【光刃】					
T	行动	C	2	R	0
效果	白刃攻击 1+切断+连击 1。				
必要的时候能够任意改变形状的光刃。炙热的光芒会带着电子音的嗡鸣将敌人的身体完全切断。					
足【冲刺】					
T	即时	C	3	R	0~2
效果	移动 1。针对这个移动的“移动妨碍”全部无效化。				
腿部装有强力的发条，能够瞬间完成跳跃，动态地进行回避和移动。					

规则篇章

已经准备好了心爱的人偶？

终结的舞台正在等候你的到来。

终结的舞台也在等待着你的制作。

台本、标号、上色。

请编排歌曲与舞蹈。

在哭戏中退场。

哎呀呀演员大概会呜咽吧。

不过，所谓的人偶。

是不会呜咽的。

无论多少次都可以重新操纵。

那么，借你之手，

操纵人偶之技在此。

玩家规则

游戏流程

人偶已经完成。
姐妹们也取得了依恋。
后日谈的游戏终于可以开始了。
在后日谈的游戏中，战斗是不可避免的。

基本上每场游戏只会有一场战斗，不会发生多次。同一地点作为舞台发生多场战斗的情况，将会作为“多场游戏”来处理。
后日谈的游戏单元，分为以下三个部分。
各个单元所使用的规则有所不同，还请务必多加注意。

冒险单元	以故事为中心的单元。描写人偶们所处的状况和引发的事件。
战斗单元	以游戏为中心的单元。人偶们与张牙舞爪的其他不死者或变异体进行战斗。
结局单元	进行故事和游戏的事后处理。

● 冒险单元

完成人偶、决定了依恋之后，就可以从冒险单元开始游戏了。

根据剧本的不同，这一部分也形形色色。会有几乎没有内容的冒险单元，也会有需要耗费大量时间的冒险单元。

这个单元的流程如下。

• 公布业障

NC 需要在此公布人偶应当达成的目标，这被称为业障。人偶们必须正确理解自己的业障。不过，如果其内容与游戏的秘密紧密相连，NC 也可以不在这里公布，而选择在战斗单元中公布。

• 把握状况

人偶们究竟置身于怎样的状况与场所中，需要从 NC 那里听取。与此同时，NC 也要对业障做出提示。

认真倾听，向 NC 确认不太理解的地方。因为 PL 要让人偶做出怎样的行动完全取决于 NC 的说明。

针对 NC 一开始说明的状况，一边发表人偶的感想和感觉一边和其他人偶进行交流吧。

• 人偶的对话

虽说依恋决定了彼此的关系，不过为了让 PL 自身更清晰地了解彼此的人偶，请根据职位或依恋扮演人偶间的对话交流，以此增进相互的理解。

在进行对话的时候可以宣言“对话判定”减少狂气点。

• 展开事件

周遭发生了什么状况变化，亦或是发现了什么，做出的行动引发了什么事件。PL 需要让人偶积极地参与到事件之中，如果什么都不做静候时间流逝的话，人偶们的身心就会慢慢崩溃。

使用“行动判定”的规则判定人偶的行动成功与否，如果感到了恐怖或惊悚的话还需要进行“狂气判定”。

• 遭遇敌人

遭遇到必须与之战斗的敌人。

如果敌人拥有自我的话说不定能够进行对话，那样的话无论敌人性质如何，战斗都可以被推向较为有利的方向，如果遇到了这样的敌人的话还请多加努力。

不过多数的遭遇并没有闲谈的功夫，一旦遭遇就会发生战斗。

战斗一旦打响，冒险单元就结束了，接下来开始的是战斗单元。

● 战斗单元

后日谈的一场游戏中一定会发生战斗。该单元的流程如下。

• 战斗开始前的处理

冒险单元中没有公布业障的话，现在就必须公布了。PL 必须正确把握自己的业障。

之后要设定战斗的“胜利条件”。NC 在战斗单元开始时必须揭示胜利条件。

另外，有些人偶的技能或疯狂状态会在战斗开始前生效。各个 PL 不要忘记宣言并处理这些效果。

• 战斗

请遵守战斗的规则进行战斗。只要人偶们达成了“胜利条件”或被全灭，战斗就结束了。

人偶全灭的话，请直接转到结局单元的“结局”流程。

• 战斗结束时的处理

战斗胜利的话，人偶们根据各自未被破坏的“宝物”的数目，从任意依恋消去数目相同狂气点。

另外，有些人偶的技能或疯狂状态在战斗结束时产生效果，不要忘记进行处理。

处理结束后，战斗单元就结束了，接下来展开的是结局单元。

● 结局单元

结局单元是在战斗结束之后，为了让故事结束而展开的单元。

结局单元的流程如下。不过，如果人偶们在战斗单元中全灭的话只需要进行“结局”和“获得宠爱”这两项。

• 修复部件

在这里能够修复一些被破坏的部件。请听从 NC 的指示。

• 人偶的会话

和冒险单元中同样可以宣言进行对话判定。

• 结局

以发生的事件和战斗的结果为中心进行处理。同样也可以进行“行动判定”和“狂气判定”。

或许人偶们从现身的敌人那里逃跑了，或许根据取得的信息作出了什么行动，又或许是得到虽然微小但确实存在的希望吧。NC 做出这样类似的描写和演出，PC 则扮演人偶做出回应。

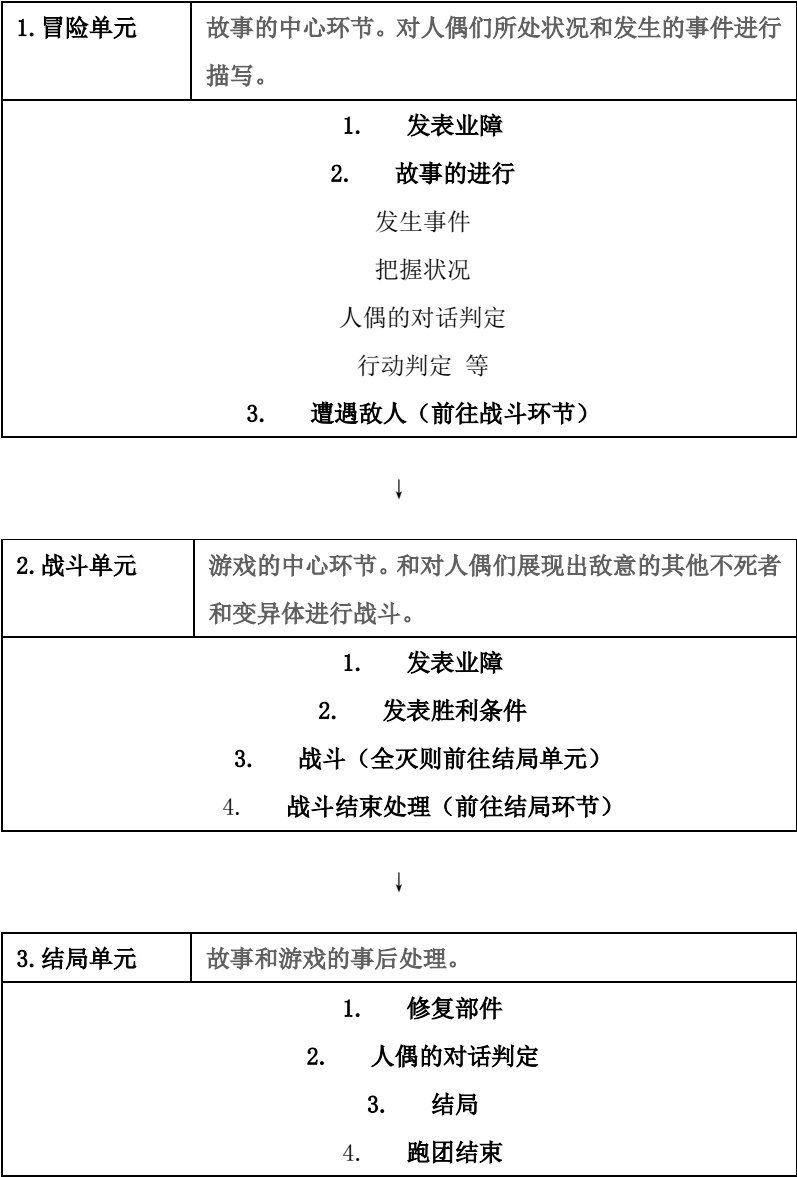
• 向下一场游戏

故事的剧本就到此结束，NC 根据规则给予各个 PC “宠爱”。即使全灭也能获得宠爱。通过消费宠爱，PL 能使人偶们进行成长。

处理完此步骤后，一场游戏就完全结束了。如果还有时间的话再开始下一场游戏吧。

下一场游戏：后日谈中单场游戏需要的时间并不长，如果熟练的话一天可以完成多场游戏。一般要从第二场游戏开始才能体会到“疯狂”以及无法完全恢复损伤的惊险。

[一 场 游 戏 的 流 程]



判定

跑团中最经常使用到的规则就是判定。

判定是用于决定人偶（或敌人）能否顺利行动的。

当然，仅仅只是走路、留意从眼前落下的日记本、和姐妹对话这种事情是不需要判定的。

判定应用在不知道是否能够成功的行动上。

不被僵尸群发现而小心地移动、用语言鼓励陷入痛苦的姐妹、用枪弹命中逼近的敌方不死者……在这种时候，人偶就必须用“判定”来决定行动成功与否。

判定基本上是投掷一枚 **10 面骰**。

骰值在 5 以下的话就是失败，6 以上的話就是成功。根据判定的不同有时候会给骰值加上修正值，骰值和修正值的合计数值就被称为判定值。

特殊的是，1 以下的判定值意味着“大失败”（通过修正使判定值降低到 0 以下的也会发生）。通常会引发危险。

不过如果判定值达到 11 或以上的話就是“大成功”。这代表着取得了超过正常水平的完美成果。

判定根据情况不同分为多个种类，详细情况请参照下列规则。

另外，如果在重要的判定上失败甚至大失败了，可以任选依恋增加 1 点来重新进行判定。

●行动判定

在冒险单元和结局单元中进行的行动全部都是行动判定。

隐蔽地行动、发现被隐藏起来的東西、从很高的地方跳下来着地这一类与人偶的精神无关的行动的成败需要进行行动判定。

在 NC 要求 PL 进行判定的时候，投掷骰子进行判定（不能擅自进行判定）。

如果使用与行动判定相关的“部件”或“记忆碎片”进行演出，经过 **NC 的许可**就能够增加最多 3 个骰子（合计 4 个）。技能则是不能使用的。

这种情况下，只要骰子中有 1 个成功了结果就是成功。

不过，如果结果失败且有判定值在 1 以下的话，判定结果就是大失败。如果使用的是部件的话，那个部件也会被**破坏**（使用多个的话全部破坏）。

用于演出的部件可以是基本部件。如果和知识有关的话就是“大脑”，感觉的话就是“眼球”这样，使用相关的部件就能增加骰子。

是否使用部件是可选的。如果不想承担部件损坏的风险的话，只用 1 个骰子来进行判定也没有问题。

NC 也可以根据判定的难易程度给予**修正**。修正会大大影响成功的概率。

修正的基准如下所示。

10 面骰：这个规则使用的骰子只有 10 面骰，在接下来的叙述中会略称为“骰子”。

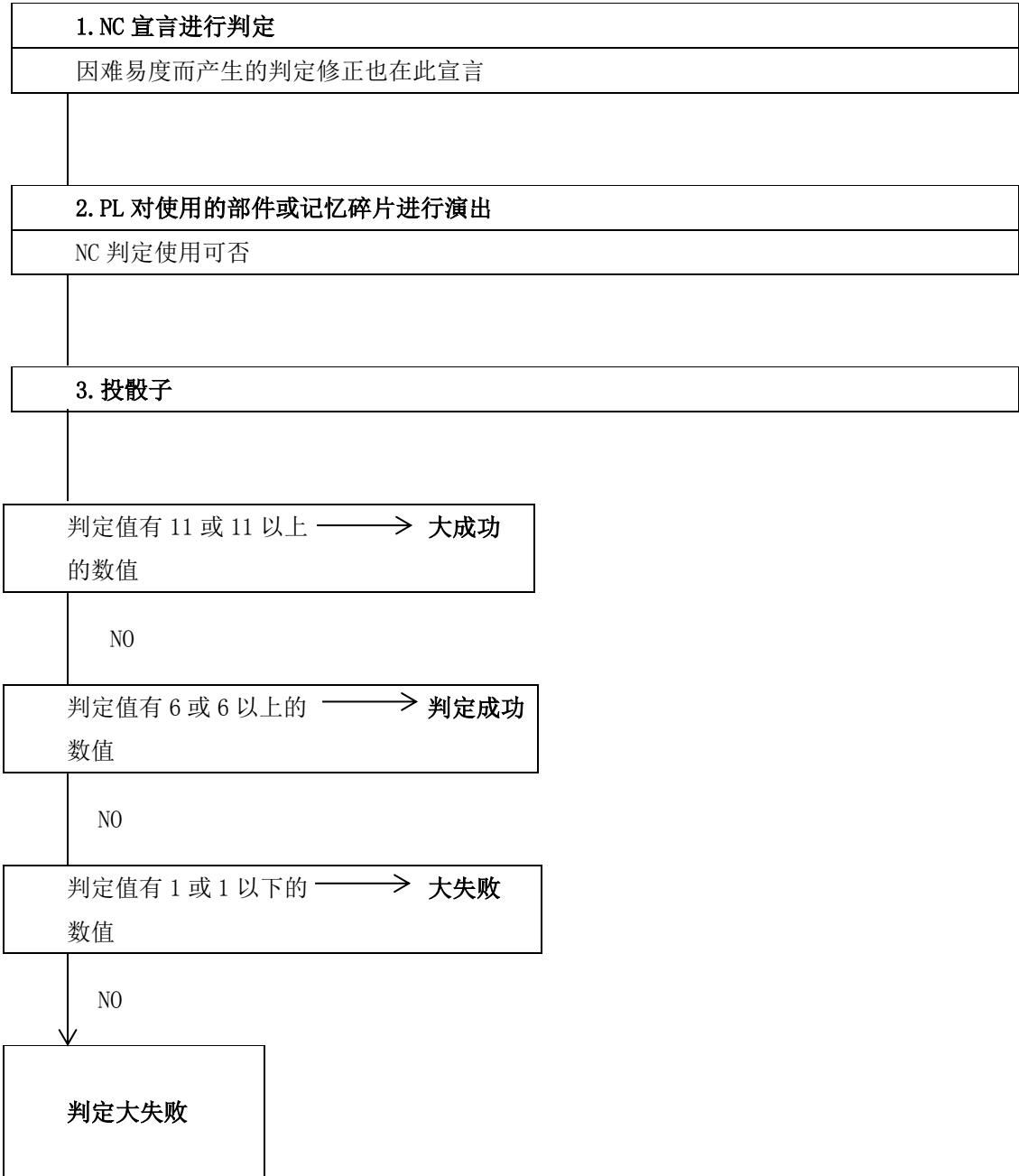
NC 的许可：NC 不可允许过于乱来的演出和过于牵强的加骰。关于程度的把握请参照死灵法师规则。

大失败的破坏：未必是由判定带来的损伤。这个部件或许从一开始就不具备机能、濒临崩坏。

修正：在 NC 还不够熟练的时候可以不用勉强给予修正。不依靠修正进行判定也没什么问题。在充分体验之后再根据状况给予修正就好。

修正+2	相当简单的行动。如果拥有与行动相适的器官的话完全不会失败。
修正+1	简单的行动。不过不能太过大意，应该活用能力来进行。
无修正	稍微有点危险的行动。如果有更擅长的伙伴的话应该托付出去。
修正-1	困难的行动。如果惧怕失败的风险的话，不进行也是可以的。
修正-2	难以成功。不仅会失败，大失败的可能也很大。
修正-3	基本上不可能。使用器官进行判定的话，要有失去它的觉悟。

[行 动 判 定 的 顺 序]



疯狂

在荒废世界中唤醒自我的少女们总是被 在游戏中，当下列的项目发生时，就会增
疯狂折磨着。那会将“依恋”歪曲，迫使人偶 加 1 点“狂气点”。
们作出恶行。

狂气点 1 点	使用狂气点重骰判定（每次）
	狂气判定失败时。
	战斗单元中每轮结束时。
	失去依恋的对象（包括[宝物]）时。
	一部分动作支付的消费

“发狂”与“精神崩溃”

每个依恋最多可以累积 4 点狂气点，这种 为对象进行对话判定，不过精神崩溃的人偶一
时候，人偶们就处于“疯狂”状态。这个状态 方是可以进行对话判定的。
会持续到狂气点降低至 3 点或以下为止。而“疯 狂”究竟会带来什么，根据依恋的不同而有所 不同，详细请参照“依恋表”（P59）。

已经“疯狂”的依恋不会在增加狂气点， 这些人偶会作为疯狂的死者在彷徨世界
如果要增加的话请加到其他未“疯狂”的依恋 中。对于死灵法师来说，她们已经不再是可爱
上。

如果所有依恋都累积了 4 点狂气点，失去 为对象进行对话判定，不过精神崩溃的人偶一
了全部理智的话，人偶就会处于“精神崩溃” 方是可以进行对话判定的。
状态。其他的姐妹不能以“精神崩溃”的人偶

趋于疯狂

●使用狂气点重骰

只要没有陷入“精神崩溃”，PL 就可以任 选依恋增加 1 点狂气来**重骰判定**。如果有技能 或修正的话，重骰的时候同样适用。

如果使用狂气点重骰也依然失败的 话……继续增加狂气点再次重骰也可以。不过， 在这种时候狂气点必须加在同样的依恋上。如 果那个依恋已经是疯狂的状态的话就不能再重 骰了。

另外，“对话判定”“狂气判定”是不能 用这种方法重骰的。

●狂气判定

当人偶们遇到了极为**惊悚的场景与真实** 的时候，NC 可以宣言进行狂气判定。

狂气判定和通常的判定的处理相同，但不 能用狂气点来重骰。另外，即使在战斗之中发 生也不会受到支援和妨碍的影响。

判定失败的人偶必须任选依恋增加 1 点狂 气。不能加在已经疯狂的依恋上。

NC 可以根据状况给予狂气判定（和行动判 定一样的）修正。

重骰判定：拥有自我的人 偶在陷入致命失败的瞬 间，将自己的偏执与爱憎 一类的感情燃至危险的 程度，来改变自己的命运。 这是拒绝服从于死灵法 师，踏上自己道路的人偶 才能够拥有的力量。

如果仅仅只是接 触到恐怖的片段，又或 者是在过去的游戏中 曾体验过类似的恐怖

的话，判定会比较容易通过。反过来说，如果是从未了解过的恐怖信息的话，疯狂的可能性就会较大。

如果狂气判定取得了大成功，又同时有姐妹在进行狂气判定的话，可以对她们做出鼓励，从而将自己的[判定值-10]的数值作为修正值加在她们的判定值上。

另外，如果狂气判定大失败的话，除了增加1点狂气点之外还必须任选1个基本部件破坏。这可以视为惊慌状态下的自伤行为。

●战斗单元中每轮结束

战斗单元中每轮结束时会产生1点“狂气点”。需要注意的是，如果在本轮中满足了胜利条件的话会直接进入“战斗单元的结束”，不会经过该轮的结束，也就不会产生狂气点。

●失去依恋的对象

如果失去了感情深厚的对象，人是不可能保持平静的。人偶也还有着人类的心，所以当失去依恋的对象时也无法保持理智。

如果失去了依恋的对象，该依恋就必须增加1点狂气点，不过，如果该依恋已经处于疯狂状态的话就不需要增加了。即便依恋的对象消失了，依恋也不会随之消失。只要人偶的心中还残留着与之相关的记忆，对方就永远活在人偶的心中。

人偶或仆从，甚至是死灵法师，只要对方被完全解体，不会再有重逢的机会的时候就会狂气点。

另外，对“宝物”的依恋产生的狂气点具备特殊的形式。

惊悚的场景与真实：有的时候，那是需要比面对强敌时更加谨慎对待的疯狂的场景与真实。在行动判定中发现的什么、了解了什么不一定会带来好的结果。

打倒仆从：不过，NC说不定准备了让仆从成为人偶的伙伴的条件。并非所有的仆从都是死灵法师的奴隶，她们也有着自己的想法，如果能驱散那侵蚀心灵的疯狂的话或许就能成为伙伴了。

<死体队长的发现>

从黑暗的房间走出，登上了细细的台阶。

投掷两个骰子。

虽然通道是有的，不过总觉得有点毛骨悚然。我们的目的是到达外部，所以选择了看得见的台阶。

骰值是“8”和“1”……好险好险。如果“8”的骰子结果是“5”以下的话，【眼球】就会坏掉了。

看起来这里是相当陈旧的房屋啊……从我们身体的状况来看，可以想象成研究所一类的地方吧。

不管怎么说还是成功了。

啊呀……这里好像有什么呢。

在楼梯的途中无意中发现了一张照片。这个照片中记述着什么重要的事情吗……

凝聚【眼球】稍微调查一下吧。我的记忆碎片“歌”也好，其他的强化部件也好都派不上用场。

抗拒疯狂

●对话判定

根据 NC 的指定或动作的效果，在所有的单元都会发生对话判定。人偶们为了维持理智，与谁（或是什么）进行人与人的对话是不可或缺的。

这个判定成功的话，可以减少人偶所积蓄的狂气点。

在冒险单元和结局单元中，对话判定需要 PL 指定作为对象的人偶（或是一部分仆从和死灵法师）做出宣言，经过 NC 的认可而发生的。不过“宝物”或“精神崩溃”的对象是不能被指定的。

“精神崩溃”的人偶，是可以指定未“精神崩溃”的人偶来进行对话判定的，这一点需要注意。

在进行判定前，PL 与 NC 必须确认“人偶在本单元中减少的狂气点是否已经达到记忆碎片的数目”。如果减少的狂气点合计已经达到了“记忆碎片”的数目的时候，就不能再进行对话判定了。

和通常的行动判定处理相同，成功的话对话对象的依恋减少 1 点狂气点。这个判定不能用狂气点来重骰，也不受支援和妨碍的效果影响。

战斗之中的对话判定时作为一部分动作的效果而发生的。

NC 可以根据 PL 所进行的对话与烦恼的演出而为对话判定加上 +1~+3 的修正。为了取得修正，推荐 PL 深入描写人偶的对话。如果 PL 的演出非常完美的话，也请 NC 不要吝啬，大度地给予修正就好。

对话判定发生大失败时会产生特殊的外事件。投掷 10 面骰子，参照“依恋表”将对

对话对象的依恋变为骰子指定的依恋。这个骰子不能用任何手段重骰。即便是友情的感情，也有可能直接变更为嫌恶。

同时，如果对话判定发生大成功时，如果 PL 希望的话也可以变更为骰子骰值所指定的依恋（不变更也可以）。如果希望改变现在的关系的话，利用这个效果会比较好。

对话判定是为数不多的减少狂气点的手段之一。请尽可能在单元中进行判定，回复“记忆碎片”数目的狂气点。但反过来说，如果没有狂气点的话也就没有进行对话判定的必要了。

●记忆碎片

所有的人偶一开始都有两个“记忆碎片”。

在游戏中，可以在冒险单元和结局单元中取得追加的“记忆碎片”。这是在探索与自身的过去有关的场所时，又或是做出了与过去有关的言行时获得的。

拥有的“记忆碎片”的数目，就是人偶在各单元中能够减少的狂气点数目的上限。

取得“记忆碎片”也能达成业障 (P110)，获得宠爱。也即是说推荐 PL 在游戏中积极地探索**自身的过去**。“记忆碎片”最大能够拥有 6 个。如果获得更多的话就与各单元中的狂气减少没有关系，从第七个开始就单纯只是作为人偶背景的记忆了。

●宝物

所有的人偶在作成时都拥有一个“宝物”。另外，伴随着人偶们在世界中不断彷徨，总会找到作为纪念的东西、漂亮的东西或重要的东西的。如果不断进行多场游戏的话，就可能同时拥有多个“宝物”。

“精神崩溃”：也就是所有的依恋都积蓄了 4 点狂气，意识已经完全混乱了。仆从和死灵法师是否“精神崩溃”取决于 NC 的判断，一般而言想作“精神崩溃”就可以。

自身的过去：NC 要根据情况给予合适的“记忆碎片”，详细请参照死灵法师篇章。

在冒险单元和结局单元中，向 NC 说明对看到的东​​西中意的理由、得到了许可的话就能够作为追加的“**宝物**”取得，作为部件装在任意的部位。

不过，“宝物”完全是作为部件处理的，受到伤害也会损坏。只要有 1 个“宝物”被破坏就会根据“失去依恋的对象”而使人偶“对于宝物的依存”增加 1 点狂气点。

“宝物”既不是基本部件也不是强化部件，这也就意味着不能在结局单元的“修复”（后述）中进行修复。

不过，持有“宝物”的话可以在战斗结束时根据完好的“宝物”数从任意依恋减去相应

数目的狂气点，尤其是人偶们都拥有的“对宝物的依存”，这是不能通过对话判定来**减少狂气**的。

另外，使用“宝物”回复的狂气点也会受到“记忆碎片”的限制。如果在战斗单元中使用动作减少的狂气点已经达到了“记忆碎片”的数目的话，就不能再减少狂气点了。

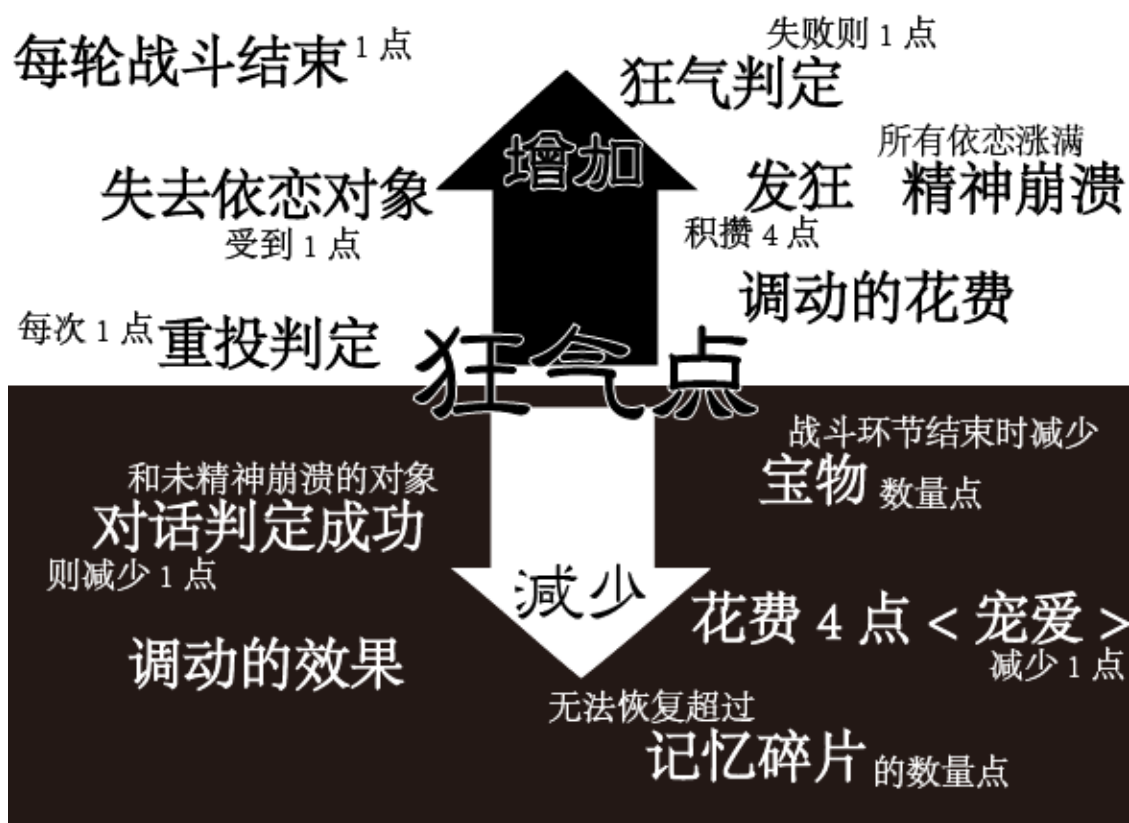
“宝物”根据状况的不同，既能拯救人偶又能将其打入绝望。在拥有“宝物”的时候还请多加注意。

●使用宠爱来减少

在游戏结束到下一个游戏开始前，可以消费 4 点宠爱来减少 1 点狂气点。

减少狂气：人偶在一开始所有的依恋都有 3 点狂气点。只要进行狂气判定就有很高的可能陷入疯狂。只要发现机会就宣言进行对话判定吧。

追加的宝物：不过，NC 不能过于宽大地接受 PL 获取“宝物”的提案。



动作导致的增减

除此之外，狂气点也会作为特殊动作的消费而增加，又或是根据动作的效果而减少。详细请遵守动作的效果记述。

<死体队长的叹息>

这个是.....

照片中的是三位少女。

没错.....这是我们、三个人的照片。三个人还没有死去的时候、尚且活着、活生生的时候的——啊啊啊啊啊.....注意到的时候，歌声从我的口中唱了出来！啊啊，不能想起来，却还是想起来了，从唇边漏出的歌声，传进了耳中！

我拼命地抵抗向心中涌来的疯狂。

但是骰子的结果却是无情的 1。

像普通的判定一样，背上狂气进行重骰.....是不被允许的啊。

似乎听到了死灵法师的窃笑。

但那又怎样呢！对“扳机参谋”的信赖，增加了 1 点狂气。

啊啊，发狂了。在疯狂状态之中，我对她的信赖转变成了“疑心暗鬼”.....她明明什么都没做，但我却已经不再信任她了。

真想从心中把这种感觉赶出去.....

啊，刚刚才注意到，自己的手已经插进了肚子，把自己的【内脏】撕碎了。

我看到了另外两人变成青色的脸。

啊啊，她们也从照片受到了冲击啊.....

作为队长的我，不能让他们继续感到不安了。对我来说，这点慌乱不足挂齿.....不去深究过去，像女孩子一样聊天取乐吧。不用在乎敌人，现在从心中升起的这个，毫无疑问是比什么怪物都更加可怕的。

“现在”站在这里的三人，必须确认自我，坚定内心。

如果不把这歪曲的感情忘掉的话.....

幸运的是，三个人谈得很起劲，对两位的对话判定都成功了。终于从疯狂状态中脱离出来.....这种感觉真是太讨厌了。

然后这个照片.....是表示“好友”的记忆碎片吗？

是我们的事情.....还是拍摄照片那一方的？过去的事情，稍微给内心带来了一些慰藉.....这张照片，有必要作为“宝物”带走，但是.....

