

# Dロイス

## ■Dロイスの取得

次ページから紹介されているDロイスの中からひとつを選択して取得すること。Dロイスを取得することによって、そのキャラクターは効果欄に書かれた、さまざまな影響を受けることになる。

取得したDロイスは、キャラクターシートのロイス欄に書きこむこと。

その際、関係欄に「Dロイス」と記入し、ロイスの名称欄に「賢者の石」のように取得したDロイスの名前を記述すること。感情欄は空白でもよい。

なお、Dロイスは必ず固定ロイスとなる。

### ▼Dロイスの取得個数

Dロイスは、基本的にキャラクターひとりにつきひとつまでとする。

ただし、GMが許可したならば、キャラクターひとりに複数のDロイスを取得させても構わない。

### ▼Dロイスの取得制限

Dロイスはその種類によって、キャラクターのブリード、シンドローム、ワークスが適応しないと取得できないものがある。

### ▼キャラクター作成時に取得する

キャラクター作成時にDロイスを取得する場合、ライフパスによって決定される固定ロイスのひとつを消去し、Dロイスに入れ替えること。

消去するロイスはプレイヤーが任意に決定してよい。

### ▼GMによるDロイスの指定

GMは、PCに対してキャラクター作成時に特定のDロイスを取るように指定してもよい。

### ▼作成済みのキャラクターに取得させる

既に作成済みのキャラクターにDロイスを取得させる場合、現在持っている固定ロイスのひとつを消去してDロイスに入れ替えること。

消去するロイスはプレイヤーが任意に決定してよい。 c

### ▼メインプレイ中での取得

基本的に、メインプレイ中にDロイスを取得することはできない。

## ■Dロイスの運用

### ▼バックトラックにおける扱い

Dロイスはバックトラック時のダイスに数えない。つまりタイタス化したロイスと同じような扱いになる。

### ▼タイタス化しない

Dロイスはタイタス化せず、また昇華することもない。

### ▼Dロイスのエフェクト

Dロイスの中には、取得することでそのDロイス専用のエフェクトを得るものがいくつかある。

こういったエフェクトはデータ欄に「制限：Dロイス」と表記してある。

「制限：Dロイス」のエフェクトはあらゆるデータの効果を用いても、他のキャラクターが取得できないものとする。

## ■Dロイスの消去

Dロイスは基本的に消去されない。Dロイスによって得られる設定は、キャラクターに密接に関係するものであり、ある日突然に失われるものではないのだ。

## ■Dロイス

### No.01 賢者の石（レネゲイドクリスタル）

#### ●効果

あなたが判定を行う直前に使用する。その判定のクリティカル値を-2する。この効果によるクリティカル値の下限値は2である。この効果を使用したメインプロセスの終了時に、あなたの侵蝕率は1D10上昇する。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。

### No.02 起源種（アイテムユーザー）

#### ●効果

あなたは起源種専用の侵蝕率効果表を用いる。これは、通常の侵蝕率効果表にあるダイスへの修正がなく、そのかわりに、エフェクトレベルへの修正がより早く上昇するものだ。

この起源種専用侵蝕率効果表は、P193の起源種専用レコードシートに掲載されている。

### No.03 変異種（イレギュラー）

#### ●効果

このDロイスを取得した際に、あなたのシンドロームからひとつ選択すること。このDロイスは「変異種：キュマイラ」というように記述し、シンドロームごとに別のDロイスとして扱うこと。

あなたはP60～61に掲載されている変異種専用エフェクトからひとつを選び、1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。取得できるものはこのDロイスで選択したシンドロームのものか、「特殊」と書かれているもののいずれかである。

また、あなたは経験点を使用して新たにエフェクトエフェクトを取得することや、取得した変異種専用エフェクトを成長させることができる。ただし、成長できるのはDロイスの取得時に選択したシンドロームのエフェクトか、「特殊」と書かれているエフェクトだけとなる。

あなたは、エフェクトを使用して判定を行う時、常にダイスが-1個される。このペナルティは、変異種専用エフェクトを組み合わせた判定のみ解除される。

### No.04 対抗種（カウンターレネゲイド）

#### ●効果

あなたの攻撃の対象がオーヴァード（ジャーム含む）の場合、そのダメージロールを+2D10する。この効果が適用されたメインプロセス終了時に、あなたはHPを3点失う。この効果により、あなたのHPが0以下になってもよい。もし、「対象：範囲」などの攻撃で同時にオーヴァードと非オーヴァードを対象とした場合、オーヴァードのキャラクターのみにこの効果を適用する。また複数のオーヴァードを一度に攻撃した場合でも、失われるHPは単体を攻撃した場合と変わらない。

このDロイスの効果はあなたの攻撃に常に適用される。ただし、対象に攻撃が命中しなかった場合、あなたはこのDロイスの効果でHPを失わない。

#### No.05 実験体（ロストナンバー）

●効果

このDロイスを取得することで、あなたは能力値を3点上昇させる。ひとつの能力値にすべてを配分してもよいし、複数に振り分けてもよい。割り振った値は「5(8)」のように、割り振る前の値とは別に記述すること。経験点による能力値の上昇は、割り振る前の値を参照して行うこと。

