

# DX3イマーシブモードサマリー

## ■キャラクター作成

以下の流れでキャラクターを作成すること。

### ▼ブリードとシンドロームの決定

ピュア、クロス、トライからブリードをひとつ選択する。

ピュアなら1個、クロスなら2個、トライなら3個のシンドロームを選択すること。

### ▼ワークスの決定

好きなワークスをシートに書き込むこと。

### ▼能力値の決定

【肉体】、【感覚】、【精神】、【社会】の4つの能力値に対して、7、3、1、1を好きなように割り振ること。

### ▼副能力値の決定

HPIは40、侵蝕率基本値は30となる。

### ▼エフェクトの決定

選択したシンドロームに属するエフェクトを取得する。

ブリードによって以下のように取得方法が変わる。

#### ・ピュアブリード

攻撃、防御、支援から1個を取得する。

100% (ピュア) を1個取得する。

その他から3個を取得する。

#### ・クロスブリード

攻撃、防御、支援から2個を取得する。

100%から1個取得する。

その他から2個を取得する。

#### ・トライブリード

攻撃、防御、支援から3個を取得する。

その他から2個を取得する。

### ▼コネの取得

〈情報〉技能に合わせたコネを取得する。

### ▼ライフパスの決定

出自表、経験表、邂逅表を1回ずつROCLで決定する。

ワークスによって表を指定されるので注意せよ。

### ▼覚醒と衝動の決定

覚醒表と衝動表をROCLで決定すること。

### ▼ロイスの決定

ひとりのロイスに対して、感情表(ポジティブ)と感情表(ネガティブ)を1回ずつ振って、感情を決定する。

ロイスは3人分決定すること。

### ▼その他設定の決定

名前、年齢、性別などその他の設定を決定すること。

## ■一般ルール

### ●行為判定

【能力値】分のD10を振り、最大の出目を達成値とする。

振った際にクリティカル値(通常10)以上なら振り足し、

クリティカルしなくなるまで最大の出目を求めること。

達成値=クリティカルの出た回数×10+クリティカルしなかった出目のうち最大の数

### ●侵蝕率の上昇

侵蝕率は以下のタイミングで上昇する。

- ・シーンに登場した際に1D10増える。
- ・衝動が発生したとGMIに言われたら2D10増える。
- ・エフェクトを使用したら、その「侵蝕値」分増える。

### ▼侵蝕率が100%を超えたら?

100%を超えると、《リザレクト》が使えなくなり、代わりに「制限:100%」のエフェクトが使えるようになる。

## ■戦闘

### ●ラウンド進行

戦闘はラウンドという単位で進行する。

行動順は「早い敵」→「PC」→「遅い敵」となる。PC両士の行動順は相談して決めること。

### ●攻撃と防御

主にエフェクトを使って攻撃を行なう。判定を行って命中の達成値を決定すること。

狙われた側は〈回避〉の判定を行ない、命中の達成値以上であれば攻撃を回避できる。

### ●ダメージ

[命中判定の達成値の十の位+1] D10+攻撃力でダメージを算出する。

## ■ロイスと侵蝕率

### ●ロイスとタイタス

PCはセッション中いつでもロイスを取れる。取得の最大数は7個である。

セッション中、もしロイスとの関係性が大きく変わった場合、そのロイスはタイタスになる(例:ロイスが死ぬなど)。

### ●昇華

ロイス、タイタスを昇華すると大きな力が発揮できる。

レコードシートの昇華欄を参照すること。

### ●バクトラック

クライマックスフェイズ終了後、PCは侵蝕率の引き下げを行なう。これをバクトラックと呼ぶ。

バクトラックは「昇華していないロイスの数」D10の合計値分だけ侵蝕率を引き下げる(タイタスは数えないことに注意)。このダイスを2倍、3倍にする方法もある。

オーバーードを日常に戻すのは人の絆だけなのである。