以后在考虑吧，现在可不是能放下心来的情况。



战斗

战斗占据了战斗单元中的大半。不死者之间的战斗和人类之间的大不相同，无论是失去了手臂还是没有了头战斗还会继续。请 NC 和

PL 放下心来尽情破坏吧。战斗发生在人偶和 NC 所操纵的棋子之间。

战斗的准备

战斗在被称为“舞台布置图”的符号化地图上进行。地图被分为五个部分，各个部分被称为“区域”。

PL 需要在人偶作成时选择的“配置”区域放置代表自身的标志物。

之后，NC 需要向 PC 指示这场战斗的“胜利条件”，并同时宣言追加的业障。然后将代表棋子的标志物放置在任意区域中（请事先决定棋子的配置区域）。

“舞台布置图”右边的格子标着“15”至“-5”数值。PL 和 NC 要在与参战者的最大行动值数值相同的格子放置各自的标志物。

以上的准备结束后，请 PC 和 NC 确认是否有需要在“战斗单元开始时”进行处理的动作。

在一切都完成之后，本部分的处理也结束了，可以开始战斗了。

胜利条件与全灭

战斗有着种种可能，NC 会根据条件给予不同的**胜利条件**。

如果人偶一方满足了胜利条件那么就是人偶们的胜利，即使**仍有棋子尚存**战斗单元也会结束。残留的棋子，可以认为是当场失去了指挥官只会做出无意义行动。

反过来说如果所有姐妹都失去了攻击手段和移动手段，亦或是全员的依恋都全部填满了狂气，那么就是人偶们当场全灭。虽然战斗

单元也会结束但无法进行修复，直接进入结局单元的“结局”流程。

全灭的人偶已经不可能再有活跃的机会了。剩下的只是按照 NC 的想法任凭处置而已。虽然在全灭时也能够获得相应的宠爱点，但全灭的人偶是不能参加其他单元的。如果运气好的话，她们的部件或许会作为下一个人偶的材料被利用起来……

胜利条件：胜利条件有什么形式请参照死灵法师篇章。

仍有棋子尚存：即便在一轮之中也会立刻结束。这个时候，战斗直接结束而不会产生狂气点。

战斗的进行

战斗是用被称为轮的时间单位区分的。1 轮在游戏内的时间大约是 10 秒。

轮则是用被称为刻的时间单位区分的。刻与参战者的行动值紧密相关。

刻是以参战者之中最高的最大行动值为基准开始的。以数值作为刻数，NC 会每次减去

1 点，直至刻数降低至 0。舞台布置图右侧写着数字的格子中放置的标记，就是为了管理行动与刻数而设计的。每当行动值发生变化时，标记就移动到变化后的现行动值的格子。

参战者在第一轮都拥有与最大行动值相同的行动值。

刻数会随着参站者的行动而减少。

当刻数归于 0 时，一轮结束。此时，所有 PL 任选依恋增加 1 点**狂气点**。

下一轮开始时，所有参战者的行动值回复最大行动值的数值。需要注意并不意味着“恢复至最大行动值的数值”。

此时，如果有提高最大行动值的部件被破坏的话，恢复的数值也会随之**减少**。

例如，最大行动值 10 的人偶以负 2 的行动值结束了一轮，恢复 10 点之后的行动值是 8

点。如果【大脑】和【眼球】被破坏的话，恢复的数值会比 10 点更低，以 7 点以下的行动值开始下一轮。

在参战者回复过行动值之后如果还没有一方败北，那么接下来就开始新一轮。

直到一方败北或逃跑为止，不断重复上面的顺序。

1 点狂气点：因为战斗本身就是非常可怕的事情。参战的人偶会在战斗之中不断被疯狂侵染。后日谈是不可能回避战斗的，尽早结束战斗也就能尽早让人偶们恢复平静。

最大行动值的减少：减少的是最大行动值而非非线性行动值。相关部件被破坏时不会影响到现行行动值这一点需要注意。



行动

自身行动值与刻数相同的参战者可以使用“行动”时机的动作。

也可以不使用任何动作而宣言待机。待机减少 1 点行动值。

如果宣言使用动作，那么就根据其**消费**减少行动值。

刻数不断减少，如果行动值**再次**与刻数相同就可以再次使用“行动”。不过，各个动作的部件如果受到了伤害就无法使用了，还请多加注意。

“裁定”“伤害”“即时”时机的动作与行动值和刻数无关，只要符合时机条件就能宣言使用（即时也能作为行动使用）。不过，这些时机的动作**每轮只能使用 1 次**。

通过支付消费而将使行动值降低至 0 以下的时候，那个动作是可以使用的。这种时候行动值会变成负数。行动值降低至 0 以下的话，不能使用“自动”以外的动作。

例如说，在 2 刻使用了消费为 4 的动作，行动值会变为负 2。由于行动值降低至 0 以下，参战者直到下一轮开始都不能使用“自动”以外的动作。

消费：消费支付是发生在宣言使用动作时的。被“即时”动作破坏的情况，那个消费就会无意义地支付掉。

再次：“行动”时机的动作，1 轮可以无限使用。只要部件未被破坏想使用多少次都行。

每轮只能使用 1 次：只要是名字不同的动作就没有问题，即使效果或时机相同也无妨，其他使用者也能使用相同的动作。所有人偶能各自使用 1 次【手腕】和【脚掌】。

刻内的处理

在同一刻内，行动值相同的敌我双方混战在一起这种事在战斗中是很常见的。

在同一刻内的“行动”，就处理为全部同时发生。

例如，移动动作的目标使用了攻击动作的时候，那个目标就当做还在移动前的区域中。不过“即时”“裁定”时机带来的移动，会比攻击早一步发生。

同一刻内的行动处理必须从 NC 一方开始。

如果 NC 侧的攻击将部件破坏的话，人偶还能在同一刻内使用那个部件的动作（但不能将其作为消费）。

不过，“即时”和“裁定”时机的动作即便在同一刻内同时行动也会插入先行处理。如果是被“即时”或“裁定”造成的攻击破坏了部件的话，那个动作是无法在这一刻内使用的。

由于是同时发生的，即使使用了“伤害”“裁定”“即时”时机的动作而减少了行动值，在那一刻也依然可以使用“行动”时机的动作。不过，如果行动值降低到 0 以下，就不能再使用这些动作了。

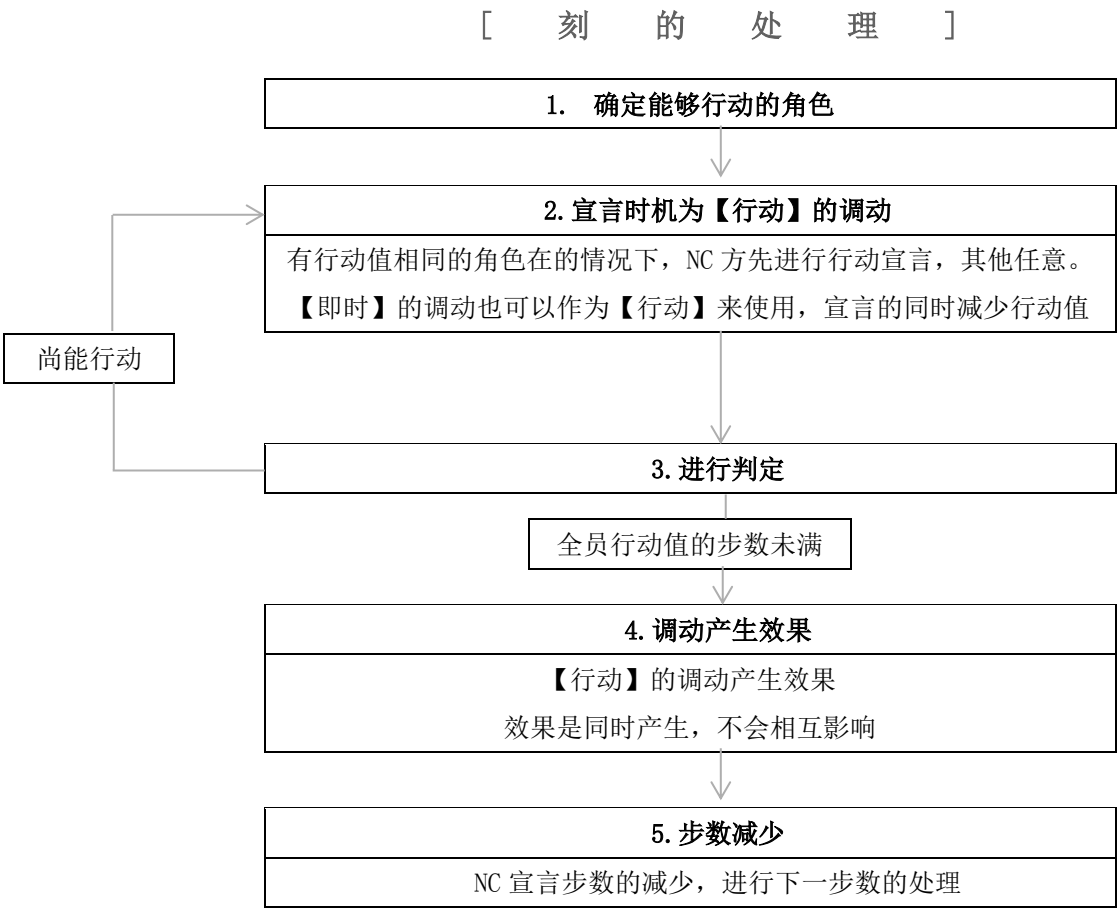
“伤害”“裁定”“即时”时机的动作，一位参战者可以在同一时机发动多个。举个极端的例子，一个人偶针对同一个判定，可以在使用【手腕】进行支援的同时使用【脚掌】进行妨碍（虽然这样做没有意义）。

同样，多个参战者也可以在同一时机各自使用这些动作。

当时机相同的时候，后发动的动作优先处理。“即时”也可以用追加的“即时”来阻止与无效。多个参战者的动作混杂的时候，也一样从最后宣言的动作开始处理。

NC 一方开始：如果从 PL 侧开始进行的话，或许会在从已经打倒的敌人受到攻击，或者错过“防御”和“妨碍”的使用时机。

从最后宣言的动作开始：虽然出会比较有利，但是算计着时机直到一轮结束都没用处的情况就会很常见。不要太过吝啬。



时机为【行动】以外的调动

即时	其他调动被宣言时可以进行宣言。
裁定	射程内有人进行判定之后，产生效果之前可以宣言。
伤害	射程内的对象受到伤害后，产生伤害的效果之前可以宣言。
常时	一直产生作用，没有宣言的必要。

攻击判定

在使用“攻击”效果的动作时需要进行的 决定命中的部位。

就是攻击判定。根据判定的结果和攻击判定表

攻击判定表	
01 以下	大失败（从攻击目标区域中任选我方或攻击者自身。被选择的对象任选部位受到该攻击动作的效果）
02	失败
03	失败
04	失败
05	失败
06	被攻击方任选部位（不能选择全损的部位）
07	足（如果该部位已经完全破坏的话，则由攻击方任选其他部位）
08	躯（如果该部位已经完全破坏的话，则由攻击方任选其他部位）
09	臂（如果该部位已经完全破坏的话，则由攻击方任选其他部位）
10	头（如果该部位已经完全破坏的话，则由攻击方任选其他部位）
11 以上	大成功（由攻击方任选部位，并使伤害上升[判定值－10]）

基本上，判定值在 6 以上的时候就能对数 的效果的话那个效果丢失）。大成功的话，由
值指定的部位给予动作中记述的伤害。 攻击者任选命中的部位，并且使造成的伤害上

大失败的话，这个攻击会当做命中了射程 升[判定值－10]点。
区域内的我方或攻击者自身（如果有全体攻击

伤害

攻击所造成的伤害，会落在头・臂・躯・足 如果被命中的部位的部件已经全损的话，
之中的某个部位。受到伤害的部位会损伤与伤 由攻击者任选保有部件的其他部位。

被破坏的部件直到在结局单元中修复为 如果所有的部位所有的部件都被破坏的
止失去效果，也不能使用其动作。已经被破坏 话，该人偶直到修复为止不能参加战斗。
的部件不能再次破坏。

破坏：即使人偶们的所有 部件都被破坏，只要最后 取得了胜利也是可以进 行基本的修复（后述）的。 但如果败北的话就没有 第二次战斗的机会了。为 了胜利，请不要拘泥于一 点点的破坏。

切断判定

如果受到了能将身体一刀两断的攻击，即 如果该判定失败了，与受到多少伤害无关，
便还有残留的部件也会被这一击从身体上斩落。 该部位的部件全部破坏。

为了表现这种情况，受到“切断”效果攻 击的目标需要进行判定。
切断判定：但是，为了简 化规则处理，军团与恶怖 有着不同的处理方法。爆 炸和全体攻击也是一样。

逃跑

如果无论如何都不能取得胜利，也经过了 NC 认可的话就能尝试逃跑。

这是身处“乐园”的人偶才能够尝试的行动(如果是仆从的话反过来会从“奈落”逃跑)。使用任何移动动作，进行和行动判定相同的判定。

这个判定仍然是战斗中的行为，也能够使用对应时机的动作支援或妨碍。(距离视为“乐园”外 1 格)。

如果成功的话人偶就能从战斗中平安逃走。

如果失败的话则依然留在战场，配置在“乐园”区域中。只要还能继续使用移动动作，就无论多少次都能尝试逃跑。

不过如果大失败的话，直到本轮结束都不能再次尝试逃跑。

另外，如果所有人偶都逃跑或者留下来的人偶被全灭的话，在结局单元也无法得到修复。因为打倒的敌人和自己失去的部分都还残留在战场上。由于这些损伤，下一场游戏会变得极为残酷。

其他会发生的事

即便在战斗单元中，也会有需要使用到其他规则的情况。

例如说会有需要进行行动判定的情况出现。

这种时候，基本上可以作为行动时机，根据 NC 的裁定决定其消费使用来进行判定。下面是一些例子。

战斗中行动的例子

如果要注意到什么的话消费 0 的即时时机就可以。不过如果不是留意到而是仔细观察的话就需要消费 1 的行动时机了。

• 解读文字

根据困难程度或重要程度，将它作为行动时机并具有至少 1 点消费。

• 打开门扉

和移动动作消费相同。如果需要开锁或输入密码的话消费在 3 至 4 左右。

• 破坏墙壁

将墙壁作为需要一定伤害来破坏的敌人配置。

• 启动机器

如果能大大改变战况的话消费在 3 至 4 左右。如果易于操纵或需要发动很多的话 1 至 2 的消费就够了。

• 攀上墙壁或悬崖

和移动动作消费相同。根据角度给予一定修正，如果有【钩爪】的话会较为有利。

• 搬运重物

基本上使用【拳头】或【肩膀】的消费就可以。人偶的力气是很大的，特别是有【怪力】之类的技能强化的话。

另外，在战斗中根据敌人的动作可能会产生狂气判定。详细请参照死灵法师篇章。不过，对话判定只作为动作的效果，是不会独自发生于战斗单元的。在沉溺于疯狂的战斗中，通过对话取回平静并不容易做到。

动作：“即时”以外时机的动作只能在战斗单元中使用。可以认为是在“战斗”这样的极限状态才能够发挥出效果。像是修复部件这一类的效果如果平常也能使用就太过便利了，任意发挥是不行的。

战斗后的修复

战斗或其他的麻烦事经常会破坏人偶的身体。

不过，人偶们是不死者。这也就意味着，能够把别人的东西当做部件使用，用于修复自己的身体。只要缝合接续并活用再生能力就能够将身体修复了。

在战斗单元结束，结局单元开始时进行修复。如果战斗没有胜利的话是不能进行修复的。

可以修复的部件数会根据战斗中敌人的合计**恶意**点而改变。只要取得了胜利，无论敌人是逃跑了还是未被破坏都不会影响合计恶意点。

根据下面的公式来算出所有姐妹可以修复的部件数。

恶意：NC 配置棋子所需的消费。也代表着这是多么强大的敌人。详情请参照死灵法师篇章。

基本部件数	$= (\text{敌人合计恶意点}) \div 4 \text{ (向上取整)}$
强化部件数	$= (\text{敌方合计恶意点}) \div 8 \text{ (向上取整)}$

得到的部件是全体姐妹共有的。宣言各自所必须的部件，共同分享吧。

基本部件的修复比较简单，但强化部件就不那么容易了。在受到伤害的时候也请考虑到这一点。

另外，在修复强化部件的时候，也可以换成是**其他的强化部件**（仅限于同类型的同级或

更低级部件）。在这个时候，同样要受到不能取得多个相同部件的限制。

如果强化部件没怎么受到伤害，只有基本部件遭到破坏的话，可以减少强化部件修复数，用于修复等量的基本部件。不过，不能反过来用基本部件修复数来修复强化部件。

最后，最重要的一点是“宝物”无法修复，只能重新**取得新的“宝物”**。

“宝物”的获得：能够在冒险单元和结局单元中获得。

其他的强化部件：不过，不能再次获得与已有的强化部件同名的东西。

业障

“业障”是人偶所背负的目的与使命。业障可以同时拥有多个，内容则会根据人偶的情况而有所不同。基本上，人偶们在 1 场游戏中背负的业障约是 2 到 3 个。

所有的人偶一开始都有“获得记忆碎片”这个业障。只要在游戏中得到了一个或以上的“记忆碎片”，就算做达成（而不是每个记忆碎片都计算一次）。

业障在“冒险单元开始时”和“战斗单元开始时”由 NC 向 PL 揭示。业障的达成条件和**内容**会有所不同，PL 如果对业障的达成条件怀有疑问的话应该当场向 NC 提问。

游戏结束时，每个达成的业障能够追加 2 点宠爱点。达成业障是促进人偶强化的重要手段。

业障的内容：赋予业障的方法和内容详细请参照死灵法师篇章。

宠爱

在这个世界上保有理智与肉体的人偶，能够从死灵法师那里获得扭曲的“**宠爱**”

宠爱能够歪曲人偶的身体，赋予她们新的能力。

在游戏结束后，下一个游戏开始之前可以通过消费宠爱来获得表中的效果。

宠爱：给予宠爱的程度详细请参照死灵法师篇章。

2 点	任意变更一项依恋的内容。不过，对“宝物”的依恋不能改变。
2 点	消除对“其他姐妹”和“宝物”之外的一项依恋。
2 点	获得新的依恋（需要 NC 许可）。
4 点	任选自己的一项依恋减少 1 点狂气点。
4 点	任选 1 个自己的被破坏的基本部件修复。
6 点	任选 1 个自己的被破坏的强化部件修复（可以换成同强化类型的同级或低级强化部件）。
10 点	从持有职位与职阶之中取得 1 个未取得的技能。（两个职阶相同的话可以选择特化技能）。
10 点	任选一类强化值增加 1 点（最大为 9），并 获得 相应的强化部件（参照人偶篇章）。
20 点	从其他职位和职阶中取得 1 个未取得的技能。（不能取得特化技能）

如果在游戏中出现了可以成为依恋的对象的话就能够获得新的依恋。或许是人偶们增加了新的同伴，又或者登场的仆从或死灵法师与自身紧密相关，总之只要 NC 允许就能消费宠爱来宣言增加对她们的依恋。

这个时候，只要 NC 许可就能任选依恋的内容（不过，NC 也可以推荐特定的内容）。新的依恋从积蓄 3 点狂气点的状态开始。

新的依恋，会从下一场游戏开始给予人偶更为强健的心灵。

不过需要注意的是，依恋最多只能获得六项。

宠爱是给予人偶的东西，但如果全员“精神崩溃”或在战斗中全灭的话，宠爱点则会给予 PL 所创作的**下一个人偶**。可以认为是经过了上一次的失败，死灵法师制作了更强的人偶吧。

另外，根据游戏的形式，NC 也有获得宠爱点的可能性。详细请参照死灵法师篇章。

获得：但是，不能重复获得与已有的强化部件同名的东西。总之一个身体是不能得到两个同样的强化部件的。

下一个人偶：可以认为是回收了人偶的肉体组织，将与自我次元的接触部分沿用下来，造成了一定影响。

<死体队长的怒火>

登上台阶的尽头，这里是大大的食堂。刚才的地方一定就是食物保管库了。

但是，在这大食堂之中……一群肮脏而狰狞的尸体四处横行！

怎么会这样呢！

虽然没有关于食堂的印象，但是看到那群呲牙咧嘴啃噬桌椅的卑贱东西，无法抑制的怒火就涌上来了，就像丑陋的怪物一下子在心中膨胀起来了一样。

看上去另外两位也是一样的心情，那么就开始战斗吧。

我们对爬过来的可憎怪物举起了武器。3人的行动值都是10，我的配置是“炼狱”。能够比怪物更早一步行动呢……在大家的行动的同时使用【号令】是不是有点早呢？虽然随时都能使用这个“即时”时机的技能，不过一轮却只能使用一次呢。首先还是各自行动吧。

首先是刻数10。

先看看另外两个人的行动吧。“扳机参谋”使用“亡者机关枪”对“地狱”进行全体攻击，用上了“手腕”一口气给予了相当的打击呢。

“缝补爱丽丝”使用了【圆舞曲】来吸引敌人是吗？

那么我也挥动【链锯】吧。虽然时机相同，不过攻击对象不同是不能发动【杀剧】的，真遗憾。

攻击判定的骰值是……“6”。好险啊，还好没有妨碍。白刃攻击2和切断……啊，对恐怖而言是双倍伤害？那么就是4点伤害……不，再用上【带刺铁线】吧，增加1点伤害变成3点，再双倍的话就是6点了。

刚好将其消灭了啊。

刻数9的“缝补爱丽丝”挥舞着【切肉刀】伤到了一个敌人……众寡悬殊啊。

刻数8是敌人的行动。

“地狱”的敌人靠近了，“炼狱”的怪物却逼近了“扳机参谋”所处的花园。

虽然用【爱抚】推迟了其中一个的行动，不过无伤胜利果然还是不可能啊。

命中了我的一击……对手的骰值是8，即使用【防腐处理】来妨碍也没用，认命吧。

怪物的顎咬住了我的躯体。

尽情撕扯着我的侧腹……把虽然失去生命却也像刺绣那样漂亮的【内脏】扯了出来。【脊骨】也被咬断了……还真敢做啊。礼服只要修补一下就没问题……但是，做好觉悟了吗？做出这种事来，代价可是很高的啊？

<死体队长的明日>

虽然想尽办法把可怕的怪物赶跑了，但三个人也都伤痕累累了。

我失去的是【内脏】【内脏】【脊骨】【肩膀】【拳头】【牙齿】【肾上腺素】。

把被撕成碎片的部件和一部分怪物的身体收集起来，看看适不适合我们的身体吧……得到的是7个基本部件和4个强化部件啊，大家分配一下吧。

我领取了一个强化部件。如果没有【肾上腺素】的话，就只有我的行动值是9了。其他的就和大家一起分享吧。最后还剩【肩膀】和【内脏】还不完好……就当做是减肥了吧（叹息）。

战斗之后，也投掷了几枚骰子。

三个人一边在“似乎没见过”的食堂四处张望一边闲聊，进行了对话判定。之后离开了尸体堆成的小山，来到的走廊。

今天就到这里吧。真想早点从这个感觉很讨厌的屋子里出去啊。

最后是从可恶的死灵法师那里获得了礼物。宠爱还真是恶趣味的词汇啊！怎么，把我们当成情人了吗？

这次的宠爱是8点。然后是……业障？我可不知道什么时候被加上了那种随便的目的。不过是“获得1个以上的记忆碎片”和“到达食堂或庭院”对吧？都完成了哦，那么加上4点就是12点了，吧。

哼，只要派得上用场就没关系了。

让那些可恶的低等生物稍微体会一下这个力量吧。

这个宠爱首先要……为了降低狂气点而学习【悄悄话】如何？还是说……

死灵法师篇章

欢迎来到死灵法师之门前！

理由什么的都无所谓。

人类的本性即是恶。

已经结束的舞台上上演死人戏剧。

俯瞰实为雅趣。

亲自写下的台本！

森罗万象的配角！

悲哀的恶角少女！

然后还有你自己！

你是舞台之神。

来吧，赐下恶意与宠爱吧！

死灵法师

如果要享受后日谈游戏的乐趣的话，没有一位作为死灵法师——也即是 NC 的参加者是不行的。

NC 是最强的存在。

成为 NC 的参加者支配了游戏内外的“全部”。掌握着其他 PL 的一切，随心所欲地展开故事，随心所欲地安排敌人。

操纵棋子参加战斗。

给予狂气造就扭曲。

授予宠爱令其成长。

仅有人偶的意志与幸运不在其掌控之中。

NC 才是绝对者。

NC 才是造物主。

在已然破灭的死者世界中，支配死者的 NC 才是万能的。

NC 支配着人偶以外的所有不死者，只需注视人偶在掌心起舞即可。

其存在意义是给予人偶们不至于完全解体的痛苦和不至于彻底疯狂的震撼。

接下来会为 NC 说明一些必要的规则。

不过，不可误会。

对于人偶而言 NC 的确是敌人，但是对于 NC 而言人偶却不是敌人。

她们是 NC 的玩具。

她们是不可替代的，最为重要的玩具。NC 必须用她们让自己开心好长一段时间。

“死灵法师”创造出人偶，可不是为了在仅仅一次袭击中就摧毁践踏掉。

NC 在支配着游戏的一切的同时，所为的是给予人偶适度的痛苦而不是简单地将其破坏掉，不需要太过担心。

若你成为 NC 的话，在享受乐趣同时，也要给予人偶们适度的紧张与痛苦。

除非是“完全的失败品”，NC 是一定会注视着人偶们的。

完全的失败品：或许是运气不好，或许是部件与技能合不来，这种事情也并非全无可能。如果其他 PC 甚至作为使用者的 PL 自己都已经做好了“会坏掉”的觉悟的话，就下定决心把人偶破坏掉吧。如果 NC 的保护太过明显的话，会让人偶们失去紧张感，游戏也会变成无聊的预定调和时间。NC 应该保持着对人偶们的“恶意”与其接触。

游戏的准备

为了运行游戏的日子，NC 需要准备好剧本。

由 NC 自己制作出只属于自己的剧本固然不错，不过没有 NC 经验的话推荐使用规则书上登载的剧本。需要原创剧本的话，请参照其他项目。

NC 在游戏当天记得带上这本书、**10 面骰**和笔记用具。当然也不要忘记复印“人偶设计图”和“舞台布置图”。

之后，如果有不了解后日谈或初次参加游戏的 PL 参加的话，请简单地说明这个游戏和其中展开的世界。他们需要从 NC 那里了解这是个怎样的世界，人偶又是什么东西。也可以让他们阅读一下本书的开篇漫画。

接下来，请 NC 帮助 PL 们制作人偶吧。NC 可以观察 PL 想要制作怎样的人偶、采取何种战术并帮助制作。

10 面骰：这个规则使用的骰子只有 10 面骰，在接下来的叙述中会略称为“骰子”。

参加的 PL 们也可以用已经预先制作好的人偶来**参加**游戏。这个时候，作为世界支配者的 NC 需要仔细检查人偶设计图。如果判断人偶的数据或设定不适合参加这次剧本的话，NC 可以拒绝该人偶参加。如果让很强的人偶和弱小的人偶同时出现在同一场游戏中的话，秩序将会十分混乱。

如果时间不是很充足或 PL 不熟悉后日谈的时候，不必勉强制作人偶，直接使用范例人偶即可。

人偶准备就绪后，就请 PL 们对自己的人偶进行介绍。不只是 NC，PL 间也应当的伙伴相互确认。

介绍完毕后，请人偶们间确立“依恋”。NC 没有必要干涉依恋的内容，没有特别的设定的话，按照 PL 所期望的人际关系构建即可。

决定依恋后，准备步骤就完成了。已经随时可以开始游戏了。

参加：如果有第一次进行后日谈游戏的 PL 的话基本上不能许可。另外，如果是正在参加其他战役（后述）的人偶的话也是不能参加其他游戏的。

游戏运营

在真正开始运行游戏后，NC 必须要掌控很多东西。

为了让将工作简单化，“剧本”对于 NC 而言是很必要的。NC 需要详细记录下游戏中需要进行的工作，为了应对其他 PL，NC 必须按照记录进行。

虽然很有人觉得麻烦，不过对于从世界的阴影中操弄人偶们的 NC 而言，这点功夫还是必要的。

“冒险单元”以游戏伊始为开端，到敌人现身与人偶们展开战斗告终。

“战斗单元”从战斗伊始为开端，到战斗分出胜负为止。

人偶们满足了胜利条件，或未被全灭安然逃脱的话，“结局单元”就开始了。游戏结束后，“结局单元”也随之结束。

● 给予情报

NC 最重要的工作就是为 PL 提供情报。

PL 所了解的只有自己所操作的人偶，却完全不知道人偶们置身于何种场所何种状况，NC 必须要把这种事情传达给 PL 才行。在游戏最初，NC 需要对周围的状况一一进行说明。如果 PL 怀有疑问的话，又或者想让人偶进行什么行为的话，NC 也要应做出回应。

本书中刊载的剧本已经尽可能地说明了状况，但是有时这也不够，总不能预先逐一决定好墙壁或床的颜色、细腻的气味和触感。这种情况下，NC 需要当场作出判断并给予合适的回答。

当然，如果行动与剧本无关，又或是完全偏离了剧本的话，适当地敷衍过去也没关系。

● 给予业障

所有的人偶在最初都有着“获得记忆碎片”的业障。可以说这是人偶们的共同目的。

但是，目的并非只有这个。剧本也会有其目的。NC 应在“冒险单元开始时”和“战斗单元开始时”这两个时机中向 PL 揭示业障。

达成业障的话就能够得到更多“宠爱”，也就能进一步强化人偶。给予业障是为了让 PL 自主行动的重要因素。

● 单元划分

规则中也进行了说明，一场游戏要划分成 3 个部分。NC 在转换单元时需要向 PL 清楚说明。

如果 NC 确实无法进行处理而又没有预先准备，没有必要强行配合 PL。虽然不能无视 PL 的意

志，不过 NC 拥有对于这个世界的绝对权力。

● 进行判定

战斗单元的判定全部都是遵守规则发生并进行的，但冒险单元和结局单元则不尽如此。

• 行动判定

应在剧本中预先决定好重要的判定，但 PL 也许会采取意想不到的行动。只要不是明显不可能完成，或是对剧本展开造成困扰的行动，而是进行可能的行为的话，就应该允许其进行行动判定。

即使什么都没有安排的地方也可以进行调查。此时就算 PL 成功，NC 也可以只说“没什么特别的”，又或者给予不至于影响剧本展开的描写。与“记忆碎片”和“宝物”无关的程度的话，尽可能描写世界的荒废与悲壮吧。

关于判定的修正，如果不熟悉的话没必要设定难易度（修正±0 即可）。如果稍微熟悉，并能当场考虑如何进行修正的话，可以给予符合情况的修正值。

• 怒气判定

基本上只在剧本中设定的状况才会发生。

不过，如果 PL 自行踏入了某种状况，又或是深入进行调查取得了成功，得到了隐藏着黑幕的情报的时候，给予比原本更高的怒气点也是可以的。

● 裁定规则

NC 是后日谈世界的支配者。

对照规则，决定事物可与不可即是 NC 的工作也是权力。

所以 NC 必须要清晰地理解规则不可。PL 可以初次接触本规则，但 NC 可不行。所以，预先阅读规则是 NC 最初的任务（这在指导人偶作

另外，当人偶的行动导致了意料之外的惨剧与疯狂的时候，NC 不要犹豫地进行怒气判定吧。

• 对话判定

这个判定基本上是由 PL 宣言进行的，而 NC 的责任是给予许可。只要不会导致什么问题，给予许可就好。

不过，这也不是说 NC 就被完全排除在外了。有必要对这个规则进行概括性的说明，劝说 PL 积极地进行对话判定。

另外，当 PL **谈得兴起** 的时候，判定可以暂时予以保留，在延胡索告一段落之后一口气进行判定会比较好（和多个对象进行判定也可以，同时进行多个判定即可）。

如果判断 PL 进行了精彩的角色扮演的话，可以给予对话判定+1 至+3 的修正值。不过，一般而言+1 就足够了，每场游戏中控制+3 的修正值在次数以内会为好。

另外，每单元能够减少的怒气点数目等同于人偶所有的“记忆碎片”的数目。NC 和 PL 都需要注意这一点（对话判定则是可以无限进行的）。

谈得兴起：如果游戏的参加者给其他 PL 带来了不快感，埋头于一人世界的话会令其他人很为难。即时这样的行动作为人偶非常优秀，作为 PL 也是有问题的。这种时候应该注意一下 PL。如果太过明显的话，也可以不许可对话判定。