このDロイスを取得した場合、あなたの侵蝕率基本値が+3される。

#### No.06 戦闘用人格（デュアルフェイス）

●効果

あなたはふたつ目の、別人格を持っている。

あなたの侵蝕率が99%を超えた際（100%以上になった際）、あなたが行なうあらゆる判定のダイスを+4個する。

ただし、あなたが行うバックトラックのダイスの数が-1個される。「バックトラックのダイスを増加させる」を行った場合、ダイスの数を計算した後にこの修正を適用すること。つまり、タイタスになっていないロイスの数が5つだった場合、「バックトラックのダイスを増加させる」場合は $[5 \times 2 - 1]$ で9個のダイスを振ることになる。なお、「バックトラックのダイスを追加で振る」場合には戦闘用人格による修正は適用されない。

なお、人格の切り替わりとこの効果は、関係があってもよいし、なくてもよい。つまり、侵蝕率が100%を超えてなくても、ふたつ目の人格を出現させて構わないのである。

#### No.07 特権階級（ハイロード）

●効果

あなたは自分のタイタスを昇華した際、その効果を自分ではなく、他人に適用できる。

たとえば、対象の判定直前にあなたの持つタイタスをひとつ昇華することで、対象の判定のダイスを+10個したり、クリティカル値を-1したりすることができるのだ。またこの時、対象は、自身のタイタスも同時に使用できる。一度の判定にあなたが他者に使えるタイタスはひとつまでである。

このDロイスを取得すると、あなたが自分の判定にタイタスを使用し、「判定のクリティカル値を-1する」を選択した際、そのクリティカル値の下限値が5となる。

#### No.08 生還者（リターナー）

##### ●効果

あなたが行うバックトラックのダイス数に+3個する。つまり、あなたはバックトラックで[通常のロイスの個数+3]のダイスを振れることになる。ただし、Dロイスである生還者は「通常のロイス」として扱わないことに注意せよ。

たとえば、あなたのロイス枠が「Dロイス：生還者」を含めて7つすべて埋まっている場合、バックトラックには「通常のロイス6個+Dロイス：生還者の効果による3個」で9個のダイスを振ることができる。また、「バックトラックのダイスを増加」した場合、「ロイス6個×2+生還者の効果による3個」で15個となるのだ。

このDロイスは、他のDロイスと同時に取得できない（もちろん「Dロイス：生還者」を複数取得もできない）。また、このDロイスを取得した場合、あなたはタイタスの効果で「判定時のダイスを+10個する」を選択できない。

#### No.09 複製体（デュプリケイト）

##### ●効果

自分の取得しているシンドローム以外のシンドロームから、エフェクトをひとつ選び、1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。ただし、「制限：-」以外のエフェクト、およびエネミーエフェクトはこのDロイスの効果で取得できない。この効果で取得した「タイミング：常時」以外のエフェクトの侵蝕値を+2する。「タイミング：常時」のエフェクトを取得した場合、あなたの侵蝕率基本値を+3する。

また、あなたは経験点を使用して、このDロイスで取得したエフェクトを成長させることができる。なお、取得したエフェクトはあなたのブリードにかかわらず、取得できる最大レベルはエフェクトに設定された記述どおりになる。

#### No.10 伝承者（サクセサー）

##### ●効果

このDロイスを取得する際に、技能をひとつ選択すること。このDロイスは「伝承者：白兵」というように記述し、技能ごとに別のDロイスとして扱う。同じ技能を選択した伝承者を、複数取得してもよい。

選択した技能による判定の直前に使用する。その判定の達成値に+3D10する。ダイスを3つ振って、その合計値を判定の達成値に加算すること。この効果を使用したメインプロセスの終了時に、あなたはHPを5点失う。この効果でHPが0以下になってもよい。この効果は1シナリオに1回だけ使用できる。

#### No.11 秘密兵器（トイボックス）

##### ●効果

このDロイスを取得した際に、あなたはP64～65に掲載されている秘密兵器専用アイテムからひとつ選び、取得する。このDロイスは「秘密兵器：フォールンブレイド」というように記述し、アイテムごとに別のDロイスとして扱うこと。

このDロイスで取得したアイテムは常備化されているものとして扱う。ただし、このDロイスで取得したアイテムはあなた以外に使用または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。

このDロイスを取得した場合、あなたの侵蝕率基本値が+5される。

#### No.12 古代種（エンシェントレネゲイド）

●効果

あなたは古代種に感染した時と同じ姿のまま、老いることがない。

さらに、あなたはP62～63に記載されている古代種専用エフェクトからひとつ選び、1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。

