

イカサマゲーム地図

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

半島エリア

解説

01 灯台

離島の最北端にある灯台。

02 史跡

石積みの壁や城跡がある。

03 マングローブ林

干潟にできた樹林群。

04 漁港

人気の釣りスポット。

ビーチエリア

解説

05 ヤシの木

国定天然記念物のヤシの木がある。

06 展望台

海を見下ろせる岬の展望台。

07 テーマパーク

南国の文化を体験できるテーマパーク。

市街地エリア

解説

08 空港

観測者たちが最初に訪れた空港。

09 果樹園

南国のフルーツを楽しめる熱帯果樹園。

10 鍾乳洞

観光スポットとして知られる鍾乳洞。

11 ホテル

観測者たちが宿泊する予定だったホテル。

12 市場

南国の幸が楽しめる観光客向けの市場。

その他

解説

A 天文台

監視エリア外。[休息][その他]のみ可能。

B 電波塔

何かの制御室がある。進入禁止エリア。

C 小島

謎の施設がある。進入禁止エリア。

ピリオドの手順	
手順	処理
1	虚構核の権能「 <small>カウント</small> 宣刻」の効果により「侵蝕度」が1D6点増加する。
2	移動先を宣言する（全員同時に行なう）。
3	P C全員が「未行動」になる。
4	移動先が同じだったP Cがいる場合、「行動P C」に同行するか、同時処理にするかを決める（『虚構』P107参照）。
5	「行動P C」は「タスク」をひとつ選択する。
6	「タスク」に応じた「解決方法」を行なう。「解決方法」が判定なら、判定に「成功」したP Cは行動の結果を得て「行動済み」になる。「失敗」すると何も得られず「行動済み」になる。
7	P C全員が「行動済み」になったらピリオドが終了する。

イカサマゲーム 運営のしおり		
ピリオド	行動	終了時の処理
1	自由行動	
2	自由行動	
3	空港に集合。「ブラックジャック D12」1回戦。負けた人は罰ゲーム	半島エリアが禁止エリアになる
4	自由行動	
5	自由行動	
6	空港に集合。「ブラックジャック D12」準決勝。負けた人は罰ゲーム	ビーチエリアが禁止エリアになる
7	自由行動	
8	自由行動	空港を除く市街地エリアが禁止エリアになる
9	空港に集合。「ブラックジャック D12」決勝戦。表彰式。	

トーナメント表

優勝

P C④

P C③

P C②

P C①

天体アイドル・マーズ

天体アイドル・マキユリ

天体アイドル・ムーン

アクションレッド

※トーナメントのP C番号は、【行動値】の高い者から順に①～④を割り振る

※P Cが2～3人の場合、P C③～④の場所には名前などが設定されていないNPCが入る

※P Cが5人の場合、マーズの位置にP C⑤が入る

標準タスク			
タスク	行動・結果	解決方法	備考
探索	試合用のカードを1枚取得する	判定：〈探知〉難易度3	禁止エリアに含まれた移動先では探索できない 試合用のカードは1箇所あたり最大2枚しか存在しない
試合	カードゲームで戦う	ブラックジャック D12のルールに従う	3、6、9ピリオドでのみ選択可能 空港にいるP Cのみ選択可能 トーナメント敗退者は選択できない
休息	〔治療〕と〔修理〕を1度ずつ行なう	判定：〈操作〉難易度3	なし
VER-TH	〔手札〕を1枚引く	宣言のみ	通信機器を入手しているP Cのみ選択可能
調達	任意の所持品を取得する	判定：〈調査〉 難易度「価格」	市街地エリアでのみ選択可能
DVD	他人の家のDVD再生機を使う 結果は「イベント：イカDVD」参照	宣言のみ	市街地エリアでのみ選択可能
その他	さまざま	さまざま	GMに申請する

限定タスク			
タスク	行動・結果	解決方法	備考
探索2	試合用のカードを1枚取得する	判定：〈探知〉難易度3	・デスゲームジョーカーが無効化されているP Cのみ選択可能 ・禁止エリアに含まれた移動先も探索できる ・試合用のカードは1箇所あたり最大2枚しか存在しない
潜入	電波塔に潜入する（移動先：B）	判定：〈操作〉難易度8	・デスゲームジョーカーが無効化されているP Cのみ選択可能 ・〔行動P C〕が判定に「失敗」すると、電波塔にいるすべてのP Cが「行動済み」になる
無効化	デスゲームジョーカーすべてを無効化する（移動先：B）	判定：〈操作〉難易度6	・デスゲームジョーカーが無効化されているP Cのみ選択可能 ・潜入に成功しているP Cのみ選択可能
渡島	船を入手し、小島に渡る（移動先：C）	判定：〈操作〉難易度4 ※「イベント：罰ゲーム クラークン」も参照	・デスゲームジョーカーが無効化されているP Cのみ選択可能 ・同行者がいる場合、1人でも「成功」すれば同行者も「成功」とみなされる
施設調査	謎の施設を調べる（移動先：C）	判定：〈探知〉難易度6	・デスゲームジョーカーが無効化されているP Cのみ選択可能 ・渡島に「成功」しているP Cのみ選択可能

ブラックジャック D12 のルール

ゲームの手順

① 対戦するプレイヤーは同時にカードを1枚出す。出せなければその時点で負け（カード譲渡はOK）
② まだカードを出せるプレイヤーは、追加でカードを出してもよい（両者が出すのをやめるまで繰り返す）
③ GMがD12を1度だけロールする
④ それぞれのプレイヤーは、自分が場に出したカードの合計とD12の出目を足す。使用したカードは破棄。
⑤ 合計が22を超えたら負け。21以内ならプレイヤー同士で合計値をくらべる。数字の大きいほうが勝ち
⑥ 同値もしくは両者とも22を超えていた場合は再試合。再試合時、場に出せるカードがないプレイヤーはその場で負け。両者ともカードがなかった場合は両者とも負け

裏技

〔侵蝕度〕を5点増加させることで以下のことができる。
・フィクションカードを1枚、試合用のカードに変換する（一度、試合用カードに変換したフィクションカードは元に戻せない）
・フィクションカードを1枚〔捨札〕にし、場に出ている試合用のカードを1枚上書きする（絵札は10ではなく、フィクションカードのナンバーとなる）
・D12の出目を、1枚のフィクションカードを〔捨札〕にし、そのナンバーに置き換える
※上記の裏技はP C同士が戦う際には禁止にしてもよい。

カードの読み方

2～10：数字の通り
1：「1」もしくは「11」（手順④で決めてよい）
J～K：「10」
ジョーカー：「1～20」（手順④で決めてよい）

試合例 1

プレイヤー①
カード K

プレイヤー②
3 + 4 + 8 = 15

D12 → 7

合計 17
勝利

合計 22
敗北

試合例 2

プレイヤー①
カード Q

プレイヤー②
1

D12 → 11

合計 21
勝利

合計 12
敗北