成时也是很重要的）。当然，没有完全把握住的必要，但如果不预先了解经常使用到的规则的话，游戏的展开就会变得非常困难。

记录在本书上的规则是后日谈游戏的方针。

但是，NC 的权限有时凌驾于规则之上。

特别是误解了游戏规则的时候。虽然错误地进行的使用，但也没有卷回时间的必要，只要以后改正就好了。即使是错误的规则，也不代表运用它进行的游戏就是毫无意义的。

另外，虽然规则上有所指示，但如果 NC 判断没有意义的话也可以省略掉规则。NC 不能被规则束缚住，要根据状况以自身的判断为优先。

以自身的判断为优先：当然，情况和场合有所不同，也不能说 NC 的判断总是优先于一切（那样的话规则就没有意义了）。

● 操纵棋子

让敌人登场，行动，攻击人偶也是 NC 的重要工作。

其他项目会说明各种棋子和行动方法。细致的战术也可以作为参考。

在战斗中留手太多的话固然会破坏游戏的紧张感，但死灵法师的目的是慢慢地折磨人

偶而不是彻底将其毁灭。NC 需要掌握好平衡，不要集中攻击弱小的人偶，而要尽可能**平等地进行攻击**。

平等地进行攻击：当然，没有必要太过规避弱小的人偶。另外，在平等地给予“精彩场面”的机会这种意义上，也可以优先攻击造成了巨大伤害的人偶。

● 给予奖赏

为了不让人偶们就此崩溃，完全失去希望，NC 也要给予各种各样的奖赏。不能单纯将情绪发泄到敌人身上，NC 也应该准备更加故事性的展开。

给予的分量和内容以及时机都应在剧本作成时预先决定好，而且应该是在冒险单元和结局单元中给予，在战斗中给予（基本上）是不行的。

“记忆碎片”“宝物”“部件”“依恋的对象”“宠爱”是主要的奖赏。

另外，篇章所能给予的宠爱点如下所示。

宠爱点	$[(\text{剧本合计恶意点} \div \text{参加人偶数}) + \text{达成业障数} \times 2]$
余数舍去即可。	

当然，如果给予多个业障并令其达成的话，人偶所得到的宠爱也会变高。如果想让人偶按

照一定速度成长的话，只要按照这个顺序来就可以了。

制作剧本

最开始就记录在这本书上的剧本，要游玩多少次都可以。

不过，即便如此，次数也是有限的。好不容易有了能够制作出多彩人偶的规则和怀有种

种秘密的世界与危险的敌人，如果活用它们的话，可以说能够接近无限地不断使用“永夜后日谈”进行游戏吧。

在此以此说明制作剧本的方法。

● 设定舞台

首先要决定剧本的舞台。

无论是哪个单元，位置都有着重要的意义。

参考世界篇章中“世界的姿态”一项，决定舞台吧。荒野、废弃工厂、废墟或地下设施都可以作为舞台。稍微改变一下视角的话可以在林

立的废弃建筑屋顶或荒废的商场之中。如果要展示世界的异常性的话，海岸或森林也不错。

舞台设定也能够作为游戏中描写、配置适合于地形的棋子的方针。

● 决定业障

业障虽然可以设定得各式各样，不过还是有规定下来的事情的。那就是剧本中业障的数目和向 PL 宣示的时机。

故事性较弱的剧本可以追加 1 个。其内容基本上是在冒险单元开始时将人偶诱导向剧本中心舞台的所在。

如果故事性较强，或是会给予人偶们精神冲击的剧本，增加 2 两个业障会比较好。提示时机请与剧本配合，内容也是任意的。

另外，考虑到战役，也可以给予人偶们不同的业障。

代表性的业障内容有以下五种。如果有其他的想法的话，NC 也可以独创业障。

「守护○○」

在战斗开始时揭示。特定的“宝物”或由 NC 操纵的人偶（或是不参加战斗的棋子或第三者）**未被破坏**的话就算达成。

「抵达○○」

推荐在冒险单元开始时揭示。屋内或者屋外、地下或者地上、眼前的建筑物或特定的房间，以类似的风格指示诱导向的场所即可。只要在单元中到达指定地点的话就达成了业障。

「破坏/不破坏○○」

战斗单元开始时揭示（不过，如果 PL 在游戏一开始时就知晓**破坏目标**的话，也可以在冒险单元开始时提示）。标明特定的敌人或设施的名字。在单元中将目标破坏或放其逃跑的话就算达成了。

不过，需要注意与胜利条件的组合，不要让业障和胜利条件相矛盾。只要注意到这一点，就是最容易使用的业障了。

「在第○轮结束前取得胜利」

战斗单元开始时揭示。○标明数字（一般是 1 或 2）。在指定的轮结束前取得胜利即可达成。

简单的敌人的话 1 轮，稍微有点棘手的敌人的话 2 轮。根据剧本的不同，如果超过的限制时间的话可能会发生些什么。

「取得○○」

基本上在冒险单元开始时揭示。如果目标不会在冒险单元出现，又或者与战斗密切相关

破坏目标：如果破坏目标是仆从的话，也就意味着 NC 清楚地告知了 PL 那个仆从是应该优先打倒的敌人还是可以在这个剧本中放过的存在。

未被破坏：目标是人偶或仆从的时，是不能接受任何攻击呢还是只要没有完全解体就好呢，带来的难易度也是天差地别的。究竟是什么意思，NC 应该给予提示。

的话在战斗单元开始时也可以。只要取得目标物品（或是情报和记忆）就算作达成。

如果是情报的话，只要人偶们理解了的话，即便原本的媒体被破坏掉也算作是达成。

● 制作胜利条件

在战斗单元中必须决定“胜利条件”。根据剧本的内容进行比较，选择最合适的吧。

代表的胜利条件有如下三类，如果有其他想法的话也可以制作**自己的胜利条件**。

「破坏所有敌人」

将舞台上配置的 NC 棋子所有的**攻击动作全部破坏掉**吧。只要所有的敌人都被破坏或逃跑的话就是人偶们的胜利了。

因为要把敌人全部破坏掉，如果 PL 不太熟悉的话请斟酌棋子的配置。最为简单直接的胜利条件，初期的胜利条件用这个是不会有问题的。

「破坏○○」

指定特定的棋子（可以是复数）或障碍物、设备一类的。将目标完全破坏的话就是人偶们的胜利。因为只要打倒特定的敌人就可以取得胜利，配置棋子方面不必留手。也不必进行无意义的移动，发挥出完全的战斗能力吧。

将目标指定为战场上最具威胁的目标也是可以的。有多个目标也没问题。不过，请注意不要对预定要逃跑的存在制定这个条件。

只要将目标破坏的话，残存的棋子就会变得无法行动或只能采取无意义的行动了。即便还剩下来的棋子，战斗也会就此结束。

「逃离舞台」

所有人偶都从战场成功逃离的话就是人偶的胜利。

如果胜利条件是这个的话，登场的棋子可以增加合计恶意三成甚至更多（不包含在合计恶意之中）。在每轮结束时再追加敌人也可以。

人偶一方没有将敌人全灭的必要，要以达成目标为优先行动。

另外，虽然是“逃走”但也是胜利条件，要作为胜利处理。虽然是稍微有点特殊的情况，不过可以当做是发现了不死者的工厂又或是抱着自己坏掉的部件一起跑掉了这样，是可以进行“修复”的。

自己的胜利条件：但是，太过复杂的胜利条件总是不好的。那会让 PL 混乱以至于搞错。胜利条件应该尽可能简单准确地说明清楚。

破坏攻击动作：当然，NC 会优先将攻击动作保存下来。到最后人偶们还是不得不将敌人完全解体。

● 配置棋子

NC 所操纵的棋子有着被设定好的“**恶意**”数值。

之后，合计“恶意”是根据 PL 的人数决定的。重视战斗的剧本的话，控制在〔（人偶数目）×10〕左右即可。

如果人偶经过了成长，或者 PL 已经熟悉了后日谈的话，“恶意”可以再增加一些。

选择决定好的“恶意”分量的棋子，根据动作的射程等等决定配置的区域。另外，根据

胜利条件的内容，配置恶意数值更多的棋子或继续追加棋子也是可行的，可以稍微注意一下。

棋子的配置需要留心以下几点。

• 棋子的种类

如果使用多种多样的棋子的话，一方面能够扩宽战术幅度，一方面也会增加管理的复杂性。PL 也需要更多的时间来把握敌人吧。敌人最多控制在 5 种左右即可。

• 攻击次数

需要较高“恶意”的棋子的确非常强力，但是对人偶进行攻击的次数就稍有不足了。适当加入“恶意”较低的军团和恐怖，增加一轮之内攻击的次数吧。

• 军团

军团虽然只是杂兵，却也是作为敌人放置的。特别是如果没有“切断”“爆炸”“全体攻击”的话，也会成为相当顽强的敌人。但是，如果军团数量太多的话杀起来也会很单调，非常不利于游戏的节奏感。

支付军团所标记的恶意就可以配置 5 只。如果胜利条件是“全灭敌人”的话，配置的军团合计应该控制在[人偶数×10]以内。

• 区域配置

棋子基本上是配置在“奈落”“地狱”“炼狱”的。如果要配置到“花园”“乐园”的话，描绘出特殊的情况会比较好吧。

战术性的话，按照射程涵盖“炼狱”来配置会比较合理。不过，NC 一方过于拘泥胜利（全灭人偶）的话，就失去了“优美的阵型”这个要素。请加上一些无意义的装饰，稍微注意一下位置的平衡性来配置人偶吧。

• PL 人数

事先根据参加的 PL 人数，决定 2 人用・3 人用・4 人用着三种棋子配置。虽然有点麻烦，

但是熟悉之后也是很简单的，决定 3 种不同的阵容吧。

恶意：不同的棋子所必须的恶意、推荐的配置区域一类请参照其他项目。

● 判定的发生

对于重要的判定，NC 必须在制作剧本的时候就决定好。

特别是“冒险单元”和“结局单元”中的判定，NC 的判断与许可是极为重要的。所以，剧本中重要的判定，应当预先决定好。但是，“对话判定”是根据 PL 的宣言发生的，NC 是不能预先决定的。能预先决定好的只有“行动判定”和“狂气判定”。

重要的“行动判定”，例如察觉到什么或越过障碍物这一类，会与剧本的进行紧密相连。这种“行动判定”，不会只有好的结果，也不会全部都是陷阱。尽可能取得配置的平衡，能够让 PL 对判定怀着不安与期待的心情。

判定成功的话就能够推进剧本或取得情报。但是，根据状况也可能会带来 1 至 2 点的伤害（部位预先决定）或“狂气判定”，甚至也可能会得到“宝物”“记忆碎片”“部件”吧。

这样的判定，如果 NC 不熟悉的话就以修正值±0 进行即可。不过，如果希望剧本展开

或者希望能够继续前进的话，可以给予正的修正。反过来说，对于原本不应该到达的地方的话可以给予负的修正。

狂气判定基本上一次剧本每个人偶 2 至 3 次就足够了。如果进行太多次导致人偶精神崩溃的话是不行的。

不过，如果是特别可怕的剧本的话，可以减少战斗来解除狂气判定的次数限制。将疯狂的情景一次又一次地展示出来也能够给予 PL 不同于战斗的危机感与恐怖。

对于判定失败的人偶要毫不留情地给予狂气点令其疯狂。疯狂的我方对于全体姐妹而言也是很大的威胁。

见到了异常恐怖的变异不死者或变异体、被留下来的狂人的日记、人类所进行的丑恶实验的痕迹、又或者直面自己的过去……**描写**这样疯狂的状况是很困难的，这也是很多 NC 的头

疼之处。不过，这才是与战斗等同的 NC 之乐趣、后日谈的奥妙之处。

NC 可以参照范例剧本，设计出别出心裁

的状况。世界篇章中也记录着这个世界的疯狂所留下来的种种断片。将只属于你的惊悚真相，创造、探寻、揭露出来吧。

不过，在战役之中重复陷入同样状况的话，请不要进行狂气判定。PL 也好人偶们也好都是会渐渐习惯的。狂气判定的侧重点是意外性。例如说，和扭曲的变异不死者相遇的时候，会发生狂气判定的。但是，之后再遭遇到同样的东西就没有进行狂气判定的必要了。

另外，人偶们获得“记忆碎片”的时候，精神上的“动摇”这种意义也可能会引起狂气判定的。在与那个“记忆碎片”的内容相关，再次复苏的过去的记忆之中，有着会滋生疯狂的理由。

最后，行动判定和狂气判定也是可以在战斗单元中进行的。不过这种时候需要预先决定好时机。关于行动判定已经在玩家篇章中举过例子了，狂气判定则不需要行动值（因为如果失败的话就已经有惩罚了）。

狂气判定的描写：但是，会给 PL 带来不快感的情况也是有的。在游戏之前就稍微注意一下怪诞的描写会比较好。另外，如果描写过于冗长乏味则会让游戏变得尴尬。要注意描写适度。

● 记忆碎片

“记忆碎片”与剧本的故事性相关，也是控制人偶狂气点的重要指标。由于关系到业障的达成，长期的战役中至少要给予 1 个会比较好。

触及到与人偶的过去相关的场所，陷入与人偶的过去类似的状况时，记忆会发生闪回。得到与谁相关，怎样的“记忆碎片”都由 NC 决定会比较好。又或者不预先想好目标，自动给予做出了特定行动的人偶也可以。

此时，将给予的“记忆碎片”与“暗示”的内容联想起来，就能够进一步深入人偶的过去。

特别是在进行战役的时候，预先考虑好要给予的“记忆碎片”，能够做出精彩的故事性演出。

不过，作为狂气点减少上限的作用只到第六个为止，在第七个和之后就不会对规则产生影响了。在给予很多“记忆碎片”的时候需要注意。

给予的“记忆碎片”的内容可以参照“记忆碎片表”选择。不过，如果 NC 找不到与故事性相符的东西的话也可以自由制作。只要决定名字和大概的内容就能完成“记忆碎片”了。

● 对话

后日谈的世界是死者的世界。除了一部分变异生物之外就只有蠢动的死者。人偶们除了彼此之外是没有可以交流的对象。

但是，NC 有时候也会让其他人物在故事中登场。那可以是作为 NC 化身的死灵法师本人，可以是作为其随从的仆从，又或者是残存下来的人类或过去所留下来的信息。

扮演这些登场人物也是 NC 的任务。

NC 要通过他们来令人偶染上疯狂、揭示世界的扭曲、传达恐怖与厌恶。

除了少许例外，他们的人格基本上都是扭曲而疯狂的。NC 必须要将他们作为“具有魅力的狂人”来扮演。当然，无可救药的垃圾也并非不可。这里所谓的“魅力”是对 PL 而言，能够唤起同情与哀伤这种。令他们编织出属于他们自己的话语吧。

当然，让 PL 感到不快是不行的。后日谈是应该享受的游戏，不应该引起厌恶。作为故事的反派或配角，应该饱含爱意进行演出。也请参考记载剧本的仆从与死灵法师的言行。

毕竟，他们的魅力就是游戏的魅力。

不过，后日谈的**主角**既不是死灵法师也不是其手下，而是人偶们。无论登场人物有着多么丰富深刻的背景，也不能把人偶姐妹们忽视掉。

主角：正因如此，完全由 NC 操纵的人物，无论精神多么正常也应该限定在“具有魅力的狂人”之内。他们或许会展现出某种自我牺牲或疯狂的破灭，但不能夺走人偶的戏份。

● 给予希望

对于人偶们而言，由疯狂和战斗组成的后日谈游戏实在是过于残酷的故事。并且，即便完成了也无法得到更好的生活。支撑着她们的心灵的应该是对未来的希望。

绝对不可一口气彻底践踏希望。那不仅对人偶们很过分，也会夺走 PL 的热情。所以，在游戏中……特别是战役中，一直给予人偶们“希望”是必要的。

最简单的希望是“宠爱”。这是由剧本制作时的“合计恶意”和达成的“业障”来决定的。在战役的最终话，或者迎来了巨大转机的时候，可以多给予 2 至 6 点的宠爱。

“宝物”则既有优点也有缺点，给予太多的话就麻烦了。1 个游戏给予几个的话就已经是很充足的希望了。与人偶的过去相关的东西或单纯比较可爱的物品或衣装都可以。

不仅限于与过去相关的地方，在已经成为废墟的购物中心或废弃的小孩房间这样的地方也能够找到类似的东西。NC 只要宣称找到的东西可以作为“宝物”持有就可以了。

在与强敌战斗之后，“部件”也是很有效的希望。在剧本之中不断进行战斗不断被破坏，

无法修复的部件的数目也会增加。在适当的时机给予补充的“部件”也好。

在研究设施或制造不死者试作品的地点，劳动用僵尸盲目地持续推动令其运转的地点，都是很适合补充部件的。没有必要全部修复，只要能够稍微打开这被充满了绝望的现状的程度即可。

由于会消费宠爱所以在战役之外没有什么价值，但给予“依恋的对象”也是具有重要意义的。规则上有着益处，得到了新的谈话对象这件事对于人偶本身也具备相当大的价值。

另外，如果是超过 4 场游戏的长篇战役的话，可以给予更为有效的奖赏。那就是作为初期业障，比“获得记忆碎片”更为明确的“目的”。要怎样才能改变现状，那个具体的步骤。如果能给予那个的话，人偶和 PL 也就有了对游戏更为明确的动机。

当然，达到目的所得到的结果是悲剧还是惨剧都无所谓。不如说在后日谈之中得到幸福的结局基本是不可能的。

但即便如此，得到崭新的目的对于人偶们而言也是非常重要的希望。

游戏应用

一场游戏结束了，也不意味着后日谈就完全结束了。有的时候时间不太够，有的时候时间充足。

后日谈也有着普通的游戏之外的游戏方法。

● 战役

如果有着丰富的时间，定期聚集在一起的地点和朋友的话，就能享受由**多个剧本**所组成的故事了。而这被称为“战役”。

战役不一定是拥有复杂多线的故事。重要的是同一组 PL 用同样的人偶进行多场游戏。至于剧本则可以是完全无关的独立存在。同样的人偶持续着一起战斗，一起受伤，进行对话，共同成长，各位参加者也会对人偶们和这个世界生出强烈的留恋吧。如果有这种留恋的话，游戏也会变得更加有趣。

进行多场游戏后，PL 们也会将得到的“记忆碎片”和遭遇的种种情况结合在一起，做出

NC 自身也没有料想到的推理或提案。又或者，在参加者全体的会议之中会诞生出新的想法。如果可能的话，你应该积极地把这些想法编入下一次的剧本之中。只有这样，战役对于全体参加者而言才会成为真正不可代替的存在。

进行漫长战役的人偶们或许会在游戏之中与一切的黑幕，死灵法师本人对决，这也后日谈中的盛况。人偶说不定可以接触到重回人类之身的秘密，残留至今的人类等这个世界的重要秘密。

这本书刊载着由四场游戏组成的战役“胎儿之梦”。第一次的战役可以才按照这个进行游戏。

多个剧本：战役没有特别规定要由几场游戏构成。2 次也可以，长达数十次的长篇故事也可以。不过，考虑到人偶的消耗与成长，还有 PL 的动机，在适当的次数之内完结会比较好。

● 环团

NC 的作用重大，相应的负担也很沉重。如果是战役的话就更是如此。所以，如果在 PL 中有持有规则书的人的话，经过全员的同意，也可以轮流来扮演 NC。这样的战役被称为“环团”。

作为 NC 的参加者的人偶，就当做暂时不能参加战斗即可。在冒险单元和结局单元发言也没关系，但是不能进行各种判定（狂气点也不会发生变化）。

另外，如果 NC 一方不得不扮演仆从或追加人偶的时候需要慎重地进行处理。又或者，最初的 NC 可以将自己的人偶作为仆从登场（为了不在战斗中被破坏，需要注意言行和业障）。

环团之中 NC 也是可以获得宠爱的。NC 获得的宠爱点如下所示。

人偶们获得的宠爱点：如果人偶们获得的宠爱点不同的话，就以参加游戏的人偶中最大的宠爱点为准。

NC 获得的宠爱点	[（人偶们获得的宠爱点）+4]
-----------	-----------------

不过，如果所有人都未能达成业障的话，又或者遭到全灭的话，NC 只能得到上述一半（舍余）的宠爱点。

好的战役的背景设定或秘密情报等等传递给下一位 NC。不过如果没有特别决定，或者是完全没决定的话就不必了。

另外，当 NC 进行继承时，要把自己考虑

● 模拟游戏

如果时间不是很充足或者全员都是第一次参加后日谈的话，因为不熟悉规则，可以只用“战斗单元”和“结局单元”来进行游戏。这样的游戏被称为“**模拟游戏**”。

模拟游戏由于战斗前没有减少狂气点，如果 PL 还不熟悉的话，棋子应该控制在[（人偶数目）×7]以下（拥有精神攻击点的敌人不应出场）。

顺序是，人偶们自我介绍并决定依恋之后就揭示胜利条件。胜利条件基本上“全灭敌人”就好，不设定业障也没关系。

战斗胜利的话就进入“结局单元”开始“修复”，如果有时间的话就“对话判定”。

“宠爱”和普通一样处理即可。当然，没有追加的业障，敌人也比较少，获得的“宠爱”也会比较少。

这样的模拟游戏，比起享受故事而言更多的是享受战斗的策略，不过也不尽然。例如说，战役的第一话用模拟游戏开始是个不错的选择。

如果结局单元的对话较多的话，也有利于人偶之间建立关系。作为 NC 也请帮助 PL 或人偶理解其方向性。如果有不熟悉 TRPG 的人参加的话，在深入展开“剧本”之前用这个来练习吧。

模拟游戏：如果是长篇战役的间隙，插入故事之中的话，也可以进行只有“冒险单元”的模拟游戏。能够起到整理现状的作用。

死灵法师的棋子与其他

死灵法师是不会亲自出现在人偶们面前的。

他们会向人偶们派遣自己的棋子。

NC 在制作游戏时，能够使用预设的“恶意”分量的人偶。

一场游戏只会发生一场战斗，也即是说，在本场游戏中的敌方总战力就是由“恶意”决定的。

在本章中，将会为各位 NC 介绍众多的棋子。

棋子的分类

棋子大体上分为以下三个种类。在战斗之中对于伤害的处理方法也大有不同，还请多加注意。

● 军团

死灵法师的杂兵。仅有本能程度的自我，盲目地服从命令。在战斗以外也作为劳动力广泛使用。由于数量众多，军团被投入大多数战斗之中。一口气扫灭军团集群的时候，就能重新了解到人偶究竟有多么特别了吧。

通过支付记述的恶意，可以得到 5 只军团。

和部位或部件无关，1 只军团只要受到 1 点伤害就会被破坏。

同区域的同名军团共同作为 1 只看待（即便有 10 只也只能进行 1 次攻击而非 10 次），只要未被全灭就能活动。也即是说，与命中部

位无关，在受到最低 5 点伤害之前，军团都能够继续行动。

军团不会受到“切断”“爆炸”的效果影响，而是会受到附有效果的伤害值 2 倍的伤害。另外，所在区域受到“全体攻击”的话也是受到 2 倍的伤害（如果是“爆炸+全体攻击”的话就是 4 倍）。“防御”的效果在伤害倍化之后生效。不过如果“切断”“爆炸”被动作无效的话伤害也就不会加倍。

比较特殊的是，同名的军团可以通过移动来“合流”。“合流”时，用较高一侧的行动



值来进行下一个行动动作。

不过，“合流”造成的数量变化是在一刻的最后进行的。进行“合流”的刻内进行的攻击，不能以“合流”后的数量作为基准。在移动的同时，预定要进行合流的军团是不能够进行移动的。

军团不能逃跑。

例如：“炼狱”存在 15 只僵尸，“地狱”存在 10 只僵尸。“炼狱”的僵尸受到【日本刀】造成的判定值 11 的攻击，[(伤害 1+大成功追加伤害 1)×2(切断效果)]最后受到 4 点伤害。

“炼狱”残存的僵尸数目是 11。

在僵尸行动值的刻数，“炼狱”的僵尸用【撕咬】攻击人偶，“地狱”的僵尸则用【蹒跚】尝试移动到【炼狱】。

同一刻内发生的两个行动，【撕咬】以“合流”前的数目，也即是 11 只作为基准进行(【撕咬】会根据同区域内的僵尸数目增加连击数)。11 只的话【撕咬】的效果是“肉搏攻击 1+连击 1”。之后，从“地狱”移动过来的僵尸进行合流，数目变为 21。下一次僵尸的攻击会以 21 只作为基准变成“连击 2”。

【撕咬】和【蹒跚】的行动消费是不同的，之后的行动值以较高的一侧为基准。

● 恐怖

经过调整的强力战斗用不死者、变异体或暴走机器人之类的东西。也有很多完全发狂的人偶被变成了恐怖。拥有野兽程度的自我，被加上了种类繁多的战斗能力。如果和它们遭遇的话，基本上是一定会发生战斗的。由于易于管理，可以同时控制多个种类。作为军团的指挥官、又或者稍具威胁，甚至比普通的仆从还强的超强恐怖也是做得出来的。

恐怖与人偶不同，没有“部位”的区别。由部件堆积成的肉块，只要骰值在 6 以上就无

所谓命中部位，一概根据受到的伤害由 NC 选择部件破坏。

军团不会受到“切断”“爆炸”的效果影响，而是会受到附有效果的伤害值 2 倍的伤害。“防御”的效果在伤害倍化之后生效。不过如果“切断”“爆炸”被动作无效的话伤害也就不会加倍。

恐怖不能逃跑。



● 仆从

拥有人类程度的自我，追随死灵法师的不死者。她们基本上都有着作为死灵法师心腹的矜持，实际上却与玩具无异。证据就是，多数的仆从也是和人偶一样的少女。死灵法师把她们当做引信，以她们与人偶互相破坏为乐。

对于人偶而言，仆从是唯一能够进行对话的平等的对手。作为多数剧本的主谋，仆从可谓完美的反面角色。

如果想要重复利用仆从的话，适当令其逃跑也是一种手段。当然，即便被破坏掉了只要回收起来进行修复就好了。原本就已经死掉了，

不管再怎么破坏殆尽，想要修复或干脆复制的话对于死灵法师而言也易如反掌。

仆从基本上和人偶是一样的。虽然仆从没有狂气点和依恋，但却可以作为人偶“对话”的对象。如果要让仆从和她们反复对话的话，NC 也可以认同仆从作为人偶们的依恋对象。特别是在战役之中，让人偶们和无数次挡在面前的仆从进行“对话”，也是重要的狂气点回复要素。

另外，仆从和人偶相反，可以在“奈落”尝试“逃跑”。



对棋子的攻击效果处理

军团	切断・爆炸	摔倒・连击	全体攻击
	伤害×2	通常处理	伤害×2
	伤害×2	通常处理	通常处理
	通常处理	通常处理	通常处理

注意：军团与恶怖的伤害倍增处理，如果同时具有多个效果的话会重复进行。

注意：“防御”的效果发生在伤害倍增之后。不过，如果能将效果本身打消的话，不进行倍增。

棋子的资料

棋子设定了各自的“恶意”，NC 需要在剧本作成时根据恶意的数值选择棋子并进行配置。

关于剧本中所使用的棋子，还请 NC 仔细阅读。

棋子的资料有着必要恶意、最大行动值和部件的设定。技能也是作为棋子的部件处理的。

有的时候，棋子的资料中也会出现陌生的词语，这些是人偶们所没有的动作效果。

特别是下列这些效果是人偶们不能拥有的。在阅读资料的时候还请稍加注意。

●精神攻击×

和普通的攻击处理相同。

不过，在命中的时候不是造成×点伤害，而是会令目标人偶增加“狂气点”（不会造成普通的伤害）。这个“狂气点”要加在哪个依恋上全由被命中的人偶的 PL 决定。

另外，即便大成功也不会增加给予的狂气点。

●连击[同区域的○○数目÷×]（舍余）

和普通的“连击”处理相同，○○基本上是与自身相同的棋子名。

命中的时候，最多可以造成与本区域○○数目 1 / ×（舍去余数）数目的追加攻击。多数情况都是“÷10”，其他数值比较少有。

另外，也有不指定特定军团直接写着“军团”的情况，这种时候将所有军团分类的棋子数目合计起来即可。

●增援（○○）

在目标区域配置特定的棋子（○○记述的是棋子的名字和出现数目）。这个棋子不计入剧本的合计恶意。

由于这个效果中途加入战斗的棋子，最大行动值比现刻数更高的话，从[现刻数-1]的刻开始行动。最大行动值比刻数低的话按照普通情况处理。

这个效果一般都会在一定程度上减少现存的军团数目。如果要减少的军团不足，就无法配置目标棋子。军团数目归 0 的话就会全灭。

●部件的处理

根据动作的不同，消费或效果有时会记述“基本部件”或“强化部件”。NC 的棋子也是有这种明确区分的。基本上和普通的基本部件相同内容的东西就作为基本部件处理即可。

那么，久候多时了。

在后日谈的世界中蠢动的林林总总的不死者与变异体将在此一一介绍。

作为 NC 的你的忠诚棋子，操弄人偶们之乐趣的基础，还请欣赏。

军团

僵尸			
恶意	1/5	最大行动值	8
【撕咬】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 1+连击 [同区域僵尸数目÷10]（舍余）		
【蹒跚】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【拥聚】	《即时 / 3 / 0》移动妨碍 1		
没有进行任何强化的最为基本的不死者。易于量产故极为常见。			

梦魇			
恶意	2/5	最大行动值	8
【呓语】	《行动 / 2 / 0》精神攻击 1+连击 [同区域梦魇数目÷10]（舍余）		
【蹒跚】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【拥聚】	《即时 / 3 / 0》移动妨碍 1		
自我崩溃的人偶又或是仆从的失败品。她们的存在会动摇人偶的心灵。			

士兵			
恶意	2/5	最大行动值	8
【齐射】	《行动 / 2 / 0~1》射击攻击 2+连击 [同区域兵士数目÷10]（舍余）		
【蹒跚】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【拥聚】	《即时 / 3 / 0》移动妨碍 1		
赋予装备，刻入最低限度战术的僵尸。形成规模的话战斗力不容小视。			

凶鸟			
恶意	2/5	最大行动值	9
【喙啄】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 1+连击 [同区域凶鸟数目÷10]（舍余）		
【蹒跚】	《行动 / 2 / 自身》移动 1~2		
不死者化得鸟群。也有不少野生着，无差别攻击所有的不死者。			

恐怖

食尸鬼			
恶意	2	最大行动值	8
【 啮 颚 】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 2		
【 腿 骨 】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【扭曲之手】	《常时 / 无 / 自身》肉搏攻击动作的攻击判定骰值+1		
【 大 脑 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无		
捕食其他不死者肉体组织的不死者。也有不少野生的。			

狙击手			
恶意	2	最大行动值	8
【狙击步枪】	《行动 / 2 / 2~3》射击攻击 1，攻击判定骰值+1		
【腿 骨】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【瞄准装置】	《裁定 / 0 / 自身》支援 2，射击・炮击攻击才能使用。		
【死之手】	《即时 / 0 / 自身》任选 1 个攻击动作作为“即时”使用		
【大 脑】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【内 脏】	《常时 / 无 / 无》无		
特化远程狙击的不死者士兵。优秀的支援者。			

猎犬			
恶意	2	最大行动值	9
【 剑 齿 】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 2		
【 兽 足 】	《行动 / 2 / 自身》移动 1~2		
【强化脊髓】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【 尾 巴 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无		
不死者的军用犬。用半机械化的强韧身躯不断进行着灵敏攻击。			

蛇蜻蜓			
恶意	3	最大行动值	8
【 巨 颚 】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 2		
【 虫 翼 】	《行动 / 2 / 自身》移动 1~2		
【 多 翼 】	《即时 / 0 / 0》任选 1 个行动动作作为“即时”使用		
【外骨骼】	《伤害 / 0 / 自身》防御 1		
【中枢神经】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【 脚 】	《常时 / 无 / 无》无		
代表性的巨大昆虫。成群结队飞翔着，全长 3 米的肉食蜻蜓			

屠夫			
恶意	4	最大行动值	8
【 屠 刀 】	《行动 / 2 / 0》白刃攻击 2		
【 腿 骨 】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【装甲皮肤】	《伤害 / 0 / 自身》防御 1		
【 怪 力 】	《常时 / 无 / 自身》肉搏・白刃攻击伤害 +1		
【 大 脑 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无		
【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无		
【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无		
巨汉外表的近战不死者。挥舞着巨大的屠刀将敌人解体。			