また、あなたは経験点を使用して新たに古代種専用エフェクトを取得することや、取得したエフェクトを成長させることができる。

#### No.13 復讐者（アヴェンジャー）

●効果

ダメージ算出の直前に使用する。その攻撃のダメージに+[あなたの最大HP-あなたの現在HP]する。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。

また、このロイスを取得した際、あなたの持っているタイタスをひとつ、復讐の対象として指定すること。もしタイタスを持っていない場合、ロイスひとつを復讐の対象へのタイタスに変更すること。このタイタスは通常通りに昇華できるが、アフタープレイ時に必ず元通りタイタスとして固定ロイスにすること。

このDロイスは、あなたが望んでいた復讐が果たされたときに消去してもよい。

#### No.14 安定体（スタビリティ）

●効果

あなたがバックトラックでダイスを振った直後に使用することができる。そのダイスをすべて振りなおす。この時、振りなおした後のダイスが望まない数字であったとしても、振りなおした後のダイスの目を採用すること。また、一度バックトラックを行った後に追加したダイスについては振りなおすことはできない。つまり、バックトラックで振る[通常のロイスの数×1D10]あるいは[通常のロイスの数×2D10]は振りなおすことができるが、バックトラックを振った後に追加する[通常のロイスの数]個のダイスは振りなおせないのだ。

この効果は1シナリオに1回だけ使用できる。

#### No.15 触媒（カタリスト）

●効果

イニシアチブプロセスにあなた以外のシーンに登場しているキャラクターひとりを選択する。選択したキャラクターはメインプロセスを行なえる。このメインプロセスは行動済みでも行なえ、行なっても行動済みにならない。ただし、対象とするキャラクターは、オーヴァードかジャームでなければならない。この効果は1シナリオに1回だけ使用できる。

#### No.17 奇妙な隣人（ストレンジネイバー）

##### ●効果

あなたには協力型レネゲイドビーイングが取り憑いている。この協力型レネゲイドビーイングの形状や名前をはじめとした設定は、GMと相談の上で、あなたが決定してよい。あなたはこのレネゲイドビーイングの協力を得ることで、さまざまな力を使いこなせる。

あなたは《オリジン：●●》をひとつ1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがって、あなた《ヒューマンズネイバー》を除く、レネゲイドビーイング専用エフェクトを取得できる。

なお、協力型レネゲイドビーイングは、あなたの意識の一部に共生しているため、独立したキャラクターとしては扱わない。よって、攻撃やエフェクトの対象とはならない。基本的にはこのDロイスを持ったキャラクターにしか見えないが、GMが認めるならば、エキストラとしてシーンに登場させてもよいだろう。

#### No.18 組織の助力（バックアップ）

##### ●効果

このDロイスはUGNエージェントのワークスを持つキャラクターしか取得できない。あなたはUGNの迅速なバックアップを受け、さまざまな局面に対応することができる。

あなたがなんらかの判定を行なう直前に使用する。あなたはその判定を自分の能力値と技能の代わりに、該当する能力値10、該当する技能レベル5として判定できる。この能力は、UGNによる組織としてのバックアップを表わすが、あなたの侵蝕率によるダイス数の増加を受けることができるし、あなたのタイタスを使用して判定のダイスや達成値を上昇させたり、クリティカル値を減少させたりできる。ただし、この判定にあなたのエフェクトを使用することはできない。この効果は1シナリオに3回だけ使用できる。

#### No.19 指導者（リーダーシップ）

##### ●効果

このDロイスはUGNエージェントのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

シーンに登場しているキャラクターひとりが判定を行う直前に使用する。その判定のダイスを+5個、クリティカル値を-1する（この効果によるクリティカルの下限値は5とする）。この効果はあなた自身には適用できず、1シナリオに1回まで使用できる。

#### No.20 精鋭（トゥルーボーン）

##### ●効果

このDロイスはUGNチルドレンのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

このDロイスを取得した際に、技能からひとつを指定すること。あなたが取得している、指定した技能のレベルに+5する。割り振った値は「5（10）」のように、割り振る前の値とは別に記述すること。経験点による技能の上昇は、割り振る前の値を参照して行なうこと。ただし、あなたの侵蝕率基本値は+3される。

このDロイスは「精鋭：射撃」というように記述し、技能ごとに別のDロイスとして扱うこと。

#### No.21 神格（ディエティ）

##### ●効果

このDロイスはレネゲイドビーイングのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは神仏、すくなくともどれに匹敵する力を持ったレネゲイドビーイングである。

あなたは神としての領域、すなわち火山の神であれば噴火、海の神であれば津波というようにひとつの得意分野を持っている。その分野の力を使うことは、あなたにとって呼吸のように容易い。

あなたは1シナリオに1回だけ、地震や雷、竜巻といった天変地異や自然災害を発生させることができる。これによってシーンに存在している建物一棟あるいはヴィークル一台を破壊、あるいは登場しているトループを戦闘不能にできる。戦闘不能にできるトループはあなたが指定した1エンゲージに存在しているグループ全てとなる。この効果はイニシアチブプロセスに宣言する。