起重钳机			
恶意	4	最大行动值	9
【猛击钳】	《行动 / 3 / 0》肉搏攻击 3		
【履带】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【动力齿轮】	《伤害 / 1 / 自身》自身造成的白刃・肉搏攻击伤害+2		
【强化装甲】	《伤害 / 1 / 自身》防御 2		
【主引擎】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【副引擎】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【装甲板】	《常时 / 无 / 无》无		
【装甲板】	《常时 / 无 / 无》无		
受益于有机引擎而运转至今的工程机械。绝不能小看了它的坚固性与破坏力。			

毒蕈			
恶意	4	最大行动值	8
【寄生孢子】	《行动 / 3 / 0》射击攻击 1+爆炸，攻击判定骰值+1		
【步履蹒跚】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【尸人】	《伤害 / 0 / 0》妨碍 2		
【不动】	《伤害 / 1 / 自身》可以将“摔倒”“移动”无效化		
【反射行动】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【菌蕈】	《常时 / 无 / 无》无		
【菌蕈】	《常时 / 无 / 无》无		
寄宿于不死者躯体的菌蕈。会对移动的东西做出反应而向其靠拢。			

毒气狂人			
恶意	5	最大行动值	8
【分解毒气】	《行动 / 3 / 1》射击攻击 1+全体攻击		
【腿 骨】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【自动控制装置】	《常时 / 无 / 自身》即使部件被破坏，也能在该轮结束前使用其动作		
【对策装备】	《常时 / 无 / 自身》全体攻击不会对自己・我方造成伤害		
【大 脑】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【内 脏】	《常时 / 无 / 无》无		
【内 脏】	《常时 / 无 / 无》无		
播撒能让不死者肉体组织坏死的特殊毒气的不死者。			

肿头炸弹			
恶意	5	最大行动值	8
【 钩 爪 】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 2		
【 腿 骨 】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【僵尸炸弹】	《伤害 / 0 / 0》这个部件被破坏时才能使用，造成判定值为 8 的“炮击攻击 2+爆炸+全体攻击”。		
【 浮 游 】	《常时 / 无 / 自身》以自身为目标的肉搏・白刃攻击判定值-1（全体攻击的话仅对自身-1）		
【 大 脑 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无		
体内胀满易燃气体，半浮游式进行行动的自爆不死者。			

报丧女妖			
恶意	6	最大行动值	10
【狂歌】	《行动 / 3 / 0》精神攻击 1+全体攻击		
【腿骨】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【咒发】	《裁定 / 0 / 0》支援 1 或妨碍 1		
【腐血】	《裁定 / 1 / 0~1》妨碍 1		
【大脑】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【眼球】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【心脏】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【内脏】	《常时 / 无 / 无》无		
【内脏】	《常时 / 无 / 无》无		
被死灵法师的恶意侵入精神的原人偶。			

曳食者			
恶意	5	最大行动值	10
【肉鞭】	《行动 / 3 / 0》肉搏攻击 2+连击 1		
【触肢】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【防腐处理】	《裁定 / 0 / 0》妨碍 2，1 轮以内可以无限使用（每个判定只能 1 次）		
【视界共有】	《裁定 / 1 / 0~1》支援 2		
【大脑】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【眼球】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【肾上腺素】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
试图夺取人偶的身体补完自身的只有头的仆从。			

霸王花			
恶意	6	最大行动值	8
【攻击触手】	《行动 / 3 / 0~1》肉搏攻击 2+连击 1		
【触肢】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【伸缩触手】	《裁定 / 0 / 0》支援 1 或妨碍 1		
【多肉】	《伤害 / 1 / 自身》防御 2		
【捕缚触手】	《即时 / 1 / 0~1》移动妨碍 1		
【根肢】	《常时 / 无 / 自身》可以将“摔倒”“移动”无效化		
【反射行动】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【花瓣】	《常时 / 无 / 无》无		
【花瓣】	《常时 / 无 / 无》无		
无差别袭击所有会动的东西的肉食植物。不断挥舞的触手极具威胁。			

绞肉机			
恶意	7	最大行动值	9
【绞肉器】	《行动 / 2 / 0》白刃攻击 2+切断，攻击判定骰值+1		
【多足战车】	《行动 / 3 / 自身》移动 1，“移动妨碍”无效		
【铲土机】	《裁定 / 1 / 自身》支援 2		
【正面装甲】	《伤害 / 0 / 自身》防御 1		
【突 进】	《即时 / 1 / 参照效果》自身进行移动时才能使用，从移动前或移动后的区域中选择 1 个目标，肉搏攻击 3		
【自动平衡装置】	《常时 / 无 / 自身》可以将“摔倒”“移动”无效化		
【主引擎】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【副引擎】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【装甲板】	《常时 / 无 / 无》无		
有机素材来回运转，将不死者聚拢再撕毁的巨大绞肉机械			

落败武者			
恶意	8	最大行动值	13
【 名 刀 】	《行动 / 2 / 0》白刃攻击 2+切断，攻击判定骰值+1		
【 腿 骨 】	《行动 / 3 / 自身》移动 1		
【 甲 冑 】	《裁定 / 0 / 自身》防御 1		
【战斗直觉】	《常时 / 无 / 自身》白刃攻击动作的攻击判定骰值+1		
【 大 脑 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【杀戮本能】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2		
【肾上腺素】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【神经反射】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【 心 脏 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1		
【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无		
移植了强大的剑术技能并强化了肉体的近战不死者。			

. 巨葬甲			
恶意	9	最大行动值	10
【怪物之颚】	《行动/3/0》肉搏攻击 3		
【节足】	《行动/3/自身》移动 1		
【粘液块】	《裁定/1/0~1》妨碍 1		
【强化外骨骼】	《伤害/0/自身》防御 2		
【突进】	《即时/1/参照效果》自身进行移动时才能使用，从移动前或移动后的区域中选择 1 个目标，肉搏攻击 3		
【不为所动】	《常时/无/自身》即使部件被破坏，也能在该轮结束前使用其动作作使用可		
【巨体】	《常时/无/自身》可以将“摔倒”“移动”无效化		
【中枢神经】	《常时/无/自身》最大行动值+2		
【眼球】	《常时/无/自身》最大行动值+1		
【常时饥饿】	《常时/无/自身》最大行动值+1		
【内脏】	《常时/无/无》无		
最强级的大昆虫。全长 10 米以上且具备低级智力的蜈蚣。			

怪物			
恶意	10	最大行动值	10
【怪物之腕】	《行动/3/0》肉搏攻击 3		
【腿 骨】	《行动/3/自身》移动 1		
【螺 栓】	《裁定/1/自身》支援 2		
【肉 之 盾】	《伤害/0/0~1》伤害附加效果全部无效。		
【装甲皮肤】	《伤害/0/自身》防御 1		
【钢筋铁骨】	《伤害/1/自身》防御 1+“切断”无效		
【强化筋肉】	《伤害/0/自身》防御 1+“爆炸”无效		
【限制器】	《常时/无/自身》战斗中，被破坏的话最大行动值+2		
【大 脑】	《常时/无/自身》最大行动值+2		
【肾上腺素】	《常时/无/自身》最大行动值+1		
【神经反射】	《常时/无/自身》最大行动值+1		
【内 脏】	《常时/无/无》无		
【内 脏】	《常时/无/无》无		
【内 脏】	《常时/无/无》无		
追求不死性而造出的巨汉不死者。拥有非常恐怖的顽强躯体。			

仆从

复仇女神			
恶意	9	最大行动值	11
头	【 大 脑 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值 +2	
	【 眼 球 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值 +1	
	【 功 夫 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值 +1	
	【 牙 齿 】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 1	
	【 死 人 指 挥 】	《裁定 / 0 / 0~1》支援 2，不能对自身使用	
臂	【 拳 头 】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 1	
	【 肩 膀 】	《行动 / 4 / 自身》移动 1	
	【 切 肉 刀 】	《行动 / 2 / 0》白刃攻击 2	
	【 双 枪 】	《行动 / 3 / 0~1》射击攻击 2 + 连击 1。	
	【 手 腕 】	《裁定 / 1 / 0》支援 1	
躯	【 脊 骨 】	《行动 / 1 / 自身》下一刻所使用的 1 个动作消费 -1	
	【 庇 护 】	《伤害 / 0 / 0~1》代替目标受到伤害，1 轮之内可以无限使用	
	【 心 脏 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值 +1	
	【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无	
	【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无	
足	【 腿 骨 】	《行动 / 3 / 自身》移动 1	
	【 腿 骨 】	《行动 / 3 / 自身》移动 1	
	【 脚 掌 】	《裁定 / 1 / 0》妨碍 1	
以精悍的外表与能力为傲的泛用士兵型仆从。			

奇美拉			
恶意	10	最大行动值	11
头	【 大 脑 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值 +2	
	【 眼 球 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值 +1	
	【 狂 鬼 】	《常时 / 无 / 自身》肉搏攻击动作的攻击判定骰值+1	
	【 牙 齿 】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 1	
臂	【 钩 爪 】	《行动 / 2 / 0》肉搏攻击 2	
	【 手 腕 】	《裁定 / 1 / 0》支援 1	
	【 四 臂 】	《即时 / 0 / 0》任选 1 个行动动作作为“即时”使用	
	【 怪 力 】	《常时 / 无 / 自身》肉搏・白刃攻击伤害+1	
躯	【 翼 膜 】	《伤害 / 0 / 自身》防御 2	
	【 心 脏 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值 +1	
	【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无	
	【 内 脏 】	《常时 / 无 / 无》无	
足	【 吸 盘 】	《行动 / 3 / 自身》移动 1，“移动妨碍”无效	
	【 毒 针 】	《行动 / 3 / 0》肉搏攻击 3	
	【 脚 掌 】	《裁定 / 1 / 0》妨碍 1	
	【 不 动 】	《常时 / 无 / 自身》可以将“摔倒”“移动”无效化	
	【 尾 巴 】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值 +1	
拥有强悍生命力的前线型异形仆从。			

瓦尔基里			
恶意	10	最大行动值	14
头	【瞄 准 装 置】	《裁定 / 0 / 自身》支援 2，射击・炮击攻击才能使用。	
	【限 制 器】	《常时 / 无 / 自身》战斗中，被破坏的话最大行动值+2	
	【眼 球】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
臂	【手 腕】	《裁定 / 1 / 0》支援 1	
躯	【激 光 射 线】	《行动 / 3 / 0~3》射击攻击 1 + 切断	
	【钢 筋 铁 骨】	《伤害 / 1 / 自身》防御 1 + “切断”无效	
	【突 进】	《即时 / 1 / 参照效果》自身进行移动时才能使用，从移动前或移动后的区域中选择 1 个目标，肉搏攻击 3	
	【人 工 智 能】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2	
	【引 擎】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2	
	【神 经 反 射】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
	【加 速 器】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
	【肾 上 腺 素】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
	足	【浮 游】	《常时 / 无 / 自身》以自身为目标的肉搏・白刃攻击判定值-1(全体攻击的话仅对自身-1)
【热 流】		《裁定 / 1 / 0》妨碍 1	
【盘 旋】		《行动 / 2 / 自身》移动 1~2	
【装 甲 板】		《常时 / 无 / 无》无	
几乎完全看不出人形，进行了亵渎性机械化的飞行仆从。			

僵尸女王			
恶意	14	最大行动值	13
头	【死者复苏】	《行动 / 3 / 0~1》增援（僵尸×骰子骰值的数量）	
	【精选的美貌】	《裁定 / 2 / 0》妨碍 2，1 轮以内可以无限使用（每个判定只能 1 次）	
	【精选的唇】	《裁定 / 0 / 0~1》支援 2，不能对自身使用	
	【精选的脑】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+2	
	【精选的瞳】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
臂	【死者融合】	《行动 / 2 / 0~1》增援（屠夫×1），从目标区域任选军团减少骰子骰值的数目。	
	【人偶操丝】	《行动 / 3 / 0~1》白刃攻击 1+切断+连击[同区域僵尸数目÷10]（舍余）	
	【奴隶的献身】	《伤害 / 1 / 自身》从同区域军团中减少任意数目，减少同等数量的伤害，1 轮以内可以无限使用	
	【精选的手】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
	【精选的指尖】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
躯	【精选的肌】	《伤害 / 1 / 自身》防御 2	
	【精选的心脏】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
	【精选的骨骼】	《常时 / 无 / 自身》最大行动值+1	
	【精选的脏腑】	《常时 / 无 / 无》无	
	【华丽礼服】	《常时 / 无 / 无》无	
足	【女王行进】	《行动 / 3 / 自身》移动 1，“移动妨碍”无效	
	【精选的脚】	《裁定 / 1 / 0》妨碍 1	
	【圆舞曲】	《即时 / 1 / 自身》直到本轮结束，以自身为目标的攻击动作判定值－1（全体攻击的话仅对自身－1）	
率领无数仆从的死灵法师心腹。能够暂时借用死灵法师的力量。			

棋子的用法

仅仅将棋子配置在舞台上还称不上战斗。
棋子们也需要与之相应的活动。

在此将会罗列一些与战斗相关的要点，还请注意。

● 攻击对象

仆从可以根据自身的判断选取攻击对象。例如瞄准较弱的人偶，或是重点攻击发出挑衅的人偶都是可以的。

但是，军团和恶怖靠近什么就会攻击什么。为此，让他们随机攻击射程内的目标吧。

随机选取目标的时候，可以投掷骰子。如果有 2 个目标的话就用奇偶区分，3 个的话 1 至 3 是第 1 个、4 至 6 是第 2 个、7 至 9 是第 3 个这样划分（10 的话重骰）。4 个的话 1 至 2 是第 1 个……（9 和 10 的话重骰）。

● 瞄准后阵

使用远程攻击动作或移动动作尽量攻击后阵吧。部件数无论前后都是一样的，攻击后

阵能够让全员受到的伤害较为平均。

● 对话与演出

如果仆从也加入了战斗的话，就在战斗中积极进行对话吧。

无论仆从是在战斗中被击倒也好，还是逃走之后再次出现在接下来的游戏中也好，在人

偶之间的对话压倒性多的后日谈之中，与他人对话的机会也是很重要的。尽情展现仆从的疯狂，成为人偶之间对话的精神食粮吧。不过**人偶之间的对话**，仆从就不要参与进去了。

人偶之间的对话：不过，在 PL 执着于与游戏无关的杂谈的时候就需要积极地介入其中推进游戏的进行了。

手下留情

如果 NC 有心的话，想要把人偶们完全破坏是非常简单的。但是，NC 的目的是折磨玩弄人偶们，而不是将其破坏掉。拥有“切断”或“**全体攻击**”这种强大攻击手段的棋子应该很

少出场才对。

对败北感到悔恨是很自然的，但不应该太过拘泥于胜利。

只属于你的棋子

代表性的棋子与其使用方法已经完全说明了。

但是，由无数部件与技能堆积而成的人偶并非仅有这些。

如果玩过一段时间的话，人偶们逐渐了解了敌人，就会失去对未知的紧张感。这种时候，NC 就需要在剧本中加入专属棋子了。

在此说明创造新棋子的规则。

全体攻击：具体而言就是“肿头炸弹”“毒气狂人”“报丧女妖”等棋子的使用需要谨慎。如果四只“肿头炸弹”引发连锁爆炸的话，同区域的人偶几乎不可能幸存。

虽然军团、恶怖和仆从的制造方法大不相同，但还是有共同之处的。请参照下文。

● 创作概念

大多死灵法师不是军人或战术家而是扭曲的艺术家。所以，剧本中的棋子非要具备“特色”不可。不是单纯追求“强大”，而是讲究设计概念的“特色”，将棋子的印象深深刻在人偶们的心头。

虽说如此，也不能在战斗中毫无作用。

NC 在设计人偶的时候，可以自由变更现存部件或技能的**名称**、外貌和配置。

只要改变了名称和演出，即便资料相同也像是完全未知的能力一样了。对已经介绍过的棋子像这样稍加修改也是完全没问题的（不

过除了一部分例外之外，即便改变了名字也不能同时拥有多个相同的部件）。

例如说“僵尸的”【蹒跚】和【腿骨】相同，“食尸鬼”的【啮颚】和【钩爪】相同。“僵尸女王”的【华丽礼服】这一类和【内脏】一样。这种演出效果上的区别能理解吗？

另外，决定棋子的“名称”也是重要的事情。仆从直接使用个人名字也可以，但若能预先按照能力决定统称的话，能够进一步增加游戏的深度。

名称：本书基本是以英语片假名标记为中心的，但这并不是决定了棋子的命名倾向。平假名标记也好汉字标记也要，用英语以外的其他外语片假名标记也都可以。不过，希望能在向 PL 宣言的时候，名字和外貌与能力的印象相符。

● 部件的获得

根据已经决定好的费率增加棋子的必要恶意，就能够赋予部件对其进行强化了。

以下是一些关于这个费率的提示。将基本体的部件退还，获取其他零件也是可以的。像这样强化、交换、变更外表，就能够做出于既存的不死者完全不同的敌人了。

军团、恐怖、仆从的详细作成方法请参照各项。

不过，作成的棋子恶意值出现 0.5 的小数时需要“向上取整”。因此，将 0.5 和 1.5 的部件进行组合，将恶意调整成整数吧。

【僵尸炸弹】：这个自爆效果对仅有一位的人偶而言代价过大。但对拥有无数代用品的 NC 的棋子而言实在称不上代价。所以，【僵尸炸弹】的取得要受到限制。

部件获得费率表	
恶意 0.5	【牙齿】【肩膀】【拳头】【内脏】
	【眼球】【手腕】【脊骨】【腿骨】【脚掌】
恶意 1	“宝物”代替品
	1 至 2 级的强化部件（一部分除外）
恶意 1.5	【大脑】
	3 级的强化部件（一部分除外）
	属于人偶的职介的技能（特化技能除外）
恶意 2	一部分棋子专用部件
	职介的特化技能
恶意 3	【僵尸炸弹】（改造 2 级）

注意：含有“全体攻击”效果的攻击动作，恶意需要额外增加 0.5。敌人专用部件之中，这个修正已经加上去了。

注意：不能重复拥有同一个部件。不过，作为例外，【内脏】可以拥有 3 个，【腿骨】可以拥有 2 个。

注意：军团和恐怖无法取得效果与自身部位相关的部件（例如【人齿】【钢铁之臂】）。

● 棋子不能拥有的部件（禁止部件）

人偶能够取得、棋子却不能使用的技能或部件也是有的，详细如下所示。

含有“ 摔倒 ”效果的动作部件
【 刹那 】（送断死镰的技能）
【 歪极 】【 机械装置 】（纷繁异怪和热情舞女的技能）
与对话判定相关的东西（例如【 少女 】）
以狂气点作为消费的东西（例如【 冲动 】）
战斗结束时或冒险单元中发挥效果的东西（例如【 冷静 】）
属于人偶的职位的技能

摔倒：行动值和行动次数的减少对于操纵着众多棋子的 NC 而言算不上什么，但对仅操纵 1 位人偶的 PL 而言影响就太大了。

【**刹那**】：如果赋予强大的恶怖和仆从的话强度会飞跃性增长，对 PL 而言压力过大。故此和“摔倒”一样禁止拥有。

● 恶怖的制作

制作棋子的话，恶怖是最为简单的。

在“恶意 1”的基本体恶怖的基础上增加或更换部件吧。改造既存的恶怖也很简单。基本体恶怖如下所示。

最大行动值已经加算了【**大脑**】的修正。没有经过修正的基本最大行动值是 6，这一点需要注意。

不过，不能制作“恶意 1”的仆从。恶怖必须要有 2 点以上的恶意值。

2 点以上：想要配置无数恶意 1 的恶怖的话直接使用军团会更好。虽然强度的确不错，但没完没了的判定太繁琐了，也会让战斗变得单调而失去乐趣。

基本体恶怖	恶意 1	最大行动值 8
【 大脑 】【1 至 2 级强化部件】【 腿骨 】【 内脏 】【 内脏 】		

● 仆从的制作

在进行在某方面独具匠心的剧本的时候，仆从的制作是不可避免的。要说明剧本的背景与扭曲的世界观的角色，仆从是再适合不过的了。制作仅属于你、能够体现故事性与疯狂的仆从把。

在“恶意 2”的基本体仆从的基础上追加或更换部件吧。基本体仆从如下所示。

最大行动值已经加算了【**大脑**】【**眼球**】的修正。没有经过修正的基本最大行动值是 6，这一点需要注意。

仆从和人偶不同，把部件放在其他的部位也没问题。不过，在这样配置的时候，需要变成与那个部位相合的演出与名字。例如说，要把【**眼球**】放在足部需要相应的理由。同效果的其他部件也是一样的。

基本体仆从	恶意 2	最大行动值 9
头	【 大脑 】【 眼球 】【 牙齿 】	
臂	【 拳头 】【 手腕 】【 肩膀 】	
躯	【 脊骨 】【 内脏 】【 内脏 】	
足	【 腿骨 】【 腿骨 】【 脚掌 】	

● 军团的制作

就结论而言，不建议制作军团。改变既存军团的名称和部件名，改变描写就能够足够了。如果单纯只想强化军团当做强敌的话，直接制作恐怖会更好。军团的角色就是作为杂鱼增强战斗的爽快感。

如果单纯只是增加强化军团的数目的话，战斗会变得非常无聊。（因为无论造成多少伤害都无法削弱）。

如果没有适合剧本的军团的话，可以制作新的军团。军团的制作方法如下所示。

- 基本体是“僵尸”。比“僵尸”更弱的军团是不存在的。其他的军团也都是“僵尸”的强化型，基本的最大行动值不是 6 而是 8。

- 增加部件需要**通常 2 倍**的恶意。不过，僵尸已经具备的部件只需要普通的 1 点恶意。

- 也能够不为军团增加部件，而是增加 1 点恶意来增加 1 点行动值。

通常 2 倍：军团即使受到伤害也不会改变能力。拥有 5 个部件的军团，理所当然要比拥有 1 个部件的恐怖要强。

● 死灵法师的制作

战役的高潮就是与死灵法师对决。有能够亲自参加战斗的死灵法师，也有只要打倒护卫就能**简单打倒**的死灵法师。

不过，这里既没有死灵法师的具体资料，也没有规定的作成方法。不过，亲自现身参与战斗的死灵法师想必是带着无比的疯狂与无比的强大吧。或许是恶意超过 20 的恐怖或仆从也说不定。

他们有着怎样的数据完全是任意的。选择全心全灵与人偶战斗相应的技能和部件，配置

部下吧。作为身为 NC 的你的化身，死灵法师就这样诞生了。

另外，死灵法师也和仆从一样，战死又在复活的理由要多少有多少。不过，作为充满戏剧性的结果，如果被打倒的话，建议就这样让死灵法师消灭吧。

这个世界完全被绝望占据着。打倒死灵法师也还远远不够。仅仅是打倒自身造物主这种程度，绝望之种也依然根深蒂固。

简单打倒：也就是在与护卫的战斗结束之后，只要人偶们说一句“打倒”就能够打倒。

● 棋子专用部件

不仅是普通的基本部件、强化部件、技能，人偶所不能拥有的能力，棋子也是能够使用的。所以，它们才能发挥出人偶所不具备的能力，

也有的部件是只有特定的类型才能拥有的。

各部件的详细请参照“棋子专用部件表”。

<棋子专用部件：恶意 1>

恶意 1		【撕咬】			
T	行动	C	2	R	0
效果	肉搏攻击 1+连击[同区域的僵尸数目÷10]（舍余）。				
	死者的爪与齿是生前的东西所完全无法比拟的。像原始的肉食野兽一般扑向猎物将其撕裂。				

恶意 1		【第二形态】			
T	常时	C	无	R	自身
效果	该部件被破坏时，将自身从舞台取除，将预先设定的另一棋子（行动值为现刻数-1）配置在同区域或邻区域。合计恶意上升那个棋子原本恶意的一半。				
	“那个”根本不是原本的姿态。真正的绝望现在才刚要现身……！				

恶意 1		【拥聚】			
T	即时	C	0	R	0
效果	移动妨碍 1、军团才能拥有。				
	纵然动作迟缓，只要聚集起一定数量也能够造成妨碍。特别是拥有顽强力量的话就更是如此了。				

恶意 1		【觅肉巨虫】			
T	行动	C	2	R	0
效果	增援（蛇蜻蜓×1）、从对象区域任选军团减少 5 只。				
	在死者的军团蠢蠢欲动的时候，可憎的食腐者们也聚集了过来。又或者是，有些僵尸的体内已经钻进了巨大昆虫的幼虫。				

〈棋子专用部件：恶意 1.5〉

恶意 1.5						【齐射】	
T	行动		C	3	R	0~1	
效果		射击攻击 2+连击[同区域的士兵数目÷10]（舍余）。					
		既无应变能力也不会留情的死者军团，即便敌人已经化作肉片也会继续射出弹雨。					

恶意 1.5		【浮游】			
T	常时	C	无	R	自身
效果	以自身为目标的肉搏・白刃攻击判定值－1（全体攻击的话仅对自身－1）				
	漂浮在空中的存在，无论是多么用力的一击都能挡开。				

恶意 1.5						【呓语】	
T	行动		C	3	R	0	
效果		精神攻击 1+连击[同区域的梦魇数目÷10]（舍余）。					
		残损自我的模糊呓语，也是能将人偶们的心灵撕碎的利爪。					

恶意 1.5		【突进】			
T	即时	C	1	R	效果参照
效果		只能对自身的移动动作使用。移动成功的话，从移动前或移动后的区域中选择 1 个目标，肉搏攻击 3。			
拥有巨体、速度、凶器之一又或全部，只是不断前进都会成为强大的攻击。					

恶意 1.5						【乐园的蹂躏】	
T	常时	C	无	R	自身		
效果	战斗篇章中、如果有向“乐园”的方向移动的移动动作以自身为目标宣言时，那个动作的消耗－1（最低为 0）。						
	被囚禁在死灵法师手中的伙伴，毫无疑问会对人偶们的自由与笑容心生憎恶。						

恶意 1.5		【长臂】			
T	常时	C	无	R	自身
效果	肉搏・白刃攻击动作的射程可以+1。				
	让自我稀薄的不死者使用枪械是很困难的。要进行远程攻击的话，干脆把手臂伸长还来的更容易些。				

恶意 1.5						【死人指挥】	
T	裁定	C	0	R	0~1		
效果	支援 2、不能对自身使用。						
	死灵法师与其代理人所掌握的军团指挥能力。其所统率的不死者能够创造出惊人的战果。						

恶意 1.5						【长脚】		
T	常时	C	无	R	自身			
效果	移动动作的移动距离可以+1。							
自我稀薄的不死者往往是非常迟钝的。但是只要把腿变长前进的距离就会增加。这是很简单的道理吧？								

恶意 1.5		【死者融合】			
T	行动	C	2	R	0~1
效果		增援（屠夫×1）。从目标区域任选军团减少骰子散值的数目。			
		将弱小的士兵连接起来，创造出一只巨大的怪物。在无限的时间中，死灵法师就是这样获得强大军力的。			

恶意 1.5						【人偶操丝】	
T	行动	C	3	R	0~1		
效果		白刃攻击 1+切断+连击[对象区域的僵尸数目÷10]（舍余）。					
		将信号送入僵尸体内，驱使它们配合攻击的技术。传送信号的丝线本身也是能够将血肉撕裂的纤维，足以将人偶缠住并切开。					

恶意 1.5						【精神污染】	
T	行动	C	3	R	0~1		
效果		精神攻击 1。					
		真正的疯狂与恶意是能够侵蚀意志的瘟疫。并且，即便死了也无法从中逃离。					

恶意 1.5		【不动】			
T	常时	C	无	R	自身
效果		战斗单元中，可以将“摔倒”“移动”无效化			
无论被赋予了多少超越常人的力量，所谓的人偶也不过只是娇弱的少女。能够令她们理解到这一点的时刻终会到来。					

〈棋子专用部件：恶意 2〉

恶意 2						【尸肉之盾】	
T	伤害		C	1	R	0	
效果		从同区域军团中减少任意数目，可以减少同等数量的伤害。这个效果 1 轮以内可以无限使用。					
		棋子既不是伙伴也不是己方，仅仅只是道具罢了。					

恶意 2		【缠连之躯】			
T	常时	C	无	R	0
效果		战斗单元中目标棋子进行移动时，自动将你和同区域的所有棋子一同进行移动（无需消费）。			
连成一体的躯体，尸肉的拘束具。即使不再孤独，也未必就能够幸福……那……					

恶意 2						【对策装备】	
T	常时		C	无		R	自身
效果		不会受到自身或的“全体攻击”造成的伤害。					
设备、材料以及无限的时间让死灵法师能够深入分析自己的战术，将其发挥到极致。							

恶意 2						【肉之拘束】	
T	常时		C	无	R	0	
效果		战斗单元中，同区域的所有棋子都可以将“摔倒”“移动”的效果无效化。					
		其存在已经变做监狱，并永远都渴求着新的居住者。					

恶意 2		【狂歌】			
T	行动	C	3	R	0
效果	精神攻击 1+全体攻击。（由于全体攻击，这个部件的恶意已经“+0.5”了。直接以恶意 2 取得即可。）				
	歌唱是向拥有心灵的对象展示自我的有效手段。即便歌手已经发狂这一点也不会改变。				

恶意 2						【死者暴走】	
T		行动	C	2	R	0~1	
效果		增援（食尸鬼×1）。从对象区域任选军团减少 1 只。					
		被赋予了临时自我的僵尸变的更为凶暴，其兽性足以扭曲肉体。					

恶意 2						【死者复苏】	
T	行动		C	3	R	0~1	
效果	增援（僵尸×骰子骰值的数量）。						
	无论是怎样的肉片，死灵法师都能将之连在一起调动起来。只要残损不那么严重，无论多少都能驱动起来。						

剧本篇章

接下来的内容不适合玩家阅读，会减少游戏的乐趣。

只有成为死灵法师者可以阅读。

剧本 1：死人工场

参加 PL 数：2~4 人

必要时间：2~3 小时

合计恶意点：PL2 人/18 点

PL3 人/27 点

PL4 人/36 点

故事梗概

人偶们在废弃工厂中苏醒，她们决定要离开工厂。但是事到如今，死者们还在工厂中进行着奇怪的工作，工厂工作的不死者兵器袭向人偶们。

注意

本剧本面向没有后日谈经验的 NC 和 PL。尤其是第一次当 NC 的话，本剧本适合熟悉后日谈规则，也推荐 PL 使用范例人偶。

本剧本也含有姐妹之间决定“依恋”的场景，所以各位 PL 选择人偶或制作完人偶就可以立刻开始游戏了。

若已决定本次游戏的后续的话，可以将“记忆碎片”作为日后的伏笔，进行调整。

冒险场景

• 业障

冒险场景开始时公开 1 个业障。

“到达产生机械声的地方”

本业障全员共通。只要确认机械声是什么就可以达成业障。

• 在地下仓库苏醒

游戏从人偶们苏醒开始进行。请先朗读以下文章。

“你们听到了刺耳的金属摩擦声，还有远远传来的奇怪音乐，睁开了双眼。你们发现自己置身在相当大的房间……应该一片黑暗的房间，但你们的眼睛却能够没有影响的看到周

围。你们无法清楚地回想起自己是谁，脑海里只有一个名字和些许记忆碎片……就在你的身边还有几名同样迷茫着的少女。你知道那不是镜像，而是其他的人。”

请在接受 PL 们的质问前，让 PL 进行人偶的自我介绍。

她们刚刚醒来，相当的*混乱，只有依赖各自不知由来的“宝物”。但是当人偶们相互认识并对话，将会对彼此产生感情，获得“依恋”。

做完自我介绍后，每位 PL 都请决定对其他的人偶的依恋，决定后所有的依恋都涂黑 3 点狂气点，于是故事终于要开始了。

*混沌：即近乎崩溃。虽然在游戏中会进行省略，这象征着人偶们要自我介绍彼此相知，并进行对话判定，然后脱离开始阶段时，所有依恋近乎发狂的状态。

“你们在这个房间聊天，渐渐觉得无聊起来。这里什么空无一物，就算有伙伴在身边，几乎没有记忆的状态也使你们感到不安。房间外面一直传来机械声和奇怪的音乐，还夹杂着些许说话声。这间房间只有一扇铁门，不知是谁先开始提案道要不要通过那扇门离开这里。”

门没有上锁，只要旋转门把就可以简单的打开。门外也没有敌人的样子。

房间的墙壁和天花板都是用厚重的水泥砌成的，也没有窗户，虽然有狭窄的通风扇，但若不是非常年幼的人偶也无法进入。

人偶想要仔细的调查房间的话，可以进行行动判定。本行动判定可以用关于工厂和地下室的“记忆碎片”进行判定（修正值±0）。成功的话，能够发现这里是地下室，从房间的模式来看似乎是工场用来放器材的地方。

若有人偶想要仔细调查房间外的声音的话，可以*使用关于音乐的“记忆碎片”或【兽耳】等听觉器官进行判定（修正值±0）。成功的话，能够发现外面传来的声音似乎是军歌，不时夹杂着男人的怒吼声。

离开房间的话，就会来到一条水泥砌成的毫无装饰感的走廊，走廊里回响着沉重的大型机械声音。

在人偶们离开房间前，请先对 PL 们简要说明对话判定的规则。

此时若有人偶已经进行了值得对话判定的角色扮演的话，NC 可以给予匹配表演的修正加值，促使该人偶进行对话判定。

在一个场景里，能够减少的狂气点是有限的，并需要自己进行宣言。NC 应强调不要浪费机会。

直到战斗场景开始，除非 PL 忘掉这件事情，只要 PL 不宣言 NC 就可以继续推进故事，不用促使进行对话判定。

• 走廊和广播

在走廊中只有走向声音的方向一途。在前行过程中有几扇门，但是里面的房间都和人偶们苏醒的房间没有什么大区别，也没有什么东西。

在走廊中前进的话，声音越来越响亮，人偶们可以确定歌声和说话声的内容。

歌声听起来似乎是军歌，说话声则是怒吼的激励台词。

• 说话声的例子

“稳定重心！脚步不要乱！”

“连接太粗笨了！都在干什么！”

“不要休息！不胜利就不准休息！”

“没有敌袭！继续工作！”

请 NC 要求所有人偶进行行动判定，可以使用关于音乐的“记忆碎片”或【兽耳】等听觉器官（修正值±0）。判定成功的人偶会发现歌声是机械在播放录音，怒吼声也是一遍又一遍重复的录音。

走廊的尽头是一扇金属大门，广播和机械声似乎都是大门那边传来的。大门很重但是并没有上锁，而且成为不死者的人偶可以毫不费劲的打开大门。

***使用并进行判定：**NC 应为无经验的 PL 说明危险。

但是大门前有一扇和至今为止看到的门都截然不同的门。

这扇木门上挂了一个写着“工厂长”的牌子，一推似乎就要倒。木门周围的地板留着几滴黑色印记。就算不判定，只要仔细看就会发现门扉是被强行推开的，门锁被掰弯吊垂着。

人偶们想要详细调查的话可以进行行动判定（修正值±0），判定可以使用关于什么惨案的“记忆碎片”或【血污】，成功则发现黑色印记是血迹，门是用巨力“从内侧”推开的。

人偶们想要调查坏掉的门里的话，前往“工厂长的房间”。

不调查，打开尽头的大门的话，请前往“工厂”的项目。

• 工厂长的房间

只要稍微打开门，就可以轻易的进入房间。

人偶们可能会有所戒备，但是这里没有任何动静，没有陷阱也没有敌人。

房间里有办公桌、会客桌、地面上铺着绒毯。墙壁十分厚重，当初的门也可以完全的遮挡工厂的噪音。这里原本应该是摆满奢侈品的奢华房间。

但是如今房间充满了灰尘，绒毯上也沾上了浑浊的黑色污迹，污迹也残忍的飞溅在壁纸上，挂在墙上的画像上也沾满了污迹。

地上掉着几把手枪，办公桌上放着一本很厚的日志，满是黑色污垢。

在门前通过了行动判定的话，就会发现所有的黑色污迹都是血迹，还没有注意到（或者没有从注意到的姐妹那里听说）的人偶也请进行与门前进行的同样的行动判定。

但是如果在门前没有注意，而是进到房间后才发现血迹的话，该人偶必须要进行狂气判定。人偶注意到自己认为只是单纯的污垢却曾是一片血海，遭受到打击。

地板上的*小口径手枪无法对不死者造成伤害，枪里装了子弹，但就算人偶们互射也不会带来任何伤害，所以就算用它射击敌对的不死者或变异者，也无法造成伤害，请 NC 强调这一点。

阅读办公桌上的日志的话，为了回想起困难的文字和单词，需要进行行动判定（修正值±0）。若人偶的“宝物”是【书】或者“记忆碎片”有关知识、学校的话，也可以用于判定。

日志的内容前半都是公务性内容，比如“在战争中获得胜利”、“兵器开发顺利进展”，这座工厂开发的似乎是一个名为“歌利亚”的巨大不死者兵器。

日记进展到核战争开始不久后，就迎来了最后一页。最后一页记载的内容如下。

“全面核战争爆发，他的国家真是蠢到无法救要，但是就算核武器将一切化为平地，胜利也属于我军，胜利掌握在我军手里。因此，我等干部决定在工厂内散布氢氰酸，同时通过纳米机（Nanomachine）进行不死者化处理。我等将为了开创胜利，于此自了。不久后纳米机就会让我等再次站起。祖国的胜利万岁！！”

读到最后的日记的人偶请进行狂气判定。经内容告诉其他人偶时，听到这一情报的人偶也需要进行狂气判定。

狂气判定失败的人偶可以获得【最终战争（00）】的“记忆碎片”。

*小口径手枪：请强调这把手枪足以杀死人类，却无法破坏不死者。尽管人类没有出现所以不甚清楚，但是人偶还有接下来出场的敌人都远远比曾经的人类要强悍得多。

调查办公桌的话，可以发现抽屉里的照片 NC 可以随意决定照片的内容。

最先看到照片的人偶，可以获得某种“*记忆碎片”，照片的内容以获得的“记忆碎片”为基准。可以随机“记忆碎片”，不过 NC 对日后的展开有计划的话，也可以提前决定“记忆碎片”。

这里无法找到自杀的工厂长和管理职员们的*遗体。调查房间的角落的话，可以发现断裂的牙齿和撕裂干透的手指头等。

在这间房间能够调查发现的东西就是这些。这里还有很多办公用品和文件资料，但是就算花费时间调查也无法再获得什么。

• 工厂

打开沉重的金属大门，会看到一座天花板很高的昏暗工厂。工厂到处都是都有喇叭播放着军歌和怒吼声（一半都夹带磨损声），还能听见无数机械运转的声音。

到达这里，业障“到达产生机械声的地方”就达成了。

这里是制作不死兵器的工厂，很多人影在工作着，组装什么巨大的东西。

仔细观察那些工作的人会发现他们的身体各处腐烂，头发多半剥落，工作服也划破……他们是僵尸们。

然后他们缓慢制造的是巨大的人体部位群。

那是身長 6m 的的尸体巨人“歌利亚”。

人偶们苏醒后一次看到这种恐怖的画面，请全员进行狂气判定。

但是读过“工厂长的房间”的日记的人偶可以预想到这幅画面，狂气判定受到“+2”修正。

和之前的判定结果无关，人偶们可以发现听到的音乐和怒吼声是很久以前录的音，一直不断循环播放。

如果有人偶还没有减少“记忆碎片”数量的狂气点的话，可以给他们一个关于这幅画面进行对话判定的机会。

然后这些都告一段落后……

人偶们窥探工厂，看着被组装的尸体巨人——“歌利亚”时，突然警报被拉响了，警报声的源头正在接近人偶们——一头让人不舒服的不死门犬。

人偶们就算想要搞定门犬也已经晚了，警卫僵尸们络绎不绝的出现，而且还有 1 头（如果玩家是 4 人的话 2 头）完成了的“歌利亚”挣脱了束缚，袭击了过来！

冒险环节结束，战斗环节开始！

*“记忆碎片”：可以使用 NC 事先决定的原创内容，不一定要遵从“记忆碎片表”

*遗体：这所工厂里没有工厂长和管理阶层的遗体，他们到底去哪里了，又是被谁带走的，如果要进行战役的话这里可以当做伏笔。

战斗环节

• 业障

本战斗环节没有公开的业障。

无

• 胜利条件

“消灭全部敌人”

请损伤 NC 配置于舞台上的所有棋子的所有攻击调动。

配置/参加 PL 数	2 人		3 人		4 人	
炼狱	猎犬	×1	猎犬	×3	猎犬	×2
	僵尸	×10	僵尸	×15	僵尸	×20
地狱	士兵	×5	士兵	×15	士兵	×10
奈落	歌利亚	×1	歌利亚	×1	歌利亚	×2

NC 也可以优先保留攻击调动，因此实际上意味着要将所有的敌人全部解体。

• NC 的战斗

这些棋子是很久以前被制作，并放置的兵器，也没有自己的判断力，因此他们不会瞄准柔弱的人偶。请随机攻击射程范围内的人偶。

歌利亚在战斗开始时立即用“长脚”移动到炼狱，然后使用“长臂”优先攻击“花园”里的人偶。如果“花园”和“乐园”里没有人偶的话，他会在“地狱”停止移动，攻击“炼狱”。如果绰绰有余的话，可以跨过“炼狱”，移动到“花园”和“乐园”从人偶的背后施加攻击，或许会很有趣。请不要忘记每回合可以使用“感觉制动面具”、“暗刃靴”、“超强化肌肉”。

如果有人偶尝试从“炼狱”移动，可以使

用僵尸的【集群】。基本上僵尸不会移动，可以集中攻击“炼狱”。

猎犬可以使用【兽足】，在舞台上来回移动，攻击其他区域的人偶。

士兵会停留在“地狱”进行【齐射】，但是为了给人偶们增加压力，也可以前进到“炼狱”（此时请注意全体攻击）。

所有的棋子被破坏的话，战斗环节结束。不会出现警卫不死者的增援，现在出现的敌人就是这座工厂里全部的警卫战斗力。请每位人偶减少“宝物”数量的“对宝物的依存”，也请不要忘记发狂状态和调动的处理。

这些都结束的话，进行结局环节。

结局环节

• 修复

战斗取得胜利后，人偶们可以获得以下部件，请注意获得的部分按照参加的 PL 人数有所不同。

PL 人数	基本部件	强化部件
2 人	5	3
3 人	7	4
4 人	10	5

*获得修复用部件：如果有人偶们受到了严酷打击，获得的部件远远不够的话，可以考虑稍微增加一些部件数。

• 其余的死者们

参加战斗的并不是所有的不死者，工厂里还有很多劳动用僵尸在继续工作，也有未完成的歌利亚。他们完全无视着战斗，就算被殃及命中，也会继续工作。

人偶们也可以在战斗后破坏这些僵尸和未完成的歌利亚，但是人偶们会感到“杀害无抵抗的对手”，全员进行狂气判定（就算有一个人实行也是全员）。和狂气判定结果无关，进行破坏的话，人偶们可以再获得 4 个修复用“基本部位”。

战斗结束后，工厂中不会再出现战斗，其他的不死者也许还在继续工作，机器还在继续运行，但是并不会袭击人偶们。就算在工厂中进行探索，也不会留下什么有印象的东西或有效的线索。

• 结局

工厂之外是一片荒野。

工厂依靠在一片荒凉的岩石山脉旁。天空阴沉灰暗，铅色的云和浑浊的雾气导致能见度很近，就算打湿土壤也感觉不到生命的气息，也几乎没有生长小草大树。远处的天空被渲染上了一层薄薄的暗红，现在似乎是黄昏。

这就是人偶们苏醒后，第一次看到的外面的景象。

这幅荒凉的场景十分有冲击性，请全员进行狂气判定。

如果有人偶进行精彩的角色扮演，则可以给予“青空（01）”、“花园（11）”、“故乡（35）”等，关于过去的美好画面的“记忆碎片”。

如果人偶间进行了亲密对话，就建议她们进行对话判定吧。请让人偶们在内心决定对“外面世界”的看法，并决定这之后要怎么办，之后故事就结束了。

给予她们宠爱吧。

• 给予宠爱

基本的宠爱点是合计恶意点除以参加 PL 人数的数值（舍）。

而且请检查以下的 2 个业障是否完成。

<input type="checkbox"/> “获得记忆碎片”
<input type="checkbox"/> “到达产生机械声的地方”

人偶达成这些业障后，每达成 1 个业障给予 2 点宠爱点。

接受宠爱点后，本游戏结束。

改造

某种程度上熟悉后日谈或和其他 PL 反复使用本剧本的话，可以尝试改造剧本。

人偶们锻炼了战术，可以为她们放置拥有更强恶意的敌人，也需要变更导入部分。

人偶们也有可能旅行途中遇到了这座工厂，也可能引发其他的事件，特别是可以增加“记忆碎片”还有“宝物”。

如果想让人偶们跟故事有更深的牵连，增加狂气判定的话，比如说可以让一名人偶（或者全员）是自杀了的“工厂长”的女儿或妹妹，这时人偶可以获得“父亲”或“兄长”的“记忆碎片”。

如果将本剧本作为起始点，进行连续游戏的话，可以在工厂长的房间和战斗后的工厂里放置死灵法师的线索。

“为何”人偶们会在这里醒来？

再添加一些关于这一点的伏线，会增加故事的深度。

歌利亚（怪物）

恶意：12 最大行动值：10

巨大的军用不死者，似乎原本外部装有装甲和军装，更加强大。

【怪物之手】	《行动/3/0》	肉弹攻击 3
【脊骨】	《行动/3/自身》	移动 1
【肩膀】	《行动/4/自身》	移动 1
【感觉制动面具】	《裁定/1/自身》	支援 2
【暗刃靴】	《伤害/1/自身》	自己造成的白兵・肉弹伤害+1
【超强化肌肉】	《伤害/0/自身》	防御 2
【巨躯】	《常时/无/自身》	“摔倒”“移动”无效化
【长臂】	《常时/无/自身》	肉弹・白兵攻击的调动射程可以+1
【长腿】	《常时/无/自身》	移动调动的移动距离可以+1
【大脑】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
【肾上腺素】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
【神经反射】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
【内脏】	《常时/无/自身》	无
【内脏】	《常时/无/自身》	无
【内脏】	《常时/无/自身》	无

剧本 2: WELCOME PARTY FROM BETH

参加 PL: 2~4 人

必要时间: 3 小时左右

合计恶意点: PL2 人/18 点

PL3 人/28 点

PL4 人/38 点

故事流程

姐妹们来到了岸边，发现了一艘被冲上岸的豪华客船。探索客船后，会发现奇怪的气息和死灵法师的遗产。姐妹们追逐着像是在邀请她们一般的气息并打开大门后，看到一名拥有自我的少女，单纯的少女满面欢喜……少女蠕动着扭曲的身体终于等到了人偶们。

冒险单元

• 业障

冒险单元开始时公开 1 个业障。

“阅读航海日记和笔记”

本业障全员共通，只要有一位人偶阅读了船长室的航海日记，就视为达成业障。

• 冲上岸的客船

本剧本从已经身在某个环境下的情况中开始。

游戏开始后，请 NC 朗读以下文章。

“人偶们在荒野之中无意识的徘徊，忽然风中飘来了一股特别的味道……一阵巨大的

注意

本剧本面向有多次后日谈经验的 NC 和 PL，添加了一些变体规则。参加游戏的人偶也最好至少经历过一次其他的剧本。

本剧本充满恐怖风格，获得狂气点的机会较多。战斗方面，只要不过于考虑达成条件，应该可以轻松取胜。本剧本的冒险单元会花费较长时间，请注意时间安排。

想要体验本剧本的电影风格，必须有人偶拥有“切断”效果的动作，剧本中虽然有机会获得有“切断”效果的武装部位，但最好有人偶能够使用。如要调整本剧本的战斗平衡，有无“*全体攻击”将成为至关键点。

***全体攻击：**但是能够使用全体攻击的人偶过多的话就会失去紧张感了。因此拥有全体攻击和切断的人偶各有一个就好了。

轰鸣声从远处传来。往声音的方向走去后，没走多久人偶们就会听到浪涛声、看到海平面。但是你们来到海边后，发现那里并不是海浪冲刷出的沙滩，海边堆满了各种废弃物和塑料碎片、塑料袋，海平面上浮着一层油膜。变异的螃蟹和沙蚕在海岸上堆积的大量垃圾中蠢动。”

如果这是人偶苏醒后第一次看到的海的话，全员需要进行狂气判定（修正+1）。

海岸边也有一些奇形怪状的生物，但是对人偶们并没有威胁。请给予人偶们机会，进行关于海的对话判定，然后进行以下说明。

“你们的目光瞥到了岩石地带……那里停靠着一艘巨大的船……应该可以称为豪华客串。船底纠缠着水草，然后船上搭下了一条绳梯……就像是在邀请你们一样。然后你们听

见了一阵巨大轰隆声……似乎是雾笛的响声。难道船上有什么人在吗？然后人偶们怀揣着对过去和未来的期待，爬上了绳梯……现在你们站在甲板上。”

如果有人偶询问关于船的信息，可以告诉她船上似乎没有什么危险，船体似乎也没有什么破损和窟窿。

而且人偶们已经达到甲板之上是既定事项，无法选择不爬上甲板。

甲板上似乎没有什么动静。

从船上看到的海面比海岸要干净些许……沿海的浅滩极其的污浊，大概是因为长年累月，无数的漂流物被冲了上来的原因吧。

海平线方向的天空，更加的湛蓝。延伸向远方的海平线，为人偶们带来了希望。

在船上进行关于景色的对话判定的话，受到+1的加值（和演出加值无关）。在这里对话判定成功的人偶们会获得“蓝天（01）”“水（37）”“海岸（90）”等“记忆碎片”

从甲板可以前往操舵室、船长室、客室，也可以四处观察船甲板。

请NC告诉PL，人偶们可以前往的地点，让PL进行选择。请根据选择的去处，前往对应的项目。

• 甲板

人偶们在甲板上四处徘徊，让海洋治愈心灵的途中，她们会在船尾附近发现一个吊在风中摇摆的尸体，让人偶们毛骨悚然。

尸体已经干瘪成了尸干，它的头部吊在船尾，身体无力地耷拉着。这是一具真正的尸体，并不是不死者，但是尸体身上有一些异常的地方。

尸体身下摆着用彩纸和布做成的花束，制工笨拙。然后尸体全身上下都钉着粗大的钉子，让人害怕。

看到这幅场景的人偶全员进行狂气判定（修正+1）。如果有人偶在船长室度过航海日志和笔记后看到尸体的话，修正值变为“-1”。

如果有人偶接近尸体到可以被尸体触碰的范围内的话，静止不动的尸体忽然像是要求救一般伸出手掌。其他的人偶不会看到尸体的动静。

只有接近尸体的人偶才会觉得尸体似乎有一些动静。请该人偶再进行一次狂气判定（修正±0）。

如果为了调查尸体，动手触碰尸体，或是想要把它从绳子上解下来的话，尸体的一部分会开始蠢动，从尸体里爬出无数海蟑螂。因为海蟑螂，尸体才看起来像是动了……大概是这个原因。

人偶们想要调查尸体的话，需要进行行动判定（修正值-1）。可以使用关于医学和尸体的“记忆碎片”或者用来装饰尸体的强化部件（【尸葛】【防腐剂】等）。

判定成功的话，会发现尸体是成年男性，曾经作为不死者被使用过。姐妹们不曾记得有过这样的人，衣服破破烂烂无法得知具体身份。

把尸体留在原地或是扔进海里都不会发生任何事情。

• 操舵室

这个房间有一个可以从上俯瞰海岸的落地窗。

打开操舵室的门后，所有姐妹们进行行动判定（修正值±0）。没有可以使用的部件或“记忆碎片”。

成功的话会发现似乎刚刚这里有什么人的气息。地板上有各种头发，窗户上留下了很多手印……就像是不久以前这里还有很多人。

但是实际上，房间中的状况比留下的痕迹更加糟糕。

电子机械缝隙间的电缆胡乱串联着，烤面包机和热水壶等等无关的家电也毫无规则的连在机械上，药物流得到处都是，机械底部浇灌着油脂，狭缝里差着体温计，破损的地方缠满了创口贴，裹着绷带……

姐妹们也没有太多关于机械的知识，但很明显这一切都很奇怪。

说明至此，请看到操舵室内部的全员进行狂气判定（修正±0）。

如果要对房间进行调查的话，可以进行行动判定。可以使用关于视觉或机械的部件和记忆。

但是判定后只能得知操舵室的机械几乎都已被损坏。只有雾笛还可以鸣响，但是就算这艘船漂浮在海面上，也无法再像原本那样开动了。

• 船长室

房间里铺着地毯，墙壁上挂着航海图，还有办公桌和书柜。房间过去一定装修得十分严肃而有质感。

但是现在这间房间极其破败，被倒腾得乱七八糟。

就像是有无数的孩子侵略了这个房间，画具和蜡笔掉在地板上，墙上航海图上画着各种涂鸦。房间被翻腾得杂乱无章，留下了无数的手和脚的痕迹。

办公桌和书架没有遭到破坏，但是抽屉也都被翻了过来，里面原本的放的东西落了满地。书架上的书也全部散落在地上，大部分的书页都画着涂鸦。

看到房间内这幅场景的全员请进行行动判定（修正±0），可以使用【眼球】等关于视觉的部件，还有*【多余的手腕】*、【多余的腿】。成功的人偶会发现房间里留下的手和脚的痕迹属于很多不同的人，而且不仅是孩子，这些手和脚属于男女老少。

就算调查房间里散落的物品，也获得不了什么情报，因为大部分都遭到了破坏或被涂满了涂鸦。

但是人偶们可以阅读散落的航海日志和笔记。

这里有好几册皮革封面的航海日志，还有几十册笔记。

航海日志里写满了难以阅读的语法和专业词汇，想要阅读航海日志的人偶需要进行行动判定（修正值±0）。可以使用关于学校或阅读等的“记忆碎片”、分类为【书】的“宝物”。成功的话就可以理解航海日志的内容。

笔记种类繁多，多数是带线笔记本，里面都画着小孩子画的图画，每本笔记的封皮上都用年幼的字写着“航海日志”。

进行阅读时，一定要宣言由谁来阅读，然后进入下一项目。

• *航海日志和笔记

首先请要阅读航海日志或者笔记的人偶，立即进行狂气判定，两个都读的人偶进行两次狂气判定。

航海日志是由船长写的，他似乎是这艘船的主人。简要阅读后大致能够明白以下内容。

*【多余的手腕】【多余的腿】：至少有这些部位，应该就对其他人的手足比较清楚，也可以得知这些无数的足迹手印是由众多的个体造成的。

- 船长原本是拥有技术的富豪，在人类毁灭之际，他只让亲人和部下登上了这艘船，抛弃国家来到了海上。

- 船的名字叫做“伊丽莎白号”，取自船长最爱的女儿的名字。

- 船长是死灵法师，能够制作不死者。

- 迎来全面核战争时，畏惧死亡的船长将自己和女儿做成了精细的不死者，乘客全员也进行了简易的不死者化处理。

- 但是处理并不完善。死后，父女以外的乘客全员都变成了没有自我的僵尸，船长也尸体衰弱半身不遂，然后女儿内心幼小却拥有强大的身体，开始纯真的四处胡闹。

- 父女相互依存喜爱，但是女儿无知的对船长进行了虐待般的治疗。

- 日记的最后写道，“贝丝曾经威胁我对我进行了针管治疗并毁了我，我不得不听从。打进身体里的铁钉给我带来了无法忍耐的疼痛，我后悔变成了无法死亡的身体。赶快让我死掉吧。”

航海日志大多数内容，都是最终战争时的宝贵记录，但是这个世界上已经没有人能够发现这份资料的珍贵了。

日志里详细的记述了放射能污染和异常气候带来的折磨，因此阅读文章的人偶的记忆会受到刺激。如果有人偶因为阅读这本航海日记获得狂气点时，可以给予其“最终战争(00)”的“记忆碎片”。

另一方面的笔记似乎是由一名年幼的少女记录的，记录中使用了彩铅笔、圆珠笔、蜡笔等等用具。

笔记大部分是少女一浮现在脑海就记录下来的妄想还有诗歌，但是以下内容给人偶留下了深刻的印象。

“爸爸/好像得了病/越来越没有精神/贝丝绝对要/治好爸爸。”

“贝丝生病的话/就会打针/针扎进身体里/病就好了/也给爸爸注射的话/爸爸就会打起精神/虽然很疼/爸爸要乖”

“爸爸/在说些什么/好像很难受/贝丝往爸爸嘴里/放了很多糖/爸爸安静了/好好睡觉哦/然后变健康”

“外面一直/在下雨/想起了爸爸教过贝丝的魔法/把爸爸挂在外面/雨停了/不愧是爸爸”

“玩游戏的时候/机器/坏掉了/贝丝绑上了很多绷带/可是没有治好”

“轮船/停在岸边/可是那里好脏/不想下船”

“今天望向窗外/有人来了/不认识的/姐姐们/赶快准备/欢迎派对吧！”

最后的记述是不久前写的。那一页朝上打开，蜡笔的痕迹一碰还会蹭到人偶手指上。

读过这个笔记的人偶，可以得知“贝丝”为了欢迎姐妹们，大概是在客舱的“大厅”里准备着什么。

• 客室/大厅

如果姐妹们没有在船长室读过“航海日志和笔记”中的任何一本便来到客室的话，客室的大门上会贴着一张纸，上面用蜡笔写着幼稚的大字“还在准备中！请等一下”。这扇门是用厚重的金属制作的，想要打开的话，并没有钥匙。

想要强行打开门的话，从门里传来一阵年幼少女的声音，似乎很慌张：“不要着急再等一下！也去看看船里面吧！”

***航海日记和笔记：**这是本剧本中最震撼的情报，如果人偶们都没有一个依恋看上去就要发狂的话，可以给狂气判定后得到的狂气点加1点。

就算这样也要强行打开门的话，需要枪炮。人偶拥有“射击效果”或“炮击效果”的部件，或者是【怪力】的技能的话，可以使用“肉弹攻击”效果的部件进行行动判定（修正值-1），成功的话就会将门破坏，闯进大厅。

姐妹们已经读过船长室的航海日记或笔记的话，门上会贴着一张歪歪扭扭贴着蝴蝶结的纸，上面写着“欢迎！欢迎来到贝丝的船”。门没有上锁。

门后是一间打造得不输酒店大厅的空间，这里大概就是“大厅”。

但这里的豪华也不过是过去的残留。

现在大厅的大吊灯上的灯泡装上了无数的手电筒，吊着无数的彩纸和娃娃作为装饰，地毯上尽是尘土，长桌上放了很多碟子。碟子里盛的不是菜肴，而是各种颜色的弹珠、首饰、珠串、娃娃……各种垃圾。

房间里响起了庆典道具的声音。

音乐也开始响起，发出声音的大概是唱片，房间中充满了来回摩擦的唱片的声音。

然后——

“欢迎！欢迎光临！贝丝欢迎客人们上船~”

人偶们打开大门后，门后站着一位年幼的少女。

少女大概六岁左右，她露出了明朗的笑容，比人偶们最年幼的人偶看起来还要年幼。

但是就像是恶劣的玩笑，少女的下半身随便的连接着无数的尸体，尸体们吵吵闹闹。这幅场面让看者无不作呕。

请人偶全员进行狂气判定（修正-1）。如果人偶们破门而入的话，修正值为“-2”。

“贝丝的全名是伊丽莎白，是船长，这艘船也叫作伊丽莎白。叫我贝丝~”

无视人偶们的反应，伊丽莎白……贝丝会微笑着做自我介绍。人偶们可以采取敌对性态度，但就算是用武器指着贝丝，她也最多是被吓呆。

如果人偶们想要直接攻击贝丝的话，请前往下一个项目。

如果要进行对话的话，以下提供了贝丝回答的例子。贝丝会清楚地回答问题，贝丝虽然因为年幼而无知，但是并没有陷入疯狂，贝丝也不会感到内疚等感情。

• 贝丝回答的例子

“姐姐们是好久不见的客人~”

“可是弄坏门是不对的哦，下次一定要注意哦~”（对破坏了门的人偶）

“船长要完成大家的愿望，贝丝完成了爸爸的愿望哦，不管是想要生还是想要死~”

“可是就算死掉也要和贝丝一直在一起，”

“要是死了的话，就不会动了~！！姐姐们和贝丝都活着！”（被质疑下半身）

“变奇怪了的话，只要笑笑就好了，笑笑就可以变幸福了，爸爸这么跟贝丝说过~”（被质疑身体和精神时做出的偏差回答）

“姐姐们是大人，所以会修船吧~船修好了就可以去海上了~”

“船、船活不过来了吗？怎么办？”（拒绝修船时）

***贝丝的言行：** 请注意不要让贝丝的发言使PL们感到不快，如果难以扮演这里列举的发言的话，也可以换一个口气。

***行动判定：** 这最多是行动判定，不是攻击判定，所以不能使用技能或动作部件带来的判定修正。

• 袭来的亡者

和贝丝的对话告一段落，或是 PL 开始厌倦对话后，请全员进行*行动判定(修正值±0)。可以使用【眼球】等视觉感觉部件。

如果人偶此时大失败的话，需要任意损伤 1 个部位。判定成功的话，人偶会发现组成贝

丝下半身的无数死者一点一点的爬向人偶，伸出手露出牙齿正要攻击姐妹。

“喂！大家冷静下来！”

贝丝慌张的想要制止死者们，但是他们没有任何听从的迹象。

只有读了航海日志的人偶可以用该记忆进行判定（修正值±）。成功的话会理解到他们在对侵入的人偶姐妹们表现出*排斥反应。

贝丝十分惊慌，陷入混乱状态，但是死者的群落会不由分说的攻击侵入者。

请开始战斗环节。

***排斥反应：**组成贝丝下半身的不死者集群和贝丝是同一死灵法师（船长）制作的，但是人偶们是其他死灵法师制作的。僵尸们和贝丝不同，没有高度的自我意识，只有昆虫级别的认知程度，所以才想要消灭人偶们。

战斗环节

• 业障

战斗环节开始时公开一个业障。

“切断贝丝的腿。”

本业障全员共同，只要有一个人偶成功“切断”了贝丝的腿，全员达成业障。

• 胜利条件

“全灭敌人。”

请损伤 NC 摆放在舞台上的所有棋子的攻击动作部位。

NC 可以优先留下攻击动作部位，只有贝丝会带来特殊的举措，详情见后。

***食肉藤：**本战斗中出场的食肉藤并不是变异植物，而是连接无数的尸体，并拥有战斗能力的东西。其外形比变异植物等要恐怖很多。

棋子的配置

配置/参加 PL 数	2 人		3 人		4 人	
炼狱 地狱	无		无		无	
	贝丝		贝丝		贝丝	
	僵尸	×20	僵尸	×30	僵尸	×30
	食尸鬼	×2	食尸鬼	×3	食尸鬼	×5
	食肉藤	×1	食肉藤	×2	食肉藤	×3
奈落	无		无		无	

• NC 的战术

本战斗的棋子十分不堪一击，特别是面对“全体攻击”脆如薄纸。如果有多名拥有“全体攻击”的姐妹的话，就可以简单的达成胜利条件吧。

贝丝相当精神混乱，不会自己进行攻击，她只是想要欢迎人偶们，在战斗中一直企图控制自己的下半身（视为不行动的部位）。如果人偶们因为自己的下半身受到了伤害，贝丝就会慌忙的道歉。请强烈的表现出她的言谈举止是多么的愚蠢和悲哀。