この効果によってゲストやPCには直接ダメージを受けることは無い。エキストラについてはGMが決定すること。

#### No.22 転生者（リインカーネーション）

##### ●効果

このDロイスはレネゲイドビーイングのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

自分のシンドローム以外のシンドロームから、エフェクトひとつを選び、[最大レベル-3]レベル（最低1）で取得する。これには経験点は必要ない。ただし、「制限：-」以外のエフェクトは選択できず、エネミーエフェクトも選択できない。また、「タイミング：常時」のエフェクトも選択できない。この効果で取得したエフェクトは「制限：100%」であるものとみなされ、さらに侵蝕値に+4される。なお、この効果で取得したエフェクトのレベルを経験点を消費して上昇させることはできない。

#### No.23 申し子（セレクトィッド）

##### ●効果

このDロイスは、ピュアブリードのキャラクターしか取得できない。

このDロイスを取得した際、あなたは申し子専用エフェクトからひとつを選び、1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、あなたは経験点を使用して、このDロイスで取得したエフェクトを成長させることができる。ただし、このDロイス取得時に選択しなかったエフェクトを、新規で取得することはできない。

#### No.24 超血統（フルブラッド）

##### ●効果

このDロイスは、ピュアブリードのキャラクターしか取得できない。

このDロイスを取得した際、あなたは自分のシンドロームに属し、あなたが取得しているエフェクトからひとつを選択し、そのレベルを+1、最大レベルを+2させる。

ただし、あなたは《リザレクト》《ワーディング》《コンセントレイト》《リフレックス》を除く、一般のエフェクトを取得できない。



#### No.25 超侵蝕（ディープエロージョン）

##### ●効果

このDロイスは、クロスブリードのキャラクターしか取得できない。

あなたは取得しているエフェクトを自身のシンドロームごとにひとつずつ選択する。このふたつのエフェクトはそれぞれ「タイミング：メジャーアクション」かつ、組み合わせることが可能な物を選択すること。

選択したエフェクトを組み合わせ使用直前に宣言することで、その判定の達成値に＋１０、攻撃力に＋１０する。

この効果は１シナリオに１回だけ使用できる。

#### No.26 亜純血

##### ●効果

このDロイスは、クロスブリードのキャラクターしか取得できない。

自身の取得しているシンドロームの内、ひとつを選択すること。あなたは選択したシンドロームに属する「制限：ピュアブリード」のエフェクトをひとつ、１レベルで取得する。これには経験点は必要ない。このエフェクトは経験点を使用して成長させることはできない。

ただし、あなたは選択しなかったもう片方のシンドロームに属する「制限：１００％」のエフェクトを取得することはできない

#### No.27 奇跡の血（ミラクルブリーディング）

##### ●効果

このDロイスは、トライブリードのキャラクターしか取得できない。

あなたは体内に宿る３つのシンドロームが超自然的なバランスで融合している特殊なオーヴァードである。

あなたはエフェクトを組み合わせた際に、その侵蝕値の合計を－３（最低１）する。ただし、その組み合わせにはあなたが持つ３つのシンドロームに属するエフェクトをひとつ以上使用しなければならない。つまり、サラマンダー／ハヌマーン／キュマイラであれば、サラマンダーのエフェクト、ハヌマーンのエフェクト、キュマイラのエフェクトの３つを組み合わせなければならないのだ。

#### No.28 業師（スペシャリスト）

##### ●効果

このDロイスは、トライブリードのキャラクターしか取得できない。

あなたには得意中の得意である業、必殺のエフェクトがある。

あなたは自身の取得しているオプショナルシンドローム以外のシンドロームに属する「制限：１００％」のエフェクト、もしくはオプショナルシンドロームに属する「制限：８０％」のエフェクトをひとつ、１レベルで取得する。これには経験点は必要ない。

なお、取得できるのはひとつのみであり、他のエフェクトを取得することはできない。また、この効果により取得したエフェクトに限り、最大レベル－１の修正を受けない（「最大レベル３」のエフェクトであれば通常のルールにしたがって、３レベルまで上昇できる）。

ただし、選択したエフェクトの侵蝕値は＋２される。選択したエフェクトが「タイミング：常時」の場合、あなたの侵蝕率基本値に＋３する。

No.29 光使い（ライトブリンガー）

●効果

このDロイスはエンジェルハイロウのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは《光の指先》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。

また、通常のルールにしたがってこのえふえくとを成長させることもできる。《光の指先》はエンジェルハイロウのエフェクトとして扱う。

光の指先

最大レベル：3

タイミング：メジャーアクション／リアクション

技能：シンドローム 難易度：－

対象：－ 射程：－

侵蝕値：2 制限：Dロイス

効果：光を操る技量に長けていることを表わすエフェクト。

組み合わせた判定のダイスを＋[Lv+2]個する。

No.30 闇使い（ダークロード）

●効果

このDロイスはエンジェルハイロウのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたが使用するエンジェルハイロウのエフェクトは、光ではなく闇色に染まる。