但是和贝丝的意志无关，【死者女王】【连接体】【肉体制约】依然发挥效果。特别是【连接体】可以发挥通常无法达到的移动技能，移动请使用贝丝的【肩膀】。她不会使用攻击，却十分可能纯真地想要接近人偶们。她仅仅想要移动自己的身体，所有的不死者也会一起进行移动。只要贝丝还拥有【连接体】，就会在区域间来回移动，给人偶们捣乱。

僵尸和食尸鬼只会攻击

射程内的敌人，如果有人偶想要逃离，僵尸就会毫不动摇的使用【拥聚】。

食肉藤拥有【攻性触手】，会无休止的攻击临近的区域。这个恐怖就算离开贝丝带来的效果，也因【根枝】无视“摔倒”和“移动”。

• 贝丝的特殊规则

和通常的棋子不同，贝丝几乎没有任何敌意。除了对自己的下半身的认识，贝丝几乎没有遭到狂气侵扰（过于纯真和无知导致她做出了疯狂的行为）。但是贝丝腿部的部位无视她的所有意志，发挥着效果。

对于他的所有攻击都会因为【死者女王】而转移给僵尸，但是“切断”依然发挥效果。

人偶们*“切断”贝丝的腿部、并完全破坏“原本的下半身”，就可以“抢夺”贝丝的上半身，贝丝会呆然地不做任何抵抗，在同一区域的人偶“移动”时，可以一同将她带走，此时贝丝并非敌人（从胜利条件中刨去）。

失去贝丝制约的不死者群落会暂时陷入混乱状态，他们会在贝丝的腿被切断后的2刻内，不使用任何动作（也不会使用【拥聚】）。

从混乱状态中振奋的不死者们会本能的攻击人偶和贝丝，不死者判定切断的贝丝也是侵入者而会采取攻击。

此后的战斗中贝丝一直陷入混乱状态不会进行任何行为。

如果无视贝丝，使其他的不死者全灭，她会非常生气，开始进行攻击，请使用【牙齿】，贝丝视为一般的敌人。

所有的棋子被破坏的话，战斗环节结束，请开始结局环节。

*“切断”腿部：PL对贝丝感到同情的话，除了业障，NC也可以说明这些内情和规则处理。反之PL只认为贝丝是单纯的疯子的话，把她当做敌人打倒也可以。

结局环节

• 修复

战斗胜利后，人偶们会获得以下的部位。可以入手的部位会因为参加PL人数改变。

PL 人数	基本部位	强化部位
2 人	5	3
3 人	7	4
4 人	10	5

• 打倒贝丝的话

贝丝会变成没有任何意义的肉沫。

如果人偶们还没有前往“甲板”“操舵室”“船长室”的话，之后也可以前去。还可以前往“客室”或“船舱”。

但是这里只是疯狂的不死者的巢穴，也可以立马离开这艘船。如果人偶们打算离开这艘船或是NC打算在其他房间进行别的故事的话，请前往“递交宠爱”。

• 帮助贝丝的话

“呜、呜呜呜，大家，都死了！”

贝丝看多过去组成自己下半身的不死者被破坏了的话，会迷茫地大哭起来。好不容易装饰的船厅也因为人偶们的乱战被弄得乱七八糟。贝丝虽然还在哭泣，但是并不会对人偶们施加暴力。

如果给贝丝 1 个基本部位【脊骨】，她就会变成看上去像是普通的少女一般的使徒（没有敌意）。

人偶们也可以选择无视贝丝，但是她会努力让人偶们带走她。

“不要留下贝丝，贝丝不要再一个人，姐姐们带走贝丝”

如果就算这样人偶们也不打算带走贝丝的话，她会哭着跑进船里。如果人偶们还没有前往“甲板”“操舵室”“船长室”的话，之后也可以前去。NC 打算在其他房间进行别的故事的话，请前往“递交宠爱”。

人偶们无视贝丝离开轮船的话，在全员下船后，会听到贝丝的声音。

“姐姐们！带走贝丝！”

贝丝一边爬一边在甲板上大喊（如果给予了【脊骨】的话，贝丝会艰难的走来）。

她似乎想要趴下绳梯。

脚下一打滑，摔了下来。

咣当！

贝丝摔倒了甲板下面的岩石上，完全的损坏了。

人偶们无法帮助贝丝。全员进行狂气判定（修正-2）。故事结束后，请前往“递交宠爱”。

姐妹也可以让贝丝加入姐妹之中。

人偶们伸出手的话，贝丝会怯生生地伸向人偶的手。

“一起？……恩，一起，去外面”

贝丝这么说道，然后紧紧的握住人偶们的手。故事结束。

如果有人偶还没有在本次游戏中获得“记忆碎片”的话，请进行狂气判定（修正+1）。失败的人偶可以获得“笑容（08）”和“少女（23）”的“记忆碎片”。

故事结束后，请前往“递交宠爱”。

• 客室和船舱

通过贝丝迎接人偶的大厅，就可以继续前行，但是那里并没有什么特别的东西，尽管调查客室的话也许可以获得“宝物”。NC 也可以设定客室或船舱里“有些什么”。NC 如果想要开始这样的剧本的话，前往“递交宠爱”后，在下一场游戏中可以让人偶们进行探索。

• 递交宠爱

基本的宠爱是合计恶意点除以参加 PL 人数得出的值（舍小数位），就算帮助贝丝也不会减少合计恶意点。

并且请检查以下 3 个业障是否完成。

<input type="checkbox"/> “获得记忆碎片”
<input type="checkbox"/> “阅读航海日志和笔记”
<input type="checkbox"/> “切断贝丝的腿”

达成这些业障的人偶，每达成 1 个业障获得 2 点宠爱点。

获得宠爱点后，本次游戏结束。

***结局：**这里列举的只是笔者能够想出来的例子而已，如果 NC 有更加巧妙的想法的话也请使用。

当成功切断了贝丝的腿时，人偶们可以用宠爱点获得和贝丝的依恋。

于是本次游戏结束。

• 作为人偶的贝丝

如果本剧本插入在了长团之中的话，可以让贝丝作为人偶继续登场。为了简化战斗处理，可以让贝丝不参加战斗。

如果是环形团的话，NC 可以用贝丝作为 PL 进行游戏，贝丝的推荐职位是爱丽丝，职阶是纷繁异怪和热情舞女。对其他人偶的推荐依恋内容是【依存】和【憧憬】。

剧本改造

如果 NC 觉得难以扮演贝丝的话，可以变更她的性格和口气，也可以改变姓名，但是不要改变她年幼无知而又充满善意的性格。如果贝丝聪慧的话，还没有完全陷入狂气会显得不自然，而且如果她充满明显的恶意，就不会有人想要帮助她了。

如果时间充分的话，可以更加详细的描写序章中的海岸的描写，也可以让人偶们在海岸边嬉戏。人偶们也许会在堆满了无数废弃物和

漂流物的海岸上找到什么“宝物”，也可能和躲藏在废弃物下面的变异生物或不死者兵器进行战斗。

也推荐 NC 以“客室”或“船舱”为舞台续写故事，人偶们也许会前往贝丝也不知道的、隐藏之所。那里沉睡着什么，就连贝丝也不知道。也许是被杀害的船长的遗产，或是躺着强大不死者的研究室……

贝丝（使徒）

恶意：4 最大行动值：10

本名伊丽莎白，世界毁灭不久后诞生的使徒，下半身由无数的不死者组成。

头	【 大 脑 】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
	【 眼 球 】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
	【 牙 齿 】	《行动/2/0》	肉弹攻击 1
手	【 肩 膀 】	《行动/4/自身》	移动 1
	【 手 腕 】	《裁定/1/0》	支援 1
躯	【 心 脏 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
	【 内 脏 】	《常时/无/自身》	无
足	【 死 者 女 王 】	《常时/无/自身》	可以将受到的伤害自由的转给同区域的棋子（但是对“切断”无效）
	【 连 接 体 】	《常时/无/自身》	同区域的棋子移动时，你和其他的棋子一起移动到目标区域
	【 肉 体 制 约 】	《常时/无/0》	可以使同区域的棋子无视所有的“摔倒”“移动”效果

• 贝丝战斗中的台词示例

“不、不要再攻击了！姐姐们是新的伙伴！”

“不对！不是这样的！大家快停下来！姐姐们也停下来！”

“啊啊，够了！大家一起破坏吧！之后会治好姐姐们，不要担心~”

“呀！贝丝没有腿了！快叫医生来——！”

战役剧本——为母亲的爱

参加 PL 数：2~4 人

故事流程

人偶们在某个地下机构遗迹中苏醒。她们获得了装在小型培养瓶里的“有生命的人类胎儿”，在这个满是死者的世界中，只要保护这个胎儿的安全……人偶们怀着这样的心情，前往未知的旅途。

人偶们打倒疯狂地想要夺走胎儿的仆从，还有充满可怕智慧的变异昆虫们，像是受到指引一般来到了和自己的过去相关的机构。然后在那里，人偶们遇到了操纵着一切黑幕的亡灵法师。

注意事项

本战役剧本适用于永夜后日谈的无经验者和有经验者。

本剧本中使用的人偶可以使用范例人偶，也可以让 PL 花时间制作自己的人偶。使用范例人偶的话，可以用一整天玩完四个剧本。

本战役剧本分为四个剧本，但是为了充足的体验游戏乐趣，也可以花费时间，在途中插入几个战斗剧本。

特别是第 2 话~第 4 话的故事展开很容易积累狂气点并且战斗强度很大，所以如果想要分多日进行本剧本的话，可以适当在各剧本之间插入简单的战斗剧本等，也可以插入同载于

本规则书的“死人工厂”或“Welcome party from Beth”

背景和真相

本项目是关于本战役剧本的背景内容，直到最终回为止不要直接透露给 PL 任何信息。

人偶们初次相遇时获得了一个培养瓶，培养瓶中“有生命的人类胎儿”……**恩浦利欧**就是本战役剧本的最终敌人，也是一切的黑幕。

人偶们的苏醒、仆从们的攻击、对恩浦利欧的亲情、最终到达机构的旅途，这一切都是恩浦利欧一手策划的。

恩浦利欧的真实身份是从最终战争中活下来的老科学家。

本命凯欧鲁克·埃希曼。

他是一位不死者兵器开发研究者，研究开发部分脑，使其获得**超能力**。

在军事竞争风靡的当时，他的研究受到了瞩目，进行人体试验时多使用胎儿进行研究。

最终战争末期，资助他研究的国家也即将毁灭。

他舍去苍老的身体，将自己的记忆和人格转移到了其他生命体上。那是他经过无数人体

恩浦利欧：有时它因为状况或 PL 而改名，不过剧本仍会称位于战役中心的胎儿为“恩浦利欧”。

超能力：世界篇章没有说明“超能力”，（现下）这个世界只有恩浦利欧拥有“超能力”。

剧本之间的剧本：推荐参考最终回后刊载的剧本题材集

试验终于制作出的成功作……唯一拥有超能力的胎儿。

为了抑制成长效果，他将自己放进了培养瓶中，作为胎儿抑制活了下来。第1话中进行战斗的舞台就是他进行了无数胎儿试验的地方，扔地满地的培养瓶中都放着他制作失败的胎儿。

而且恩浦利欧还发现了很多人类避难的地下避难所。

他用心灵移动能力潜入了避难所，把所有在那里避难的人类都做成了试验动物还有不死者的材料。大概人偶们的少女身体也多是这种避难所里找到的。

恩浦利欧利用这些材料扩大了势力，获得了各种各样的不死者手下，神临被毁灭的世界。

但是就算恩浦利欧获得了超能力，一直被关在培养瓶里也越来越磨灭了他的理智。

他执迷于一件事情。

这位年老的科学家终于想到了一个骇人听闻的愿望。他想要作为胎儿，潜入“理想母亲”的胎盘里，在子宫中永远的生存。

他开始寻求适合收容自己的子宫和理想母亲。

为了保护孩子不惜一切的母亲、对孩子倾注一切情感的母亲、在这个时代中顽强生存的母亲……恩浦利欧所追求的理想无比高远。

当然，能成为母亲之人也是自己制作的母亲。他开始制作出无数的候补任选，进行选拔考试，舍弃不当者。

于是这回……又诞生除了几位候补。

人偶们就是恩浦利欧制作的、这一回选拔的候补者。作为敌人出现的仆从们是给予人偶们试验的道具……或者不过是过去“为被选中的母亲”而已。

他设置了很多敌人，让他们连自己都加以攻击，以使人偶们保护自己。

这才是成为“母亲”的条件。

在人偶们面前，他假装成纯洁无比而又幼小的胎儿。就算自己遇到了危险，只要不太过就可以忍耐，因为他正是在追求从危机中拯救自己的“母亲”。

他一直在容器中观察着人偶们的行动，进行着评价。

不论恩普里欧怎么判定人偶们作为母亲的才能，在最后的剧本中，人偶们都会与存心露面的恩浦利欧相会。它远远比任何不死者、任何疯狂的仆从还要让人忌惮。

它会作为一个不留任何同情、丑陋到极点的*令人恐惧的敌人登场。

当然，它直到最后最后都不得不作为“应当保护的希望之子”。

令人恐惧：恩浦利欧没有将人偶们视为个体，抱有情感，不过是想自己脑海中的“理想母亲”罢了。

剧本 1：献上的爱

参加 PL 数：2~4 人

必要时间：2 小时左右

合计恶意点：PL2 人/18 点

PL3 人/29 点

PL4 人/40 点

故事流程

人偶们在某座地下机构遗迹中醒来。她们为了离开这里而四处徘徊时，来到了一处宽广的空间，蓝白色灯光照亮着这间放置了无数培养瓶的房间，培养瓶里放着死去的胎儿。但这里还有唯一一个活着的胎儿，疯狂的仆从抱着培养瓶，逗弄着胎儿。

注意事项

本剧本从人偶们醒来后开始，所以只能使用新制作的人偶或是范例人偶。

所有参加本剧本的人偶获得“*毁灭的世界”的“*记忆碎片”。

剧本内有决定依恋内容的时机，所以请在游戏中决定依恋。

本剧本的冒险单元极短，战斗也相当简单，不如说结尾单元较长，请注意时间安排。

*“记忆碎片”：这是恩浦利欧给予人偶们的记忆，但是人偶们还不不需要知道这件事。

*“毁灭的世界”：人偶们知道人类已经毁灭，世界中只有不死者和变异体在徘徊，然后也会立即理解道自己是由死灵法师唤醒的不死者。

冒险单元

• 业障

冒险单元中没有公开的业障。

• 醒来的房间

故事从人偶们苏醒时开始，首先请朗读以下文章。

“你们在一张简朴的钢架床上睁开了眼睛。房间堆满了实验器具，看起来是一个实验室。等同于你们人数的床铺边，围着简陋的桌子椅子、药品柜、文件架等。桌子上没有落下尘埃，你们从这些摆设上感到了病态的洁净。

房间用蓝白色的灯光照明，但你们脑袋有些昏沉，无法清晰的想起自己的身份，你们的脑海里只有一个姓名和几片记忆的碎片……就在旁边的床铺上，还有几位（一位）和你一样迷惑的少女。你们不分先后的开始做自我介绍，就算你们的自我认知还不清晰。”

请让人偶们此时进行自我介绍。

她们刚刚醒来，头脑混乱，所以只能依靠各自由来不明的“宝物”保持自我。但是相互对话，互相缔结感情的话就可以获得“依恋”。自我介绍完毕后，每位 PL 决定对其他入偶的感情。

初次相见的少女们在本战役剧本里成为“姐妹”一同行动。

决定依恋后，故事就开始了。

“你们做完自我介绍，稍微地讨论了以下现在的状况……接着你们开始感到继续呆在这个房间里会越来越痛苦。周围摆着的不知用途的器具和药品、没有电源的电脑和问价……特别是这间房间里异常的整洁度，让你们感到了说不出的恶意。这个房间只有一扇门，似乎也没有上锁。去门外一定要比呆在这间房间里好受。”

人偶们提议的话，可以调查醒来后的房间。

请进行行动判定（修正±0）。如果拥有关于不死者或医疗的“记忆碎片”的话，也可以使用。每有1个人成功可以获得1条下面的情报，从上往下获得。

- 文件中标明，这个房间中进行过对人脑进行刺激，并产生强大的意识力……也就是超能力的试验。这个房间里找不到进行实验的痕迹，也无法发动超能力。

- 实验的立案者兼负责人的名字是凯欧鲁克·埃希曼博士。照片上的他是一个体格偏瘦的老人。

- 实验的对象是人类的幼体，也就是胎儿，似乎有一些成果。

- 实验中使用克隆或受捐的受精卵，进行了很多可怕的实验，幸好其中没有刺激人偶们记忆的名字。

进行本判定的人偶不论成否都增加1点狂气点。就算不判定，想要留在房间的人偶也会增加1点狂气点。本回狂气点的增长*无视狂气判定。

NC不需要说明狂气的缘由，只要说明阅读本资料时，产生了胸闷、眩晕的不适症状就可以了。在这里不管要调查什么，都无法获得“记忆碎片”。

总之停留在此房间的人偶，会受到致命性的精神重压。

房间的门没有上锁，外面也没有敌人。

门外是厚重混凝土砌成的走廊，可以看到前面就是另一扇门，看起来就像有一段距离的二重门。

这条走廊里什么也没有。

对面的门用门闩简单的上了锁，但是可以从人偶们这一边简单的打开。虽然不知道*是谁插上了门闩，不过就算怎么调查也破解不了谜题。

如果要调查门另一侧状况的话，请进行行动判定（±0）。可以使用【兽耳】等听觉器官。成功的话会发现门另一侧有声音，声音像是女人在哭又或是在唱歌，无法获知更准确的信息。

打开大门后，前往下一项目。

人偶们听到这样的声音也许会感到不安，但是这里没有其他的出入口，走廊也无法被破坏。

若人偶们长时间不愿前进的话，则可给予全员*1点狂气点。

***无视狂气判定：**这是为了让PL们认知到不快些离开房间就会陷入狂气。最后的剧本中人偶们会得知这种精神压迫是恩浦利欧的一种能力，他得知人偶们的苏醒，强迫人偶们早些离开房间。

***是谁插上了门闩：**虽然不能告诉PL，但当然是恩浦利欧用念力插上了门闩。

***全员狂气点1点：**当然只是恩浦利欧在说“快点过来”。

• 黑色姑获鸟

高耸的天花板上裂开了一个巨大的空洞，墙壁四周都架着分成好几段的柜子，柜子里端正的摆放着数也数不清培养瓶。

每个培养瓶里都装着崩裂的肉块或是异常膨胀的块状物，地上放着几台工作机器，高高的天花板上飘着什么诡异的黑色鸟类。

仔细看去，鸟的身体大部分都是机械化的少女，她像是发疯了一样得哭泣着，紧紧抱着怀里小小的培养瓶，培养瓶里有什么粉色的生物……那是还有生命气息的人类胎儿。

如果人偶们调查了醒来后的房间，并获得第三条情报……也就是实验用胎儿进行的话，就可以理解到看起来装了肉块的培养瓶里其实都曾经装着胎儿。请共有了情报的人偶全员进行狂气判定。

人偶们进入房间后，仅仅一眨眼的功夫。警报铃响了起来。

与此同时，地面上的*工作机器开始运转，袭向人偶们。

“我的孩子！我的孩子！好孩子！好孩子！我的好孩子！！不会交给任何人！任何人！！！”

飞在上空的黑鸟一样的少女不死者尖叫着，她是拥有知性的仆从“*蕾温”，虽然现在她已经发狂了。

然后蕾温开始对人偶们发射激光，战斗开始。

请进入战斗单元。

***工作机器：**这是指起重钳机和绞肉机。因人偶人数不同机器数量也会改变，所以请一开始就说明机器的数量。

***蕾温：**这个名字就连本人也无法正确说出口，所以这里写的名字只是为了便于称呼，或许这完全不是她的名字。有功夫的NC的可以设计关于她的过去和真正身份的伏笔。

***改造：**NC不擅扮演蕾温、难处理她的性格的话，也可以改变她的性格和台词，但是她疯狂而步向破灭的性格不会改变。如果她十分理性的话，本次游戏就不会发生。

战斗单元

• 业障

战斗单元开始时公开的业障有 2 个。

“不伤害恩浦利欧”

此业障全员共通，只要没有人偶继续攻击只剩下腕部的蕾温，业障达成。

“带走恩浦利欧”

此业障全员共通。在结尾单元只要将恩浦利欧作为“宝物”就可以达成业障。

• 胜利条件

“全灭敌人”

人偶需要损伤 NC 配置在舞台上的所有棋子的攻击动作部件。

NC 可以选择除了蕾温以外，最优先留下攻击动作部件，蕾温最优先留下【恩浦利欧】。

棋子的配置

配置/参加 PL 数	2 人		3 人		4 人	
炼狱	起重钳机	×2	起重钳机	×3	起重钳机	×4
地狱	无		绞肉机	×1	绞肉机	×2
奈落	蕾温		蕾温		蕾温	

• 舞台效果

本战斗的舞台进行了一些特殊设定。

但这不过特殊的演出效果，并没有规则上特殊处理。

舞台上只有“炼狱”是大厅的地面。

“地狱”和“奈落”是摆着无数培养瓶的大厅上方……用来表示高度，因此想要移动到“地狱”和“奈落”的时候需要爬上摆着培养瓶的墙。

“花园”是房间的器材之间的缝隙，培养瓶后面遮住的空間等，“乐园”是人偶们前来的走廊。

NC 在战斗开始前说明舞台状况，尽可能的在战斗中进行描述，应该会让 PL 感到身临其境的战斗感。

如果在“地狱”或“奈落”的舞台上失去了移动手段的话，NC 可以描述角色撞碎培养瓶，站在碎茬上保持位置战斗（包括蕾温）。

• NC 的战术

本剧本中设置的敌人都比较容易打倒，但目的并不是为了让人偶们极尽破坏，而是为了

让人偶们打倒其他敌人，留下恩浦利欧，并让人偶们带走它。

棋子们的行动方针可以参考以下内容。

蕾温在“奈落”使用【激光束】攻击位于“炼狱”的人偶们。如果人偶来到了“奈落”的话蕾温会使用【狂气的侵蚀】，蕾温不会自己进行移动，只是盘旋上空攻击人偶们。

起重钳机只在本舞台上不会进行“移动”，起重钳机会*留在“炼狱”，并不断攻击位于“炼狱”的人偶，无视“花园”或“乐园”的人偶，就算“炼狱”没有攻击对象也不会改变方针（不断的无视行动）。就算是被强制“移动”，起重钳机不会采取“移动到炼狱”以外的行动。NC 不需要事先告诉 PL 该事项。

绞肉机有多足可以进行移动，它会踩碎大厅的培养瓶攀在培养瓶之间，培养液四溅着移动。绞肉机会不停进行【突进】，使用【绞肉器】，攻击接近蕾温的人偶。

• 恩浦利欧

蕾温会最优先的保护怀里的胎儿。

为了展现她的行动，所有命中“腕部”的攻击都可以转移到蕾温其他部位上，如果骰出

***留在“炼狱”：**起重钳机十分沉重，只能用履带进行移动，所以它不会攻击藏在缝隙的人偶或是攀爬的人偶。如果它被强行塞进缝隙或墙壁（被移动到“地狱”或“花园”），它不得不从该处爬出返回地面（也就是“炼狱”）。

6 的“任意”部位或大成功后可以指定损伤部位的时候，也不能选择“腕部”。

NC 可以事先告知 PL，蕾温的“腕部”抱有这样的部件。

除去抱着胎儿的蕾温的腕部，人偶们破坏了所有棋子后战斗单元就结束了。

请开始结尾单元。

结尾单元

• 修复

战斗胜利的话，人偶们可以获得以下的部件，请注意获得的部件因参加 PL 人数而变化。

PL 人数	基本部件	强化部件
2 人	5	3
3 人	8	4
4 人	10	5

• 幸存的人类

打倒所有敌人后，蕾温手里的胎儿……恩浦利欧掉落在地上，但是蕾温的手直到最后最后都保护着胎儿，像*防冲垫一样垫在了培养瓶下。

恩浦利欧滚到了人偶们面前，这个小小的胎儿还在培养瓶中呼吸着，生存着。

人偶们知道*这个世界早已毁灭。

是否还有人类生存已变成了无解的疑问。

人偶们面前的胎儿也许就是最后的“幸存的人类”。

起重钳机是机器，蕾温是疯癫的不死者。

人偶们自己也不能说还有生命残存。

但是人偶们面前的胎儿还活着，是*真正的人类。

如果要拿走恩浦利欧的话，之后的剧本就会将恩浦利欧视为“宝物”，请决定持有“宝物”的人偶和部位。

它几乎和通常的“宝物”一样进行处理，不过有几点不同。

【恩浦利欧】不会遭受伤害，拥有【恩浦利欧】的人偶在该部位受到伤害时，必须损伤其他部件。如果该部位除了【恩浦利欧】以外没有其他的部件的话，可以将伤害转移到其他部位。

在进入战斗单元之前，也可以变更持有【恩浦利欧】的人偶。

持有【恩浦利欧】的人偶也会获得精神上的调整，持有【恩浦利欧】的人偶将会在战斗单元结束时回复“宝物数量+1”点“对宝物的依恋”（此效果由下一剧本开始发挥作用）。

如果要强行破坏或是丢下恩浦利欧的话，人偶们的心灵将会背负沉重的“瑕疵”。

***防冲垫：**此时如果人偶们积极的接下恩浦利欧的话，可以进行行动判定（修正+1）。可以使用【骨】或【兽足】等移动动作部件。

***这个世界早已毁灭：**人偶们因为记忆碎片“毁灭的世界”而得知了这件事，人偶们拥有关于外界世界最低限的基础知识，因此就算离开设施人偶们也不用进行狂气判定。

具体来说，如果想要破坏或是放置恩浦利欧的话，人偶全员获得1点狂气（不需要狂气判定）。只要人偶们说出想要杀死或放置恩浦利欧的话，就可以立即发动。

当然如果人偶们*积极地想要带走恩浦利欧的话，就不需要告诉她们这些内容（以免起疑）。

• 成为妈妈

如果要拿起恩浦利欧，就可以看到培养瓶上写着“Embryo”，请在此时告诉人偶们它被称为“恩浦利欧”。恩浦利欧在英语中意味着“胎儿”，但如果人偶们没有给予它名字的话，就请NC称呼它为恩浦利欧。

如果人偶们*积极的给恩浦利欧起新的名字的话，它也会满意的接受这个名字，因为这是人偶们作为母亲给予它的礼物，它感到十分开心。只要该名称*不影响故事进展，NC应当接受人偶们起的名字。因为恩浦利欧还处于胎儿期，性别不明，但是就算人偶们给它起了女性的名字，它也不会进行抗议。

给恩浦利欧起名，或是对恩浦利欧做出富有母性的演出的人偶可以自动的获得“母亲的手(02)”、“生命(27)”、“幸福时刻(77)”等“记忆碎片”。

• 彰显本性

如果人偶怎样也不想带走恩浦利欧的话，恩浦利欧会气愤地对人偶们感到失望，并发誓一定要卑鄙地向背叛自己期待的人偶复仇。如果人偶们想要破坏它的话，它会使用念动力弹开人偶们，然后渐渐浮起后消失（不受到伤害）。

此时，人偶全员需要进行狂气判定（修正-1），不管成否全员获得“记忆碎片”，内容应当是“血之华(05)”、“枷锁(21)”、“手术台(45)”、“亡者(70)”等。在这些人间惨剧的记忆当中，装在培养瓶中的胎儿一直浮现在天空中，欢喜地扭动着身体。

如果人偶们做出本选择的话，先给人偶们带来上述的狂气点，然后在剧本2~4中，不死者们将成为彻彻底底的敌人，在最终话时恩浦利欧也会愤怒地前来处置人偶们，详情请参照各剧本中的“丢下了恩浦利欧”的状况。

• 逃脱

决定了处理恩浦利欧的行动后，被打倒在地起重钳机和绞肉机就会相继爆炸，房间四处也产生了连锁性的爆炸，地下基地开始瓦解。连锁的爆炸只留下了一个出口。

这个出口通向外面。就这样逃离出口的话，马上就会来到一片荒凉的大地。

外面大概是白天，但是天空却覆满铅色，空气干燥，大地像是被烧毁一样，枯干的土壤遍布成了荒野。身后的出口伪装成了岩山，修筑在了地下，恐怕设施大部分都建在了地下。

幸运的是，人偶们醒来时就拥有了“毁灭的世界”的记忆，所以看到这幅场面也不会受到打击，可以说是看开了吧。

离开设施来到荒野的话，本剧本就结束了。

请递交宠爱。

万一人偶们拒绝逃离，想要调查建筑物之中的话，请进行行动判定，但是即使判定成功也无法获得新的发现。

***真正的人类：**从生物学角度来说并没有错，NC应该堂堂正正的说这个“事实”！

***积极地：**也就是说在NC并没有提出建议时，PL自发带走恩浦利欧。

***不影响故事进展：**比如说名字过长、无厘头、让PL或NC感到不爽的名字不可以使用，但是不应该过于否认个人兴趣。

建筑物的崩塌越来越严重，每失败一次则任意损伤一个部件。本处理可以直到 PL 放弃为止。

• 递交宠爱

基本的宠爱是合计恶意点除以参加 PL 人数得出的值（舍小数位）。

并且请检查以下 3 个业障是否完成。

<input type="checkbox"/> “获得记忆碎片”
<input type="checkbox"/> “不伤害恩浦利欧”
<input type="checkbox"/> “带走恩浦利欧”

达成这些业障的人偶，每达成 1 个业障获得 2 点宠爱点。

人偶也可以用宠爱点获得对恩浦利欧的依恋，跟如何处置它无关，推荐的依恋为【依存】或【爱情】。

只要人偶们带着恩浦利欧，何时都可以跟它对话进行*对话判定。当对恩浦利欧的依恋变为发狂状态的话，发狂效果的对象并非恩浦利欧，而是持有恩浦利欧的人偶。

于是本剧本告一段落，请继续前往剧本 2 “渴求的爱”。

***进行对话判定：**恩浦利欧对于人偶们来说也算是活着的，不时可以描述一下恩浦利欧扭动了身体等，证明他拥有生命的描写。直到最终剧本为止他都会扮演一个充满了希望的生命体。

蕾温（仆从）

完全陷入疯狂的飞行性仆从，怀中抱着胎儿。

恶意：10 最大行动值：14

头	【 激 光 束 】	《行动/3/0~3》	射击攻击 1+切断
	【 狂 气 的 侵 蚀 】	《行动/3/0~1》	精神攻击 1
	【 大 脑 】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
	【 眼 球 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
	【 抗 郁 素 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
	【 肾 上 腺 素 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
手	【 手 臂 】	《裁定/1/0》	支援 1
	【 恩 浦 利 欧 】	《常时/无/无》	无（但参照剧本）
躯	【 防 护 肌 肤 】	《伤害/1/自身》	防御 1+ “切断无效”
	【 内 脏 】	《常时/无/无》	无
足	【 引 擎 】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
	【 升 压 器 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
	【 强 力 旋 压 器 】	《常时/无/自身》	以自身为目标的肉弹 • 白兵攻击判定值-1（全体攻击只对自己-1）
	【 火 焰 结 界 】	《裁定/1/0》	妨碍 1
	【 低 输 出 喷 射 器 】	《行动/3/自身》	移动 1
	【 自 动 平 衡 器 】	《常时/无/自身》	可使“摔倒”、“移动”无效化

• 蕾温的战斗中台词例

“不、不会、不会给你们的！不会给你们的！我的好孩子！不、不要离开妈妈身边！”

“血！流血了！不、不会原谅你们的！”

“不、不要、不要动我的孩子！”

剧本 2：渴求的爱

参加 PL 数：2~4 人
必要时间：2 小时左右
合计恶意点：PL2 人/24 点
PL3 人/36 点
PL4 人/48 点

注意 事项

本剧本十分重视战斗，以战斗处理以及和仆从的对话为重点。冒险单元和结尾单元几乎没有多少比重，但战斗占了大量的篇章。

故 事 流 程

人偶们遇到了“有生命的人类胎儿”后，开始了荒野上的旅程，她们在那里发现了一间腐朽的教会，教会中一名宛如幽鬼的少女们和率领着她们的修女型仆从等待着人偶们。疯狂的仆从自言自语之中，战斗开始了。

本剧本会因一开始的剧本“献上的爱”中的行为选择而产生一定内容上的改变，请多加注意推进故事发展。

冒 险 单 元

• 业障

冒险单元开始时公开 1 个业障。

“获得修女的记忆”

本业障全员共通，只要见到*修女、和她对话，并获得与她有关的“记忆碎片”就可以达成业障。

• 腐朽的教会

故事从人偶们发现了一间腐朽的教会并踏足其中开始，首先请朗读下文。

“你们在一片荒野中漫步，发现了一间几近崩塌的教会。教会建筑大部分已经破损，看上去去年久失修，但是这并无法唤起你们的回

忆……教会中也许有什么重要的线索，也或许能找到这段漫长旅程的尽头。不管怎样，教会总比毫无变化的荒野要有意思多了，你们这么想着，踏进了教会崩塌的大门里。

教会之中也无比破败，但是却伫立着好几名少女……和一位戴着眼镜的修女。”

进入教会的全员可以进行行动判定。可以使用关于“朋友”或“家人”或其他“亲近的人”的“记忆碎片”，成功的人偶需要再进行狂气判定（修正±0）。

行动判定成功的人偶会感到四周的少女中，有似曾相识的长相，而且能够清楚地回忆起伫立在前方的修女的身份。成功的人偶获得记忆碎片“修女（特殊）”。记忆中，人偶们曾经十分亲近的人（或是家族、恋人）是一名

*修女：她是第四话舞台中避难所的教会中的修女。人偶们都有可能认识她或者是跟她有亲近关系。

长于自己的修女，她为人善良、值得令人尊敬。这一“记忆碎片”中也包含了关于宗教设施或神学的内容。

想不起来的人偶可以和其他获得了“记忆碎片”的姐妹交涉，获得修女的情报，然后便能回想起修女的“记忆碎片”。一开始没有成功的人偶需要进行狂气判定。无关行动判定成否，人偶获得“修女”的“记忆碎片”。

多名人偶获得了“记忆碎片”的话，可以相互补充整合，回想起以下内容。

- 曾经在某座教会中，修女对人偶们很温柔。
- 地面之上已化为焦土，但生前的人偶们逃到了某个地方，修女的教会似乎也在那里。
- 记忆中的修女的教会并不是这里。

修女和少女们只是沉默的看着人偶们进入教会。

仔细观察的话，除了修女以外的少女们都明显腐朽化，没有任何自我意识。

• 审判之言

如果向修女搭话，或是发出巨大的声响的话，修女就会直直地看着人偶们（其他的少女们依然沉默）。

不论人偶们说什么，她一开始的反应都像是在说梦话一样的自言自语。但是像是理解了什么一样，她会突然进行以下某一个反应，哪一种反应的结果都相同，但是扮演和立场有些微变化。

• 带着恩浦利欧

修女注意到人偶们带着恩浦利欧的瞬间跪在了地上，泪水满面。梦魇和报丧女妖们说着意义不明的语句，拖着步伐前进，修女像是歌唱一般高声喊叫着。

“使者降临大地！胎盘中的圣子啊！请赐予这荒芜的世界以拯救！过来吧，圣子！请聆听吧！来自迷茫之子们的赞歌！还有我高唱的儿歌！请降临在我之中吧！”

最后一个字结束的同时，修女的修道服中的四条握着手枪的手。

下一瞬间整个教会中充斥着枪声的儿歌和梦魇与报丧女妖的疯狂呼叫。

疯狂的修女……仆从*芭勒特修女垂落着感动的泪水，向人偶们射出了祝福的子弹（毫不顾忌恩浦利欧）。

接下来进入战斗，请进入战斗单元。

• 丢下了恩浦利欧

修女露出了充满慈祥的笑容，向人偶们展开怀抱。

周围呢喃着的梦魇和报丧女妖也像是在欢迎人偶们一样，无防备的接近过来。

“啊啊，迷茫的孩子啊，欢迎来到我主之家，也请我主赐予汝等慈悲。造物主拯救万物，不论多么悲哀的灵魂也要献上解开罪恶的赞美歌。”

笑容在修女的脸上绽放，她的眼球像坏掉一样乱转。

***芭勒特修女：**剧本并没有决定她固有的名字，芭勒特修女这个名字只是为了便于称呼的昵称罢了。

充满疯狂的眼球没有看向人偶们，而是转向不可能的方向。

仆从芭勒特修女为了新的伙伴，填入了欢迎的子弹。与此同时，报丧女妖和梦魇们也开

始发出令人畏惧的呢喃声，唱起疯狂的赞歌，一部分的梦魇掏出了手枪。

战斗开始，请进入战斗单元。

战斗单元

• 业障

战斗单元开始时公开一个业障。

“破坏所有的敌人”

本业障全员共通，破坏芭勒特修女之前破坏了梦魇和报丧女妖就可以达成。

• 胜利条件

“破坏芭勒特修女”

请损伤芭勒特修女所有的攻击动作部件和移动动作部件。

• 棋子的配置

配置/参加 PL 数		2 人		3 人		4 人			
炼狱	梦魇	×	5	梦魇	×	10	梦魇	×	15
	报丧女妖	×	1	报丧女妖	×	2	报丧女妖	×	2
地狱	无			梦魇	×	5	梦魇	×	10
							报丧女妖	×	1
奈落	梦魇	×	5	梦魇	×	10	梦魇	×	15
	芭勒特修女			芭勒特修女			芭勒特修女		

• NC 的战术

本战斗相当艰难。

即使不会造成过大的伤害，梦魇和报丧女妖只要花费一定时间，人偶全员就会“精神崩溃”进而全灭吧。人偶们非常有可能会留下重伤或大量狂气点前往下一剧本。

棋子们的行动方针如下，请参考。

芭勒特修女会从“奈落”使用射击攻击的动作部位，她基本上不会进行移动。在回合开始时，修女会率先使用“多余的手臂”和“死亡之爪”获得至少 2 回的攻击机会，和行动值无关。可能的话，她会用【狙击步枪】瞄准位于“花园”的人偶，因为【儿歌】的效果，行动值应该会稍微减少一些。如果被接近了的话，她会使用【双枪】和【手枪】等优先攻击近身的人偶。受到攻击的话，她会使用【尸肉之盾】，将伤害转移给梦魇。

梦魇和报丧女妖们只会向同一区域的人偶进行精神攻击。一旦人偶们向“花园”撤退，在“炼狱”的棋子们就会进行追击。在“地狱”或“奈落”的梦魇是芭勒特修女重要的肉质，她们不会移动，基本只会待机，如果修女的处境变得危险，棋子们也会从“地狱”向“奈落”集结。

一旦有人偶接近“奈落”，梦魇一定会用【拥聚】尝试阻止人偶。

这场战斗是恩浦利欧为人偶们设置的考试，用来见证她们“心灵的强大”，他追求着

即使是在绝境之中也能够奋力搏斗、心灵强大的母亲。

破坏了所有的棋子后，战斗单元结束。
请进行结尾单元。

*“破坏所有的敌人”：这不过是作为奖励的业障，硬要勉强达成的话，人偶们也许会全灭。当PL受困于业障的时候，请告诉他们业障不一定要达成。

结尾单元

• 修复

战斗胜利的话，人偶们可以获得以下的部件，请注意获得的部件因参加PL人数而变化。

PL 人数	基本部件	强化部件
2 人	6	3
3 人	9	5
4 人	12	6

• 诅咒之契

人偶们进行修复时，碎裂的芭勒特修女那几乎变成肉块的身体又同时蠕动了起来，像是呢喃一般呻吟着。这名曾经的仆从和人偶们一样拥有强大的自我意识，她的身体虽然大部分已经变成了肉块，但是依然能够行动。

无法战斗后，她用断裂的手将自己肚子里掉出来的内脏认真的摆好。

然后她拿出了自己的子宫，并且呢喃着。

“仁慈的我主啊……请一定要在受尽苦难后……拯救他的孩子们……”

修女滚落在地上的眼球直直的看着人偶们，破碎的脸蛋上浮现了微笑……就像人偶们记忆中的那般。

请所有人偶进行狂气判定（修正±0）。

芭勒特修女会继续呢喃直到变成彻底的肉块为止，也可以把她变成肉沫，不需要判定，但是在冒险单元获得了“修女”的“记忆碎片”

的人偶需要在修女被彻底破坏时再进行一次狂气判定（修正-2）。

人偶们可以无视呢喃个不停的修女。

但如果人偶们将部件分给修女，尝试修复她的话，她被修复的眼球就会开始恢复正常。

修女看着人偶们的脸孔，一个个的叫出她们的名字。只要人偶的名字不是数字或明显的外号，就可以把那当做她们生前的名字。如果有什么不同的“生前的名字”的话，请 NC 和 PL 讨论决定。

重新得知“生前的名字”的人偶可以获得“*名字（特殊）”的“记忆碎片”。

如果人偶们带着恩浦利欧的话，修女会畏惧地睁大了眼睛，然后像是想要说些什么事……一瞬间，她眼球翻成了死鱼一样的白眼珠，嘴角吐出白沫，陷入“*精神崩溃”状态。看到这幅场面的人偶全员需要进行狂气判定（修正±0）。

痛苦的挣扎后，她用尽最后的力气用手指向了某个方向，之后她便被视为“报丧女妖”，无法带她离开。

• 教会遗迹

人偶们可以调查教会内部，就算人偶们没有积极进行搜索，NC 也可以进行提醒。

想要调查教会的话，需要进行行动判定（修正值±0）。可以使用【眼球】等感官部件、“记忆碎片”（包括“修女”）。

每成功一次就可以从以下情报中，从上到下依次获得一条。

• 前往“避难所”的地图（地图十分不明确，但是能看懂方向）

• 获得【圣书】（可以当做“宝物”）

• 获得【照片】（可以当做“宝物”，持有“修女”记忆的人偶也在照片上）

• 一小片笔记，写着“我就算变成死者，只要带着这个孩子，就可以得救。啊啊，我看到了教会，这里一定能够拯救这个孩子，我也能获得救赎。救救我啊！神明救救我！”

人偶可以进行多次判定，但是如果将修女放在一边的话，会被她偏执的言行所影响。判定回数比“参加人偶人数”时每多判定一次，进行行动判定的人偶就要进行一次狂气判定。

探索结束后，这里就没有任何可以注意到东西了（或许还有一位无法战斗的疯狂仆从）。

离开这座教会本剧本便结束，请递交宠爱点。

• 修女

修复修女，并且没有带着恩浦利欧的话……她会因为攻击了人偶而极力向人偶们道歉，然后她会告诉人偶们，大家过去住的地方……世界即将因最终战争而毁灭时，一些人类逃进了“避难所”。

*“名字”：表示找回了自己曾经的名字的“记忆碎片”，这会成为找回过去的自己的线索吧。

***精神崩溃**：这当然是恩浦利欧使用心灵能量破坏了想要说出多余事情的修女的自我。

如果邀请她同行，她会以不参战为前提，
*表情悲痛的去。修女视为只有基本部件的人偶，可以将她作为对话判定的对象，但是她不会参加战斗，可以给她起一个作为人偶的名字。

修女比人偶们拥有更对记忆，但是她没有任何关于死灵法师……也就是恩浦利欧的记忆。但是她可以告诉人偶们关于生前的雪鲁塔的事情。

NC 可以给予各位人偶追加的“记忆碎片”。

修女成为了姐妹，离开教会踏上旅程的话，剧本结束，请递交宠爱。

• 递交宠爱

基本的宠爱是合计恶意点除以参加 PL 人数得出的值（舍小数位）。

并且请检查以下 3 个业障是否完成。

<input type="checkbox"/> “获得记忆碎片”
<input type="checkbox"/> “获得修女的记忆”
<input type="checkbox"/> “破坏所有的敌人”

达成这些业障的人偶，每达成 1 个业障获得 2 点宠爱点。

如果将修女留在原处或修复她的话，人偶们可以使用宠爱点，获得对修女的依恋，依恋内容自由。但是只要不带走她，她就不会再登场（也无法进行对话判定）。

至此，本故事结束，请前往战役剧本第三章“忍耐的爱”。但是如果希望的话，可以在进行第三章前*插入一个剧本，以被恩普里欧抛弃了的仆从为对手。

***悲伤的表情：**修女记得自己攻击姐妹们，十分责备自己，而且她记得避难所绝对不会平安无事。

***插入剧本：**插入剧本的话，人偶可能会被过度强化，当然也会受没有回复的狂气点和伤害的影响，如果人偶们过于成长的话，“忍耐的爱”之后的剧本中出现的敌人可以稍加强化。

芭勒特修女（仆从）

率领不死者化的孤儿们的仆从，四只手操纵着无数的手枪。

恶意 14

最大行动值 11

头	【 儿 歌 】	《常时/无/自身》	射击攻击动作部件的攻击判定骰目-1，花费-1
	【 枪 神 】	《常时/无/自身》	射击攻击动作部件的攻击判定骰目+1
	【 大 脑 】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
	【 眼 球 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
	【 功 夫 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
手	【 狙 击 步 枪 】	《行动/2/2~3》	射击攻击 1、攻击判定的骰目+1
	【 散 弹 枪 】	《行动/2/0~1》	射击攻击 1+爆炸、攻击判定的骰目+1
	【 双 枪 】	《行动/3/0~1》	射击攻击 2+连击 1
	【 猎 熊 枪 】	《行动/3/0~2》	射击攻击 3
	【 多余的手臂 】	《即时/0/0》	可以将一个行动动作部件作为“即时”使用
	【 亡 爪 】	《即时/0/自身》	可以将任意的动机动作部件作为“即时”使用
	【 手 枪 】	《裁定/2/0~1》	妨碍 2，之后“射击攻击 1”
	【 手 臂 】	《裁定/1/0》	支援 1
躯	【 铁 骨 】	《伤害/1/自身》	防御 1+“切断”无效化
	【 尸 肉 之 盾 】	《伤害/1/自身》	减少同一区域的任意数量的军团，受到的伤害减少该数量，1 轮中使用次数不限次
	【 心 脏 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
	【 内 脏 】	《常时/无/无》	无
足	【 腿 骨 】	《行动/3/自身》	移动 1
	【 脚 掌 】	《裁定/1/0》	妨碍 1

• 芭勒特修女的战斗台词例

“高声唱诵赞美歌吧！用枪声的儿歌欢迎贵客吧！”

“降下倾注主之无限慈爱的弹雨吧，来吧，也赐予贵宾圣痕吧！”

“救世的圣子已经降临，高歌吧！赞美主吧！”（带着恩浦利欧时）

“忏悔吧，忏悔吧！幸福幸福幸福布满万物”（没有恩浦利欧时）

剧本 3：忍耐的爱

参加 PL 数：2~4 人

必要时间：2 小时左右

合计恶意点：PL2 人/25 点

PL3 人/37 点

PL4 人/49 点

故事流程：

再次在荒野中前进的人偶们被一群虫子追逐，来到了森林地带。就算这里已经不同于那些片段般记忆中的场景，这里依然是一片充满繁茂绿叶的地方。就在人偶们甚至感到了生命的希望时，她们遇到了一位少女。这位少女并不是不死者，而是别的什么东西。

注意事项：

本剧本的主题是从人偶们至今为止没有见过的其他角度，诠释世界观。不同于最终战争和仆从们的人性疯狂，本剧本会想人偶们展示变异后的自然带来的惊悚。因此本次的故事和其他故事的*描述方向不同，请事先告诉 PL，本次的故事也许会带来过度的不适感。

本剧本会因剧本“献上的爱”和“渴求的爱”中的行为选择而产生一定内容上的改变，请多加注意推进故事发展。

*描述：本剧本中没有尸体与疯狂，而是虫子的描述。很多人就算能够接受尸体和疯狂，也无法虫子。因此如果 PL 难以接受的话，应当抑制令人不适的描述。

冒险单元

• 业障

冒险单元开始时没有公开的业障。

• 异样森林

故事开始时，人偶们到达了充满变异植物的茂密森林，并正要进入森林。请朗读以下文章。

“你们越过无数的废墟遗迹，在荒野中行进……终于你们看到了一片生长着繁盛的森林，你们第一次看到这么洋溢着生命力量的地方。你们心怀对生命的憧憬……还有对枝叶中隐藏着什么的期待，迈进了森林。那是一片让人想起绘本和噩梦的森林，巨大而又充满

剧毒的花朵、伸出无数触手的藤蔓、树木的枝干奇怪的扭曲着。无数的飞虫因为你们的踏足而被惊起，四下乱飞。”

请全员进行行动判定（修正±0）。可以使用关于植物、森林、昆虫的“记忆碎片”。成功的人偶可以获得“故乡（35）”、“花坛（83）”、“虫（94）”等“记忆碎片”。NC 希望的话，也可以给予人偶们一些带有暗示内容的独创“记忆碎片”。

人偶们想要离开森林的话，立即*进入下一项目“森林女儿”。剧本设定上来说，人偶们无法离开这片森林。

人偶们四下观望森林的话，请强调这里有各种各样奇怪的植物和虫子，但是现在还看不

*立即进入下一项目：人偶们经过上一个剧本，可能积攒了很多狂气点，请给人偶们充足的时间进行对话判定后进入下一项目。

到会对人偶们直接带来危害的巨大敌人或凶暴的东西。

对话判定告一段落的话，可以进行行动判定，判断能在森林中找到什么（修正值±0）。可以使用【眼球】等关于视觉的部件。

成功的人偶可以发现森林里有很多人类的尸体（或许也有坏掉的不死者），还有衣服的碎片。尸体都已经完全变成了白骨，就连骨头都开始破碎。人偶们会感到吃惊，但是不会造成狂气判定。

人偶们发现尸体后，发现尸体的人偶全员可以继续用行动判定（修正值±0）。可以使用关于容貌的“记忆碎片”或是【装饰品】、【可爱的衣裳】等“宝物”。根据成功的人数可以从上到下依次发现以下情报。

- 白骨都比较新
- 都是少女的白骨
- 骨头破碎大概是因为被虫子什么的吃了

在人偶们进行对话或者推测的过程中，周围飞舞的虫子越聚越多。肉食性的苍蝇像是啜吸一样从尸体的骨髓中爬出来，破茧而出。接下来请前往下一项目的“森林女儿”。

• 森林女儿

人偶们忽然听到一阵声音。

“诶嘿嘿嘿嘿……这里很棒~充满了生命~”

那是一阵陶醉了的声音，像是唱歌一样说道。

树枝没有任何响动，一名*少女出现在了树木与树木之间。

这是一位十多岁的少女，皮肤宛如白陶一般白皙，黑色的裙子覆盖了手指尖和脸以外的全身。白色长发遮住一只眼睛，她的手里没有武器，也看不出变异或改造的结果。乍一看，除了诡异的气场和肤色以外，她比人偶们还要远远像是“普通的少女”。

人偶们可以进行行动判定，调查少女（修正值-2）。可以使用关于容貌的“宝物”或关于容貌的“记忆碎片”。成功的人偶可以确信她既不是尚活着的人类，也不是不死者，但是并不知道她到底是什么。

如果这时人偶们想要逃走或是突然展开攻击的话，少女体内的洞穴出就会飞出无数的*飞虫，扑向人偶。这幅场面实在是过于离奇、恐怖，所有的人偶都需要进行狂气判定（修正-1）。

“我还以为长成这样，你们就会大意……”

请前往以下的项目“阿婆罗”。

人偶要对出现的少女进行对话的话……少女的反应会因为是否带着恩浦利欧而不同。NC 不得告诉人偶们，少女的态度被恩浦利欧的存在与否左右，特别是当带着恩浦利欧时，不应让人偶们对“它”感到质疑。

• 带着恩浦利欧

少女舞蹈着，一圈圈旋转，裙子轻轻飘了起来……她向着虚空自言自语起来。不管人偶们说什么她的台词都不会改变。

“哎呀呀……多少次逃出来，还不放弃啊。”

*少女：如果在“渴求的爱”后加入了几场游戏，导致人偶们的狂气点十分富裕的话，可以考虑这名少女是人偶们认识的人的设定。不过她已经完全失去了她的人格，人偶们立马就可以这么判断，而且她身上不会发生任何戏剧桥段。设定为认识的人只是为了给予人偶们狂气点。

*飞虫：这些虫子并不是单一一个种类，而是参杂了各种各样的虫子，也有几乎没有飞行能力的昆虫。

你每次前来，我都会变得更聪慧~这种时候应该说些什么来着……对了对了，要道谢才对，谢谢！这次也乖乖逃走，下次也敬请回顾啦？”

不管人偶们说些什么，少女都微微展露笑颜，不再说什么。

少女微笑的嘴巴突然猛地张开，大量的飞虫汇成激流涌了出来。

少女流出大滴大滴的眼泪……那是一只只蛆爬了出来，遮住了胳膊的裙子里蹦出了很多蛆。单只手臂的皮肤破裂出好几个窟窿，从里面涌出了无数的飞虫，四下飞舞。虫子们成云成雾的扑向了人偶们。

所有人偶进行狂气判定（修正-1）。

“今天的饵料也很多，不能轻敌呀~ 为了不让饵料逃走，要注意不要减少太多~……”

请前往下一项目“阿婆罗”。

• 丢下了恩浦利欧

少女像是歌唱一般向人偶们说道。

“森林一点也不可怕~♪ 森林都是我的朋友~ 所以你们也是我的朋友~♪”

少女的眼睛快速转着，发出令人胆寒的光芒，整张脸上只有嘴巴裂着微笑，脖子不可思议的扭转，看向人偶们。她的脑袋一歪，人偶们就可以看到她藏在头发里的部分，藏在刘海之下的眼睛没有眼球，好几只虫子在眼眶中*蠢蠢欲动。

请人偶们进行狂气判定（修正+2），少女会继续开心的欢笑，不理睬人偶们的反应继续说下去。

“你们没有跟它在一起呢♪ 没有比这里更好的地方~♪ 一起住在这里吧~？”

如果询问关于“它”的事情的话，少女会解释道“一直带来饵料的人”。

少女的表情中看不出任何恶意，只是不停地笑着，少女全身上下看不出可以伤害人偶们的攻击手段。

少女忽然一瞬间接近了人偶们，然后伸出了她的手，看上去就像是要和人偶们握手。

人偶们拒绝在森林生活或是和她我收的话，长袖的缝隙间就会响起一阵嗡嗡声，大量的小飞虫扑了出来。

“唔 bbbb……这 g 衣服也……RRRR，破破烂烂了……呢 bbb……？”

少女的声音中参杂着飞虫的展翅声，变得无法听清。

眼窝中像是流出了大滴大滴的白色泪水，蛆虫们爬了出来。少女像是咳嗽一般，大量的飞虫吞云吐雾地飞了出来。

全部人偶进行狂气判定（修正±0）。

“呼呼……对不起……、每次、衣服都会坏掉……我会好好穿上你们的。反正你们已经死掉了不是吗~？不如让我这种鲜活的生命活用你们的身体吧♪”

参杂着嗡嗡的声音，再次变成了有意义的语句，但却明显无视着人偶们的意识，无数的昆虫围着少女飞翔。

“我和你们不一样，不会同种相争然后毁灭……来成为我的一部分吧。”

*蠢蠢欲动：但是现在虫子还呆在少女的眼眶里，人偶们应该会以为那是有些奇怪的变异部件。虽然 PL 会有些吃惊，但是只要他们不是战狂，应该会继续*对话吧。如果他们要进行战斗的话，请进入“阿婆罗”项目。

*对话：这里这些了既定台词，不过也可以让阿婆罗回应人偶们的发言。如果人偶们没有带着恩浦利欧的话，阿婆罗应该会很乐意的开心的和拥有自我的人偶进行学习。但是她不会放过人偶，也不会回答关于接下来的剧本的提问。

少女的嘴中吐出飞虫的风暴。

请前往下一项目“阿婆罗”。

• 阿婆罗

少女吐出无数的虫子，她痴痴笑着的声音，也只能听到虫子的展翅声。

像是要包围人偶们一样，上空和地下也出现了巨大的昆虫。

这种状况下，所有的人偶都需要进行狂气判定（修正±0）。

且全员可以进行行动判定（修正值-1）。可以使用【蛆虫】的部件，或是“毁灭的世界”的“记忆碎片”。

成功的话，就可以确信到少女是变异化的昆虫的集群披上了袭击了的人偶（或是仆从）的皮囊进行了拟态。

这是曾经的最终战争之中，针对各个国家制作的不死者兵器，制作的变异体昆虫兵器。人偶们眼前得集群虽然单一的战斗力很弱，但是反复经过奇迹般的变异，获得了作为几何体的自我认知，它们大概是从吃掉的人偶或仆从那里获得了情报，现在它们已经拥有不落于已经毁灭了的人类般的感知力。对于它们来说，人偶是强化自己的知识层面、摄取养分的“饵料”。

虫子们都拥有巨大的口腔，贪婪的啄食在人偶们的身体上。

人偶们必须要与虫子堆成的东西……阿婆罗，还有巨大昆虫战斗。

进入战斗，请前往战斗单元。

战斗单元

• 业障

战斗单元开始时公开的业障有一个。

“在战斗第二轮结束前获得胜利”

本业障全员共通。战斗的第二轮结束前，人偶们满足胜利条件就可以达成业障。说明本业障的时候，也请宣布“舞台效果”。

• 舞台效果

本战斗的舞台有特殊效果。

请 NC 一定要*在战斗前说明以下的效果。

组成阿婆罗的大量昆虫围着她乱转，根据统一化的本能进行攻击行动，昆虫造成的不单指伤害。变异昆虫会不断地在人偶的身体里产卵、腐蚀金属、变成成蛆。

因此本战斗的每轮结束后，每个人偶都需要选择一个强化部件变更成【寄生蛆】，【寄生蛆】的效果与【内脏】相同。

进行修复时，就算不消费获得的部件，变成【寄生蛆】的部件也会变回原样。仔细的驱除蛆虫的话，部件总算可以像原来一样操纵。

***在战斗前说明：**如果不进行说明，一轮结束后忽然发生这种事情的话，先不管人偶，至少 PL 不会保持沉默。为了 NC 的物理性安全，也请提前说明。

• 胜利条件

请损伤阿婆罗的所有攻击动作部件和移动动作部件。

这意味着需要打倒密集形态和扩散形态两者,但是不需要告诉 PL“扩散形态”的存在。

• 棋子配置

配置/参加 PL 数	2 人		3 人		4 人	
炼狱	蛇蜻蜓	×4	蛇蜻蜓	×5	蛇蜻蜓	×6
地狱	无		毒蕈	×1	毒蕈	×2
奈落	阿婆罗密集形态		阿婆罗密集形态		阿婆罗密集形态	

出现了的昆虫集群啃噬光自己曾经披着的人偶皮，看到这样的场面请人偶们进行狂气判定（修正±0）。

• NC 战术

本战斗中最重要的是给人偶们带来因舞台效果产生的生理性厌恶，因此棋子们应当尽可能的为了拖延时间而行动。

“阿婆罗密集形态”基本上不会移动，只要攻击“炼狱”或附近的人偶就可以了。她浑身各处都拥有攻击动作部件，但是当然她一次只能使用一个。这是受到破坏时的预备部件，为了带来攻击效果的一种选择手段。如果受到的伤害并不多的话，可以使用【再集结】，给PL带来压力。

当然，请将【第二形态】和攻击动作部件尽可能的留到最后。为了让 PL 放松大意，每受到攻击都来一场表现出痛苦和后悔的表演吧。

人偶们终于打倒了“阿婆罗密集形态”并以为战斗就要结束时，“阿婆罗*扩散形态”会完全的拨开人类的外皮，在舞台上登场。

从战斗的实际规则上来说，她从仆从变成了恐怖，而且就算变成了这样的情况，也请注意延长战斗步调，哪怕无法造成伤害，人偶们的强化部件也会随着时间流逝而失去效果。

蛇蜻蜓是战斗初期的主战斗力，请让数只蛇蜻蜓专注于扰乱人偶们。如果有人偶位于“花园”或“乐园”的话，只要集中于移向该人偶，她们也会手忙脚乱。

毒蕈不会害怕消费行动值，它们会积极的使用【突进】，接近后使用【寄生孢子】攻击。毒蕈的理想状态是来回于“炼狱”和“地狱”，但如果人偶们接近了阿婆罗的话，可以考虑让它们【突进】前往“奈落”。

破坏了“阿婆罗扩散形态”后，战斗单元
结束。

请进入结尾单元。

***扩散形态：**变成扩散形态的阿婆罗变成恶怖的同时，也失去对话能力，因此只有密集形态下的阿婆罗拥有战斗台词。

结尾单元

• 修复

战斗胜利的话，人偶们可以获得以下的部件，请注意获得的部件会因为参加人数而产生变化。

PL 人数	基本部件	强化部件
2 人	7	4
3 人	10	5
4 人	13	7

• 森林深处

打倒阿婆罗后，森林就恢复了一片渗人的静寂。

人偶们会感到整个森林的寂静都充满了威逼的恶意。有一些植物开始蠢蠢欲动，明显地移动。上空掠过巨大昆虫。

就算打倒阿婆罗，人偶们也无法将构成她身体的昆虫们一只不剩的杀死，阿婆罗也是这片森林本身的意识，只有经过一段时间就可以再次复活。

藤蔓和树木们呢喃着，堵塞了人偶们进入森林的方向，如果走向被堵塞的方向，就会不断有植物缠绕人偶。人偶们可以强行挣扎出来，但恐怕姐妹间会走散。森林的植物十分潮湿，所以火对植物几乎没有什么意义。

如果即使如此，人偶也坚持往那个方向前进的话，请强行结束剧本。

继续按照原本的方向前进的话，人偶们只会前往森林深处，就算向其他方向行走，最终

也会被诱导向森林深处，那里或许是这片森林恶意的中心，也或许是森林的出口。

于是本*剧本结束，请递交宠爱。

• 递交宠爱

基本的宠爱是合计恶意点除以参加 PL 人数得出的值（舍小数位）。

并且请检查以下 2 个业障是否完成。

- ☐ “获得记忆碎片”
- ☐ “在战斗第二轮结束前获得胜利”

达成这些业障的人偶，每达成 1 个业障获得 2 点宠爱点。

至此，本场游戏结束，战役进入第四个剧本“终结的爱”。

***剧本结束：**本剧本的结尾单元十分短暂，人偶们进行对话判定的机会也受到了限制。游戏只要没有被强行结束，就让全员在森林中前行时获得一些相互鼓励的机会吧。

***修复部件和宠爱：**敌人分为两阶段登场，所以人偶们应该能在游戏中获得比以往更多的部件和宠爱，这是为了让入偶们在战役中获得足够的成长，让 PL 对下一场游戏抱有期待。

阿婆罗的密集形态（仆从）

拟态为人偶的变异昆虫集合体，她还没有展现真实的实力。

恶意：5 最大行动值：9

头	【飞虫爪牙】	《行动/3/0~2》	射击攻击 3
	【再集结】	《行动/1/自身》	修复【集合体自我】【无数的复眼】【昆虫集体】【踉跄脚步】中的 1 个
	【狩猎本能】	《常时/无/自身》	射击攻击动作部件的攻击判定骰目+1
	【第二形态】	《常时/无/自身》	本部件被损伤时，将自己移除出舞台，将阿婆罗扩散形态配置在同区域或邻区域，扩散形态的恶意的一半（小数点进）加入合计恶意。
	【集合体自我】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
	【众多复眼】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
	【昆虫集体】	《常时/无/无》	无
手	【众多毒针】	《动作/3/0~1》	射击攻击 2+连击 1
	【踉跄脚步】	《行动/3/自身》	移动 1
躯	【飞虫爪牙】	《行动/3/0~2》	射击攻击 1+爆发、攻击判定的骰目+1
	【昆虫集体】	《常时/无/无》	无
足	【爬虫集体】	《裁定/1/0~1》	支援 2
	【踉跄脚步】	《行动/3/自身》	移动 1