また、あなたは《闇の指先》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってエフェクトを成長させることもできる。《闇の指先》はエンジェルハイロウのエフェクトとして扱う。

闇の指先

最大レベル：3

タイミング：オートアクション

技能：－ 難易度：自動成功

対象：単体 射程：司会

侵蝕値：7 制限：Dロイス

効果：無明の闇を創り出し、行動を阻害するエフェクト。

対象が判定を行なう直前に使用する。その判定のクリティカル値を＋1する。このエフェクトは1ラウンドに1回、シナリオにLv回まで使用できる。

### No.31 邪眼（イーヴルアイ）

#### ●効果

このDロイスはバロールのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

特定のエフェクトに、「命中した場合、そのラウンドの間、対象が行うあらゆる判定のダイスを-1個する」という効果を付け加える。効果を付け加えるエフェクトは以下の通りである。

《巨人の斧》、《黒の鉄槌》、《漆黒の拳》、《黒星の門》、《インビジブルハンド》、《瞬足の刃》、《斥力の槌》、《魔弾の射手》。

ただし、同様にあなたの使用する「難易度：自動成功」のエフェクトによるダイスへのプラス修正を-1個（最低0）する。たとえば、「判定のダイスを+2個する」という効果のエフェクトは「判定のダイスを+1個する」という効果のエフェクトとなるのだ。なお、このDロイスによるダイスのプラス修正の減少は、バロールのエフェクトに限らず適用することに注意すること。

### No.32 時使い（クロノトリガー）

#### ●効果

このDロイスはバロールのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたが判定のダイスロールを行った直後に使用する。任意に選択したダイスひとつの出目を±1できる。この修正により、出目がクリティカル値を越えた場合は通常どおりクリティカルが発生する。この効果はあなたが判定を行っている最中にも使用できる。

このDロイスの効果は1シナリオに3回まで使用できる。ただし使用する度にあなたの侵蝕率が+1D10上昇する。侵蝕率は即座に上昇させること。

このDロイスの効果は、一度の判定に複数回使用してもよい。ただし、ひとつのダイスに対しては、1度しか使用できない。つまり、1回のダイスロールに対してこのDロイスの効果をも2回使用して、6の目が出たふたつのダイスを5もしくは7にすることはできるが、ひとつのダイスに2回使用して、4もしくは8にすることはできないのだ。

### No.33 雷帝（サンダーロード）

#### ●効果

このDロイスはブラックドッグのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

また、あなたは《ミカヅチ》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってエフェクトを成長させることもできる。《闇の指先》はブラックドッグのエフェクトとして扱う。

ミカヅチ

最大レベル：3

タイミング：メジャーアクション

技能：シンдрローム 難易度：対決

対象：- 射程：-

侵蝕値：4 制限：Dロイス

効果：生体電流を増幅するエフェクト。

このエフェクトを組み合わせた攻撃のダメージロールに+3D10する。ただし、組み合わせた判定のダイスを-2個する。このエフェクトは1シナリオにLv回まで使用できる。

### No.34 機械化兵（フルボーグ）

#### ●効果

このDロイスはブラックドッグのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。  
あなたは自身が受けるHPダメージを常に10点軽減する。ただし、バッドステータスの  
邪毒で受けるダメージは軽減できない。

あなたの肉体は一見すると普通の人間のようなだが、その中身はまるで違う。カーボン  
ファイバー製の骨格、ケブラーが編み込まれた防弾防刃皮膚、そして筋肉は文字通り鋼で  
できているのだ。しかし、機械の肉体で日々を過ごすことは、あなたにとって絶大なスト  
レスとなる。このDロイスを取得した場合、あなたの侵蝕率基本値を+5する。

また、注意深い人間や、監視機器は、あなたの肉体を構成するものが人間のそれではな  
いことを察知してしまうかもしれない。

あなたがなんらかの方法で調べられる場合、あなたは対象と〈知覚〉同士で対決を行な  
う。この対決にあなたが勝利した場合、あなたは機械の肉体であることを隠すことができ  
る。

### No.35 吸血鬼（ヴァンパイア）

#### ●効果

このDロイスはブラム＝ストーカーのシンドロームを持つキャラクターしか取得できな  
い。

また、あなたは《赤き聖餐》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必  
要ない。また、通常のルールにしたがってエフェクトを成長させることもできる。《赤き  
聖餐》はブラム＝ストーカーのエフェクトとして扱う。ただし、あなたは《赤色の従者》  
を、たとえ取得していたとしても使用できない。