• 阿婆罗战斗中的台词例

“uuuuu 我……不、不需要……西、新四界……”

“ueeeeeee……好好好好渴……趴”（密集形态受到伤害时）

“啊———、哈———但是我 h……只要有、穿的……皮……就可 iii 了 vvvv”（密集形态崩溃时）

阿婆罗扩散形态（恐怖）

完全丧失了假借的人类身姿，发挥完全战斗力的四散昆虫集团。

恶意 15（合计时算为 8） 最大行动值 11

【 众 多 牙 齿 】	《行动/3/0~2》	射击攻击 3
【 众 多 集 体 】	《行动/3/1~2》	射击攻击 1+爆炸+全体攻击
【 众 多 翅 声 】	《行动/3/自身》	移动 1
【 众 多 拥 聚 】	《裁定/0/0》	支援 1 或妨碍 1
【 集 体 防 御 】	《伤害/0/自身》	防御 1
【 无 限 军 队 】	《伤害/1/自身》	防御 2
【 群 体 】	《常时/无/自身》	部件即使损伤，直到该轮结束仍可以使用该动作
【 狩 猎 本 能 】	《常时/无/自身》	射击攻击动作部件的攻击判定骰目+1
【 无 形 恶 意 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
【 密 集 】	《常时/无/自身》	“摔倒”“移动”无效
【 集 合 体 自 我 】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
【 全 方 位 攻 击 】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
【 众 多 复 眼 】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
【 昆 虫 集 体 】	《常时/无/无》	无
【 昆 虫 集 体 】	《常时/无/无》	无
【 昆 虫 集 体 】	《常时/无/无》	无

剧本 4：终结的爱

参加 PL 数：2~4 人

必要时间：2 小时左右

合计恶意点：PL2 人/36 点

PL3 人/54 点

PL4 人/72 点

故事流程：

人偶们在森林深处找到了一个前往地下的入口。人偶们就像是再被指引一样，来到了一座巨大无比的避难所……这里大概是最终战争末期建造的避难用地下都市。然后在看似无人的都市中，人偶们遭遇了曾经的居民们，以

及制作了人偶们的……掌握着一切黑幕的死灵法师。

注意事项：

本战役剧本终于迎来了最后的剧本。敌人十分强大，如果正面进攻的话几乎没有胜算，所以请认真说明胜利条件和舞台效果，而且在战斗中也会产生很多狂气点吧。

当然，一开始的剧本“献上的爱”的行动选择会十分影响剧本内容，请在进行中加以注意。

这将是 NC 进行的故事的最终章，这将是作为自身的化身进行战斗的剧本，所以也请你作为 NC 尽情享受。

冒险单元

• 业障

冒险单元在开始时公开的业障只有 1 个。

“*面对死灵法师”

本业障全员共通。人偶们遇到使自己苏醒的人，即达成本业障。

• 死者之城

游戏开始于前往阿婆罗的森林深处的时候。如果和上一剧本之间增加了其他的剧本的话，请 NC 根据之前的剧本调整各种描写。

游戏开始后请朗读以下文章。

“森林深处忽然出现了一个入口，门扉似乎是通向地下。你们一接近，厚重的金属门就自动打开，出现在你们面前的是通向地下的阶梯……虽然感到踌躇，但是无法制止好奇心。莫非在阶梯之下还有生存着的人类。你们走下阶梯后，面前的门一扇一扇自动打开。你们最终来到了一个广阔的地下都市。”

人偶们来到的地方是一座沉寂在黑暗之中的地下都市。黑暗的圆球状地下洞穴里拥挤着无数的房屋，看上去就像是巨大的蜂巢。洞穴的洞顶又宽又高，所以没有什么密闭感。

*面对死灵法师：恩浦利欧以死灵法师的身法发炎的话，本业障即达成。本业障是为了提醒 PL 们本次故事为最终话，并为死灵法师的登场带来紧张感。

一轩轩房屋屋顶都是金属瓷砖，格外牢固的大门，还有装着金属百叶窗的窗户。建筑群看起来十分坚固而又让人抑郁，只是眺望就让人偶们感到了不知缘由的不安感，以及怀念。

请全员进行行动判定（修正±0），可以使用“最终战争”的“记忆碎片”。成功的话，会发现这里是一座巨大的避难所，应该是人类的避难藏身之地。思考一下过去最终战争时的景象，制造乐这个避难设施的国家还算是相对“人道的”。

但是这座能够收容1万左右人口的地下避难所没有任何人类的气息。请人偶们全员进行狂气判定（修正±0），不论成否，人偶们都获得“*避难所（特殊）”的“记忆碎片”。

如果人偶们想要离开避难所的话，进来时的门扉就会一扇一扇的关闭并上锁。门关上的速度很快，且人偶们一旦接近就会*奇怪的被反弹出去，没有判定的余地。剧本安排上，也无法离开这里。

如果要*探索地下都市的话，需要在墓碑一般的房屋间移动。

建筑物都坚固的封闭着，无法轻易进入。有的房屋也会留下明显的争斗痕迹，大街上也能看到弹痕和血迹。

如果人偶们想要强心进入房屋的话，请进行行动判定（修正值±0），可以使用攻击2或2以上的攻击动作部件（攻击每比2多1，修正+1）。成功的话可以得知人偶们可以进入想要进入的房屋，可哪间房屋都没有活物。

虽说如此，房屋中还留有家具和杂物等等人类曾经居住过的痕迹，然后房屋里也可以发

现个人物品、飞散在墙壁上的血迹、子弹痕迹、干枯的肉块以及四处都是的头发。这些痕迹都是几十年前东西，并没有最近的痕迹。

进入房间的人偶全员，可以再次进行行动判定（修正值±0），可以使用【眼球】等视觉器官。成功的话，骰“宝物表”随机获得“宝物”，或者NC可以根据自己的考虑，分发“记忆碎片”。

人偶们可以在任何房屋进行行动判定，每个房间都留下了惨绝的痕迹，因此每进入一个房屋需要所有人偶进行一次狂气判定。

• 尸山

无视房屋前行，或是进入姐妹人数个房间后，人偶们会穿过街道来到一片广场。

这是恩浦利欧带来的催眠效果，不管从哪里进入城镇，最终都会被指引到广场。

广场中央堆积了无数千尸化的“*尸体”，千尸明显已经死了，有的甚至已经变成了白骨。尽管人偶们已经看惯了“不死者”，但还是会从尸山处感到不快，请全员进行狂气判定（修正±0）。

如果有人偶想要调查尸体的话，请进行行动判定（修正值±0），可以使用拥有攻击动作效果的强化部件或者是关于战斗的“记忆碎片”。

成功后人偶们会发现这些尸体被无意义的扭曲、从内部破裂、剥下皮肤、全身固执地炸成蜂窝，像是什么恶劣的兴趣。如果不是束缚并施加拷问的话，就人偶们所知的武器是无法造成这种伤势的。这个事实，会让人偶们感到无法比拟的寒意。

***避难所：**关于过去在这座避难所中生活的记忆。但是记忆中的避难所虽然治安不能说得上良好，还是有很多人居住的。

***“尸体”：**也许有人会把移动的尸体当做是“怪物”，但是单纯的尸体堆成的山只会带来恐怖，而且之后还会记载尸体的惨状死相。

***探索地下都市：**人偶门看到关闭的门后，也只有前往内部寻找其他的出口了。

*知道这个事实的人偶请进行狂气判定。

人偶们看到“尸山”并完成各自的动作后，所有人偶的脑海里都浮现了恩浦利欧的呢喃。

请前往下一项目“恩浦利欧”。

到此为止，人偶们应该都积攒了很多狂气点，因此应给人偶制造一些对话的时间和空隙。

• 恩浦利欧

“你们居然能来到这里，真是杰作。”

人偶们的脑海里回响着一阵遥远而又苍老的“嗓音”，这不是使空气产生振动的“声音”，而是直接使精神产生振动的心灵能量。人偶们感到内心深处被窥探，脑海中回荡着呢喃声，这种不快的体验挤榨了人偶们的精神，全员进行狂气判定（修正+1）。

如果有 PL 想要了解通话方法，请进行行动判定（修正-1），只能使用战斗或生物兵器的“记忆碎片”。成功后，人偶会得知在曾经的最终战争期间，有机关在进行这种能力的研究。如果在第 1 话仔细调查了苏醒的房间的话，应该可以立马明白这之间的相通处。不管是脑海中一闪而过的念头还是说出口的话语，死灵法师都会得知。

这之后的故事会因第 1 话中人偶们选择是否带上了恩浦利欧而产生分歧。

• 带着恩浦利欧

这时持有恩浦利欧的人偶忽然被一股不可见的力量拉扯双手……恩浦利欧被抛向了空中，浮在了尸山之上。

人偶们会发现这股心灵能量发自培养瓶中的胎儿，所有人偶进行狂气判定（修正±0）。

“你们真是杰作啊，对我怀满爱意，守护我，拥有打倒敌人的强大力量……真是完美的杰作啊。”

恩浦利欧的心灵能量带来的声音中充满了真正的爱意，但是却像是一个老年男人。感到不对劲的人偶可以进行行动判定（修正值-1），可以使用变异部件【男孩子】或是关于异性的“记忆碎片”，成功会意识到他内心深处肮脏的欲望。

他用词成熟，看上去像是个胎儿，但是却用“男人”的目光审视着人偶们。意识到这件事的人偶可以将对恩浦利欧的依恋改为【厌恶】，并*减少 1 点狂气点。

“啊啊，幸好有城市的大家们给予我帮助，才让我获得了如此完美的杰作！没想到我居然能做出你们这样完美无瑕的母亲！美丽、可爱、杰出！你们就是理想的母亲，能够装下我的母亲……啊啊母亲大人！”

恩浦利欧看上去无比兴奋，在培养瓶中蠕动着说道。

人偶全员都可以确信他就是让姐妹们苏醒的死灵法师，请全员进行狂气判定（修正±0）。

此时人偶们可以询问恩浦利欧或者与他对话，恩浦利欧会*很高兴地进行回答，但是他正沉醉于成功之中，不会正经回答，他只会单方面的叙说着自己的技能高超、有多辛苦、获得了多少业绩。

***知道这个事实的人偶：**

只要该人偶不把这件事告诉其他姐妹，其他姐妹就可以免于狂气判定

***减少 1 点狂气点：**因为对恩浦利欧抱有鄙视。

***很高兴地：**恩浦利欧因为符合自己愿望的“母亲”的出现而无比欢喜，自我陶醉。他即使拥有心灵能力，也像是对人偶们的反感和恶意指视而不见。就算他发现了也会认为不伤大雅。

以下列出了恩浦利欧可能使用的*台词，如果几乎没有进行对话人偶就进行攻击并进入战斗的话，可以在战斗之中使用这些台词。

“无聊的人类衰老又死亡，无比过往的我早已消散。这完美的是神之身躯是研究的成果！是对汗水的赏赐！我用这幅身躯将一切重新来过……不，是在最强大的状态下注释一切！啊啊，是母亲大人带我观赏了这一切！多么完美啊！”

“费劲心神制作母亲大人真是有意义啊，如果我就那样衰老死亡得是多大的损伤啊。为了制造母亲大人们，我可是处理了1万多块肉渣，进行了很多研究，不过辛苦是值得的，之后他们也会变成母亲大人的护卫。”

“那个飞鸟的孩子和修女也没能回报我的期待，被虫子吃掉的孩子们也没能来到这里……但是母亲大人们比她们要更加强大，更加美丽，更加优秀。之后我会把她们变成母亲大人的侍女哦。”

“我用双眼目睹了母亲大人们纯洁的子宫！让这完美的子宫包容我吧！啊啊，实在是太棒了！没有比这更幸福的世界了！”

“不过这城市里的风俗也太差了，纯洁的女孩子也太少了！跟她们比起来母亲大人们是多么的美丽啊，啊啊一路上我无数次无数次的见识过了。母亲大人们实在是太优秀了！肠子也一直洗得很干净呢……嘿嘿嘿嘿！”

“心灵能量让一切都变得可能起来，就让我留下母亲大人依然纯洁的证据进入身体吧！然后打倒所有胆敢玷污母亲大人的人！”

恩浦利欧一边用心灵能量传达这些内容，一边猥琐的扭曲着身体，为兴奋而苦恼。

他的样子已经不再是那可爱的胎儿，几乎变成了一个丑陋的肉块。

如果PL提出了更详细的问题，NC可以引用“战役概述”的“真相和背景”中的内容进行说明。请一定要说明恩浦利欧杀戮了避难所的人们，让他们变成了不死者（包括生前的人偶们也是其中一员），知道这个事实的人偶必须进行狂气判定（修正±0）。

请NC询问人偶们是否接受恩浦利欧的提案，与是否产生对话无关。如果万一人偶全员接受了的话，则不会进入战斗，请直接前往结尾单元的“全灭之1”。

如果人偶们拒绝了恩浦利欧的提案的话，人偶全员对恩浦利欧的依恋内容将变为【厌恶】，因为在这些一起行动的日子里，恩浦利欧一直隐藏了本性，而且充满了肮脏的欲望。

如果人偶们不打算引发战斗的话，恩浦利欧会亲口讲述她们生前的故事，并且他还会嘲笑着说明人偶们生前的故事比起成为自己的母亲来说是非常无聊的人生，他还会说明成为母亲的人偶的家庭有多无聊，自己用什么手法杀死了他们等等。

听到这些内容的人偶请进行狂气判定（修正±0），无关成功与否都可以获得一个关于生前的“记忆碎片”。

只要人偶不自己引发战斗或是接受恩浦利欧的提案，这幅场面就不会结束。如果人偶们要挑战恩浦利欧的话，培养瓶中的恩浦利欧会将整个身体扭曲，歪着头看向人偶们。

***恩浦利欧的台词：**推荐NC一边注视着各个PL，一边配合气氛地说出这些台词。

“啊啦，难道是要拒绝我吗？恩，不过这种互相反目的戏码确实也可以滋养情感，那么就在剖开你们的肚子前，好好聊一聊吧。比起盲目的爱，磨砺后的爱才会让我们母子间的情感更加牢固……嘿嘿嘿嘿嘿。”

请前往下一项目“和死者作战”

• 丢下了恩浦利欧

不知何时，一个培养瓶飘在尸山之上，大概有一个人怀抱那么大。

培养瓶中有一个胎儿，它蠕动的脉动显示着它拥有着“生命”。

人偶们不用进行判定就会发现它就是过去在第1话抛下的奇怪胎儿。人偶们的精神受到了震动，眼前的胎儿死缠不放般传递着心灵力量。

请全员进行狂气判定（修正±0）。

“但是，我不会原谅你们的，这座地下都市里的所有居民可都是为了你们的诞生而牺牲了哦？看来有必要对你们降下惩罚，你们竟然胆敢放弃成为我的母亲的义务，这是多么伟大的义务啊。”

恩浦利欧会单方面的对人偶们进行裁判。

就算质问它或是辱骂它，也无法和它进行沟通。

以下列举了恩浦利欧的台词，如果还没有获得大致的情报就展开战斗的话，可以根据战斗选择时机进行以下发言。

“我为了研究而生、而老，然后不知何时就会死亡……但是我是不会死的！我舍弃了一切然后获得了神之身躯——让一切重来的胎儿的身体！”

“我和你们这些肉渣的价值完全不同！生存的意义完全不同！存在本身完全不同！我和你们这些只会在这里丑陋地生存、丑陋地死亡的家伙不一样！我赐予了你们成为我的胎盘这么杰出的角色……你们居然胆敢背叛我！居然敢扔下我！不过就是些婊子妓女！我给了你们成为圣母的权利！你们就这么想成为堕胎的失足少女吗！我亲手确认了你们是纯洁的！我可是粉碎然后舍弃了那么多你们的妓女伙伴！你们这群处女堕胎少女！”

“我就是杀了你们！让你们这些下等肉活着有什么价值！你们现在的身体虽然不及我，但是也远远比人类要好得多吧？！你们应该给我高兴的才对！满心感谢才对！给我跪下道歉啊！”

“就因为你们这种头脑简单的女人，我可是白忙一场啊！我明明给你们做了个好脑子！啊啊果然是因为你们的父母卑贱吗？！下次还得好好地筛选遗传基因和环境！啊啊，啊啊！对了！没进入你们这些杂交种的身体里实在是太好了啊啊啊啊！！”

至此，NC 可以为 PL 说明一部分“战役概要”的“背景和内容”的内容，但是尽可能的让恩浦利欧亲口说出来吧。

NC 应该明确指出恩浦利欧就是死灵法师，并且杀戮了避难的人们，包括生前的人偶和家人们。知道这两点的时候，请人偶们全部进行狂气判定（修正±0）。

“那个鸟女和修女都比你们要好一万倍！她们可没有一开始就丢下我！别以为我会一下子就破坏你们哦……你们这些舍弃父母的堕胎少女！我可以认真地把你们引导到了这里，花了很长时间啊，我要让你们悔不当初！”

请前往接下来的项目“和死者的战斗”。

为防万一，如果人偶们真心像恩浦利欧道歉，放弃和他战斗的话，请前往“全灭之2”，不会发生战斗。

• 和死者作战

说出最后的一个字，培养瓶中的恩浦利欧睁开了眼睛，眼球布满了令人畏惧的血丝，充满了浑浊的欲望，这会使一直保护了他的人偶们感到厌恶。

对恩浦利欧拥有【厌恶】以外的依恋的人偶会如同失去依恋目标一般，对恩浦利欧的依恋增加1个狂气点。

俯瞰人偶们的恩浦利欧身边，出现了不可名状的能量漩涡。

这些能量使得广场上的尸体们一个接一个的站了起来。

它们并不是不死者那样的“活着的尸体”，而是像用绳子将木偶吊在半空中一样……脚不着地，无力地下垂着。无数的死者们被吊着漂浮在半空，蓝白色的光芒像是脉络一样连接着死体。一部分的死体全身猛然抽动，发疯一样的想要撕裂所有能够接触到的东西。也有尸体缠绕着庞大的能量，发挥着怪力。

他们像是幽灵一般在空中滑行，或是一半身子蹭着地面，为了保护恩浦利欧而行动了起来。

请进行行动判定（修正±0），可以使用关于战争或不死者的“记忆碎片”。这些尸体并不是一般的不死者，恩浦利欧的“超能力”将无数的尸体当做了操线木偶。只要不打到恩浦利欧，这些尸体数量就不会减少。

尸体们向着人偶们聚集并包围，像是不让她们逃走一般……广场四周、街道上，都站着蓝白色光连接着的尸体集群。

除了打倒恩浦利欧，没有其他逃跑的方法。

进入战斗，请前往战斗单元。

战斗单元

• 业障

战斗单元开始时公开1个业障。

本业障全员共通。在战斗中破坏了恩浦利欧的所有攻击动作部件和移动动作部件就可以达成业障。

• 胜利条件

“*破坏恩浦利欧”

***破坏恩浦利欧：**胜利条件和业障重复，也就是说可以一气达成两个业障。这显示了打倒死灵法师的重要性。

“破坏恩浦利欧”

请损伤恩浦利欧所有的部件，NC 可以优先留下对攻击有用的部件。

不管还剩下多少棋子，只要将恩浦利欧完全解体战斗立即结束。

• 棋子配置

配置/参加 PL 数	2 人		3 人		4 人	
花园	无		僵尸	×5	僵尸	×10
			食尸鬼	×1	食尸鬼	×1
炼狱	怪物	×1	怪物	×2	怪物	×4
	食尸鬼	×5	食尸鬼	×2	食尸鬼	×10
地狱	僵尸	×5	僵尸	×10	僵尸	×5
奈落	僵尸	×5	僵尸	×10	僵尸	×10
	恩浦利欧		恩浦利欧		恩浦利欧	

• 恩浦利欧在战斗中的台词例

恩浦利欧在*战斗中的台词都是由心灵能量输送给人偶们的。

《至今为止都带着它》

“少女就该保持着少女的模样成为妈妈，不该眷恋一些无聊的事情。将全身上下都交给我吧。”

“啊啊，有这么多胎盘摆在面前我也很迷茫。那就把你们的子宫都留下来，定期转移阵地，给你们平等的作为母亲的权力——嘿嘿嘿嘿嘿嘿”（受到伤害时）

“你们可是能够成为我的母亲啊！不被玷污就成为我的母亲啊！你们也很想成为母亲对吧？！”（即将败北时）

“这是……一场梦……我只是在培养瓶小睡……醒来后……一定要让下一个女孩子……成为……”（败北时）

《丢下了它》

“快给我求饶！无论多少次都给我求饶吧！！”

“这样吧，下一回从一开始就呆在胎盘里好了，呆在想丢下也丢不下的地方，在胎盘中给予爱情，啊啊然后被爱……喂，我现在正想到了好主意，为什么要打扰我啊，你们这群杂碎！”（受到伤害时）

“你们这群肉渣居然敢攻击我！一群受我摆弄的肉渣居然！居然！感伤害我！”（受到伤害时）

“弑父又弑子吗！你们以为你们还能保持清醒吗！”（败北时）

• 舞台效果

本战斗的舞台本身带有特殊效果，请 NC 一定要*在战斗之前对 PL 说明以下效果。

***战斗中的台词：**恩浦利欧在规则处理上是恐怖，但是拥有强大的自我和高等智力，虽然它的嘴巴无法讲话，但是可以通过心灵能量和人偶们进行通常对话。

***在战斗前说明：**如果不进行说明，一轮结束后忽然发生这种事情的话，先不管人偶，至少 PL 不会保持沉默。为了 NC 的物理性安全，也请提前说明。

恩浦利欧拥有强大的心灵攻击能力，在本战斗中它用最糟糕的噩梦不断折磨人偶们。

因此每轮结束时，人偶除了通常获得的 1 点狂气点以外，还会追加获得 1 点。追加的狂气点无法用【半坏】等效果进行轻减。

一旦进入战斗，则无法选择“逃走”。

• 备注事项

在本战斗中登场的僵尸、食尸鬼和怪物并不是不死者，不死者是由特殊的黏菌制造出了内脏和血肉的疑似物，但是本战斗中他们都是恩浦利欧用意念操纵的“操线人偶”。

他们是完全的“死者”，因此在战斗中也许会发生很多即使是不死者也无法引发的现象，NC 可以多描写一下这些场面，让 PL 感觉到他们面对的敌人不是一般的敌人。

具体来说，比如说漂浮在半空中（就算脚和身体被破坏），就算被碎成很多部分也可以保持大致是人类的形态站起来。NC 也可以对恩浦利欧的【亡者苏醒】【死者暴走】【尸肉之盾】等进行超能力一般的描写。食尸鬼和怪物并不是被强化的兵器，而是通过更强大的念力操纵的单纯的“尸体”。

即使在数值上他们只是僵尸和食尸鬼，但通过描绘恩浦利欧掌握了所有敌人行动的强大，可以展现出死灵法师有多可怕。

• NC 的战术

总之不能让恩浦利欧受到破坏。

因此僵尸们的【拥聚】十分重要，如果有人偶企图接近恩浦利欧的话，一定会使用这个动作。

一般来说，恩浦利欧自己可以比其他的人偶都要先行行动，如果只有他先行行动的话，他会使用【亡者苏醒】和【死者暴走】尽可能的增加棋子。恩浦利欧没有离开“奈落”的必要，如果有人偶接近的话，他会使用【意念力】争取时间。请尽可能的不要让恩浦利欧受到伤害，并死守【培养液】。为了不浪费防御动作部件，看准时机十分重要。

如果有人偶可以从“花园”攻击“奈落”的话，食尸鬼和怪物会优先选择攻击“花园”，这也可以扰乱位于“炼狱”的人偶。

恩浦利欧可以在战斗之中，增加僵尸和食尸鬼的数量，请依照人偶们的战术等状况，认真考虑应当将棋子增加在哪个区域。可以将大部分的食尸鬼和僵尸配置在人偶最会集结的地方进行迎击并撕裂她们。

最后，如果 PL 只有 2 人的话，恩浦利欧不会使用*【精神污染】，当受到伤害时尽快舍弃该部件，仰仗食尸鬼和僵尸的增值。PL 只有两人的话，人偶的依恋数也会较少，所以只要人偶们不是太过悠闲地战斗的话，只留下舞台效果带来的狂气点追加就好。

完全破坏了恩浦利欧后，战斗单元结束。

被打倒的恩浦利欧失去了精神能量的支撑，变成了一滩地下都市道路上的污浊肉块。

完全破坏了死灵法师后，不死者们也会因为失去他的念力而停止行动，变成了单纯的“尸体”。

*【精神污染】：恩浦利欧不使用物理攻击的原因是对人偶们的爱意。他打算用精神攻击将人偶们的精神调节“正常”。

幸好，人偶们虽是不死者，被给予了自律的肉体所以不会受到影响。

请开始结尾单元。

当人偶们全灭时，剧本中也准备了全灭结局，请参考结尾单元。如果从剧本 1 开始就带着恩浦利欧的话，请前往“全灭之 1”，如果丢下了他的话，请前往“全灭之 2”。

结尾单元

• 修复

战斗胜利的话，人偶们可以获得以下的部件，请注意获得的部件会因为参加人数而产生变化。

PL 人数	基本部件	强化部件
2 人	9	5
3 人	14	7
4 人	18	9

• 一切的终结

掌握着所有黑幕的恩浦利欧摔落在了广场上。施放了无比惊人的超能力胎儿现在只是一滩肉块。移动着的死者们都全部停止了动作，重新变成了尸体，包括包围了广场的不死者（?）。

死灵法师已经*毁灭。

人偶们生存了下来。

她们再也不会被“这个”死灵法师玩弄了。虽然不知道可以持续多久，不过人偶们终于从这名来路不明的监视者手中获得了“自由”。

全员可以减少任意依恋的 2 点狂气点。

人偶们可以前往地下都市进行调查，也可以打碎关闭的大门前往外界，又或是随处进入哪户人家，悠闲的休息。

人偶们已经获得了*自由，自此 NC 也不用再束缚她们。

让她们决定适合自己的未来吧。以下例举一下调查这座地下都市可能获得的情报。

• 都市深处有恩浦利欧的研究设施，堆有很多人偶们的备用部件还有尚未苏醒的人偶们（如果有还有损伤的话，可以全修复）。

• 某位人偶，或是全员一起生活过的家。从家族的痕迹等着手，可能会找回很多记忆（获得“记忆碎片”）。

• 也许会有关于其他的死灵法师的情报。

• 过去打倒了的仆从可能已经完全取回了理智（蕾温 and 芭勒特修女等）。

NC 不一定要在剧本内决定到底有什么。

*自由：虽然这么说，但如果 NC 真的什么也不做的话 PL 也会困扰，所以请直到游戏结束为止继续完成 NC 的使命吧。

*毁灭：但若 NC 很中意本次的死灵法师，并对希望进行续篇的话，可以当做它还活着。狡猾的恩浦利欧也许会在某处储存着备用身体。

这些不过是决定人偶们未来的一些材料罢了，不用拘泥于判定，描绘关于她们未来，以及永夜后日谈的后日谈吧。

关于这些之后的后日谈，你可以自己练习写剧本，也可以让其他人来当 NC。她们的故事暂且结束了，也可以操纵新的人偶。

就此，本剧本结束了，请为人偶们递交宠爱。

• 全灭之 1

恩浦利欧强大的心灵能量压抑了人偶们的意识，记忆被中断。

然后运用心灵能量，恩浦利欧带着“母亲”来到了地下都市深处的研究室。

他缓缓地、然后充满扭曲爱情地，将人偶们的胎盘改造成了自己的地盘。

无法抵抗。

无法睁开眼睛。

终于人偶们苏醒过来了。此时她们已经被转移到了地下都市外面。

恩浦利欧并不在。

全员的小腹都有一些微涨。

请全员进行行动判定（修正±0，不能使用任何部件）。

人偶们甚至无法对恩浦利欧感到憎恶或绝望，甚至是讨厌，人偶们只是单纯的感到了幸福。恩浦利欧用心灵能力使人偶们的精神完全地臣服了。

是的。

人偶们已经不再是“人偶”了，她们是“仆从”。

她们将恩浦利欧这名惹人怜爱的胎儿抱在胎盘内，按照他的指引在世界中彷徨。恩浦利欧心血来潮的更换着“母亲”的胎盘，“仆从”们会因为体重的变化而步伐蹒跚，但对他的“叛变”只会感到单纯的开心。

她们也许会遇到其他死灵法师制作的人偶，到时候那些人偶会认为她们是疯狂的“仆从”吧。

不过怎么样都无所谓了，天际还很明亮，肚子里孩子很可爱。

祝你有个快乐的旅途。

游戏结束，不递交宠爱，参加本战役的人偶也不能再在其他的团里使用。

• 全灭之 2

恩普里欧使人偶们深深陷入了疯狂，精神的完全崩溃，导致肉体也遭受了破坏。恩普利欧充满了恶意，他执拗而又残忍，哪怕人偶们只剩下微弱的自我，他也要其完全磨灭。

人偶们被精细地破坏、完全解体，然后成为了仆从的材料，不留一丝人偶们的自我残渣。不过也许制作出来的仆从的长相和体型会和人偶相同……就像蕾温或者芭勒特修女那样，被配置在舞台上。

接下来会有下一名“候补者”到来吧。

如果恩浦利欧实现了自己的宣言的话，下一名“候补者”也许已经像是孕妇一样肚子微涨。但是人偶们已经没有了可以给予她忠告的记忆，她们成为了听话的木偶，为了满足恩浦利欧扭曲的三观，而被配置在了试炼的舞台上。

游戏结束，不递交宠爱，参加本战役的人偶也不能再在其他的团里使用。

• 递交宠爱

基本的宠爱是合计恶意点除以参加 PL 人数得出的值（舍小数位）。

并且请检查以下 3 个业障是否完成。

<input type="checkbox"/> “获得记忆碎片”
<input type="checkbox"/> “面对死灵法师”
<input type="checkbox"/> “破坏恩浦利欧”

达成这些业障的人偶，每达成 1 个业障获得 2 点宠爱点。

如果游戏结束时姐妹们没有全灭的话，战役结束后可以每人追加 2 点宠爱点，以示奖励。

获得宠爱点后，本战役结束。

如果人偶们的肉体和精神依然可以活动，PL 和 NC 希望的话可以使用同样的人偶，在崭新的剧本中和更强大的敌人作战。

恩浦利欧（恐怖）

恶意 23 最大行动值 13

移植了疯狂的老科学家人格的变异体胎儿，是可以操纵强大的超能力的死灵法师。

【亡者苏醒】	《行动/3/0~1》	增援（僵尸×骰目）
【死者暴走】	《行动/2/0~1》	增援（食尸鬼×1）减少目标区域任意 1 只军团不死者
【精神污染】	《行动/3/0~1》	精神攻击 1
【意念力】	《即时/3/0~2》	移动 1
【重压】	《裁定/1/0~1》	妨碍 1
【死人指挥】	《裁定/0/0~1》	支援 2、不可以对自己使用
【死尸之盾】	《伤害/1/自身》	减少同区域的任意数量的军团，并将伤害减少该数字，1 轮可以使用不限次
【培养瓶】	《伤害/1/自身》	防御 2
【精神屏障】	《伤害/1/自身》	防御 1+“切断”无效化
【能量相杀】	《伤害/0/自身》	防御 1+“爆炸”无效化
【限制器】	《伤害/0/自身》	本部件遭到损伤时可以使用，行动值+2
【自动平衡器】	《常时/无/自身》	可以使“摔绊”“移动”无效化
【强力旋压器】	《常时/无/自身》	是以自己为目标的肉弹・白兵攻击判定值-1（全体攻击只对自己-1）
【培养液】	《常时/无/自身》	即使部件被损坏，在该轮结束前依然可以使用
【大脑】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
【觉醒领域】	《常时/无/自身》	最大行动值+2
【眼球】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
【心脏】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
【肾上腺素】	《常时/无/自身》	最大行动值+1
【培养液装甲】	《常时/无/无》	无
【培养液装甲】	《常时/无/无》	无