赤き聖餐

最大レベル：3

タイミング：セットアッププロセス

技能：- 難易度：自動成功

対象：単体 射程：至近

侵蝕値：3 制限：Dロイス

効果：血液に宿る力で肉体を再構成するエフェクト。

対象の戦闘不能を回復し、HPを[Lv×5]点まで回復させる。このエフェクトは1シーンに  
1回まで使用できる。

### No.36 黄昏の支配者（マスター・オブ・トワイライト）

#### ●効果

このDロイスはブラム＝ストーカーのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

また、あなたは《従者の行進》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点はいらない。また、通常のルールにしたがってエフェクトを成長させることもできる。《従者の行進》はブラム＝ストーカーのエフェクトとして扱う。

従者の行進

最大レベル：3

タイミング：セットアッププロセス

技能：- 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵蝕値：5 制限：Dロイス

効果：素早く従者を作るエフェクト。

《赤色の従者》を使用する。ただし、この時他のエフェクトを組み合わせることはできない。この《赤色の従者》で作成される従者は[未行動]で現れる。このエフェクトは他のエフェクトと組み合わせて使用できず、このエフェクトは1シナリオにLv回まで使用できる。

### No.37 野獣本能（ビーストハート）

#### ●効果

このDロイスはキュマイラのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたはセットアッププロセスに、「タイミング：マイナーアクション」のキュマイラのエフェクトを「タイミング：セットアッププロセス」として使用できる。ただし、この効果を使用したセットアッププロセスの終了時にあなたの侵蝕率は+5される。

また、エキストラの動物は、あなたの前では基本的に従順になる。動物たちはあなたを好いているわけではなく、あなたへの畏敬と恐怖から、降伏しているに過ぎないのだ。

この効果は1シーンに1回まで使用できる。

### No.38 羅刹（タイラント）

#### ●効果

このDロイスはキュマイラのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは鉄の棒をマッチのようにへし折れるほどの怪力を持っている。私生活を普通に送るぶんには問題ないが、戦闘中はその怪力を制御しきれなくなる。

あなたが行なう白兵攻撃は、常に攻撃力を+6してダメージを算出する。ただし、あなたが素手以外の武器を使用して白兵攻撃を行った場合、その攻撃に使用した武器はすべて、メインプロセスの終了時に破壊される。

### No.39 異形（フリークス）

#### ●効果

このDロイスはエグザイルのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

また、あなたは《聖痕》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってエフェクトを成長させることもできる。《聖痕》はエグザイルのエフェクトとして扱う。

もしあなたの異形を見つけようとするものがいた場合、あなたと対象の〈知覚〉で対決を行なうこと。

聖痕

最大レベル：3

タイミング：メジャーアクション

技能：シンдрローム 難易度：自動成功

対象：- 射程：-

侵蝕値：0 制限：Dロイス

効果：変異した肉体を利用し、レネゲイドの影響を最低限にして能力を使うエフェクト。

組み合わせた判定で上昇する侵蝕値の合計を-[Lv]する（最低1）。このエフェクトを使用したメインプロセス終了時に、あなたはHPを5点失う。このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。

### No.40 器物使い（ツールマスター）

#### ●効果

このDロイスはエグザイルのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは、あなた自身と一体化したアイテムを使用した判定のダイスを+2個する。これは「種別：コネ」以外のアイテムを使用した判定であればすべて適用される。複数のアイテムを使用する判定であったとしても、この効果は重複しない。さらに、素手以外の武器によるガードのガード値に+5する。ただし、あなたは素手による攻撃の判定のダイスを-2個する。

一体化および一体化の解除はオートアクションとなり、いつでも宣言できる。一体化することにより、あなたの身体は変形するが、それによってあなた自身の肉体やアイテムが破壊されることはない。

#### No.41 神速の使い手（スピードスター）

●効果

このDロイスはハヌマーンのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは《スピードスター》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってこのエフェクトを成長させることもできる。

《スピードスター》はハヌマーンのエフェクトとして扱う。

スピードスター

最大レベル：1

タイミング：セットアッププロセス

技能：- 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵蝕値：3 制限：Dロイス

効果：あなたの速さをダメージに変えるエフェクト。

そのラウンドの間、あなたが与えるダメージにあなたの【行動値】を加える。ただし、このラウンドの間、あなたはあらゆるリアクションが行えない。このエフェクトは1シーンに1回まで使用できる。

#### No.42 音使い（ソニックマスター）

●効果

このDロイスはハヌマーンのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは《音界の王》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってこのエフェクトを成長させることもできる。《音界の王》はハヌマーンのエフェクトとして扱う。

音界の王

最大レベル：3

タイミング：メジャーアクション

技能：シンдрローム 難易度：-

対象：- 射程：-

侵蝕値：6 制限：Dロイス

効果：己の力を音へ変換するエフェクト。

このエフェクトを組み合わせたハヌマーンのエフェクトのレベルを+1する。この効果で最大レベルを超えてもよい。ただし、この効果でエフェクトの使用回数は増加しない。このエフェクトは1シナリオにLv回まで使用できる。

#### No.43 錬金術師（アルケミスト）

##### ●効果

このDロイスはモルフェウスのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。  
あなたは他のモルフェウス能力者よりも強固な武器や防具を作成できる。  
あなたがモルフェウスのエフェクトで作成するアイテムのデータに修正を与える。このエフェクトと修正の対応は以下のとおり。

《アーマークリエイト》：装甲値+6  
《ヴィークルモーフィング》：攻撃力+4、全力移動+10m  
《インフィニティウェポン》：攻撃力+5  
《ハンドレッドガンズ》：攻撃力+5  
《シールドクリエイト》：ガード値+3

ただしあなたが取得している《アーマークリエイト》《ヴィークルモーフィング》《インフィニティウェポン》《ハンドレッドガンズ》《シールドクリエイト》の侵蝕率はそれぞれ+2される。

#### No.44 砂使い（サンドマン）

##### ●効果

このDロイスはモルフェウスのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。  
あなたは《砂塵の城壁》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってこのエフェクトを成長させることもできる。《砂塵の城壁》はモルフェウスのエフェクトとして扱う。

砂塵の城壁

最大レベル：3

タイミング：オートアクション

技能：- 難易度：自動成功

対象：単体 射程：視界

侵蝕値：1D10 制限：Dロイス

効果：膨大な量の砂で壁を作り、攻撃を防ぐエフェクト。

対象にHPダメージが適用される直前に使用する。対象が受ける（予定）のダメージを0にする。このエフェクトを使用したメインプロセスの終了時に、あなたは[10-LV]点のHPを失う。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。



#### No.45 天才（ジーニアス）

●効果

このDロイスはノイマンのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは《天才》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってこのエフェクトを成長させることもできる。《天才》はノイマンのエフェクトとして扱う。

天才

最大レベル：3

タイミング：オートアクション

技能：- 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵蝕値：1D10 制限：Dロイス

効果：才能ですべてをこなすエフェクト。

あなたが判定を行った直後に使用する。その判定の達成値を+【精神】する。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。

#### No.46 達人（アデプト）

●効果

このDロイスはノイマンのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

このDロイスを取得した際、任意のエフェクトをひとつ指定すること。あなたは、そのエフェクトを用いた戦闘の達人だ。あなたがこのDロイスで選択したエフェクトを組み合わせた命中判定のダイスを+2個、攻撃力に+5する。ただし、選択したエフェクトは侵蝕値が+2される。

GMが許可すれば、プリプレイで選択するエフェクトを変更してもよい。

#### No.47 黄金領域（エリュシオン）

●効果

このDロイスはオルクスのシンдрロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは《ディクタトル》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってこのエフェクトを成長させることもできる。

《ディクタトル》はオルクスのエフェクトとして扱う。

ディクタトル

最大レベル：3

タイミング：セットアッププロセス

技能：- 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵蝕値：3 制限：Dロイス

効果：あなたの領域内を黄金の輝きで満たすエフェクト。

そのラウンドの間、あなたが行うオルクスのエフェクトを組み合わせた攻撃のダメージに+10する。このエフェクトを使用すると、あなたはバッドステータスの放心を受ける。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。

#### No.48 動物使い（マスターテイマー）

##### ●効果

このDロイスはオルクスのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは《アニマルアタック》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点はいらない。また、通常のルールにしたがってこのエフェクトを成長させることもできる。

《アニマルアタック》はオルクスのエフェクトとして扱う。

アニマルアタック

最大レベル：3

タイミング：メジャーアクション

技能：〈RC〉〈交渉〉 難易度：対決

対象：- 射程：視界

侵蝕値：2 制限：Dロイス

効果：動物を巧みに操り、強烈な攻撃をさせるエフェクト。

「攻撃力：[LV×3]」の射撃攻撃を行なう。このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。

#### No.49 永遠の炎（エターナルブレイズ）

##### ●効果

このDロイスはサラマンダーのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは《エターナルブレイズ》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点はいらない。また、通常のルールにしたがってこのエフェクトを成長させることもできる。《エターナルブレイズ》はサラマンダーのエフェクトとして扱う。

エターナルブレイズ

最大レベル：3

タイミング：セットアッププロセス

技能：- 難易度：自動成功

対象：自身 射程：至近

侵蝕値：4 制限：Dロイス

効果：全身から膨大な熱量を生み出し、大ダメージを与えるエフェクト。

そのラウンドの間、あなたが行なうサラマンダーのエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV×4]する。そのラウンドの間、あなたの【行動値】は-5される。

#### No.50 究極のゼロ（アブソリュート・ゼロ）

##### ●効果

このDロイスはサラマンダーのシンドロームを持ち、《コンセントレイト：サラマンダー》か《リフレックス：サラマンダー》を取得しているキャラクターしか取得できない。

あなたは自身の持つ運動量、熱量を完全にコントロールすることができる。必要な分だけ動かし、必要な分だけ停止させる。そうすることで、的確にエフェクトを操ることができるのだ。

《コンセントレイト：サラマンダー》か《リフレックス：サラマンダー》のどちらかを選択すること。あなたが行なう、選択したエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+3個する。ただし、選択したエフェクトの侵蝕値は3となる。

No.51 記憶探索者（メモリダイバー）

●効果

このDロイスはソラリスのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。

オートアクションでいつでも使用できる。シーンに登場しているキャラクターひとりのタイタスを、ひとつロイスに変更する。ただし、このDロイスの効果を望まない対象には使用できない。また、この効果はあなた自身を対象にできず、1シナリオに1回まで使用できる。この効果を使用するとあなたの侵蝕率が即座に1D10点上昇する。

このDロイスの効果でロイスに戻すタイタスは、すでに昇華したタイタスも選択できる。ただし、ロイスに戻すタイタスは、対象が選択すること。

No.52 優しい奇跡（カインドマジック）

●効果

このDロイスはソラリスのシンドロームを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは《ディヴィジョン》のエフェクトを1レベルで取得する。これには経験点は必要ない。また、通常のルールにしたがってこのエフェクトを成長させることもできる。

《ディヴィジョン》はソラリスのエフェクトとして扱う。

ディヴィジョン

最大レベル：3

タイミング：オートアクション

技能：- 難易度：自動成功

対象：単体 射程：視界

侵蝕値：1D10 制限：Dロイス

効果：対象へのHPダメージが算出された直後に使用する。そのHPダメージを2分の1（端数切り捨て）にする。ただし、軽減したダメージと同じだけ、あなたはHPを失う。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。

## ■Dロイス(FH専用)

No.53 強化兵（バーサーカー）
<p>●効果</p> <p>このDロイスはFHワークスを持つキャラクターしか取得できない。</p> <p>あなたが行う白兵攻撃、射撃攻撃のダメージロールに+2Dする。</p> <p>また、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。</p> <p>ただし、あなたが行う〈意志〉判定は常に達成値が-5される。この効果で達成値が0未満になることはない。この効果は衝動判定にも及ぼされることに注意すること。</p>
No.54 装着者（アイテムユーザー）
<p>●効果</p> <p>このDロイスはFHワークスを持つキャラクターしか取得できない。</p> <p>あなたは必要な常備化ポイントが40以下のアイテムをひとつ、常備化ポイントを消費せずに常備化できる。この効果で、FH専用アイテムを選択してもよい。ただし、この効果でユニークアイテムや、FH専用アイテム意外のDロイスで取得するアイテムを常備化できない。</p> <p>このDロイスで得たアイテムを他人に渡すことは可能だが、あなた以外のキャラクターが使用することはできない。</p> <p>このDロイスを取得した場合、あなたの侵蝕率基本値を+2する。</p> <p>また、上記のアイテムとは別に、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。</p>
No.55 不死者（アンデッド）
<p>●効果</p> <p>このDロイスはFHワークスを持つキャラクターしか取得できない。</p> <p>あなたが行うバックトラックの結果、侵蝕率が119%以下であってもジャーム化しない。経験点は通常どおり100%を越えたものとして算出すること。</p> <p>ただしこのDロイスを取得した場合、あなたはタイタスを昇華しても「不利な効果を消す」と「戦闘不能状態から回復する」の2種類の効果しか受けられない。なおSロイスの効果は通常通り使用できる。</p> <p>また、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。</p> <p>このDロイスは他のDロイスと同時に取得できない（もちろん、「Dロイス：不死者」を複数取得もできない）。</p>

#### No.56 破壊の子（チルドレン）

●効果

このDロイスはFHチルドレンのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

このDロイスを取得した際、あなたが取得している「タイミング：常時」以外のエフェクトからひとつ選択し、そのレベルを+1、最大レベルを+1する。ただし、この効果で選択したエフェクトの侵蝕値を+2する。

また、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。

このDロイスは他のDロイスと同時に取得できない（もちろん、「Dロイス：不死者」を複数取得もできない）。

#### No.57 工作員（マグネイト）

●効果

このDロイスはFHセルリーダーのワークスを持つキャラクターしか取得できない。

あなたは、指定した情報ひとつを隠蔽、ないしはねつ造できる。対象となる情報は、なんでもよい。犯罪組織を消去する、誰かの記憶をねつ造、テロの計画を一部変更してもよい。その結果や隠蔽の影響がどのようなものかはGMが決定すること。

このようにして隠蔽、ねつ造された情報の真実を手に入れるためには、目標値30の【精神】判定に成功しなければならない。このとき、あなたが財産ポイントを1点使用することによって目標値を+1できる。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。

また、あなたはFH専用アイテムを常備化できる。常備化ポイントは通常通り消費すること。ただし、このDロイスで取得したアイテムは、基本的にあなた以外に使用、または装備できないし、所持していてもその効果を受けることはできない。

このDロイスは他のDロイスと同時に取得できない（もちろん、「Dロイス：不死者」を複数取得もできない）。