

背徳の救世主

ハイ
トク

メ

シ

ア



「しかたねえな、
また救ってやる」

■イメージ

自分には異能の力があると信じ、自分が特別だと信じ、ゆえに弱き人々を救う義務があると信じた者。信じたものはすべて叶った。虚構のなかで。手に入れた異能の力は“主の命”を吸いながらも、人々の命を救い、人々の現実を救った。以降は奇抜な恰好をし、外見からは性別も年齢も判断がつかないようにしている。人から外れ俯瞰する立場にしなければ、人を救うことはできないからだ。しかし、それは己の心を護るための防御手段でもある。人々は外見に気を取られ、その奥にある感情や気持ちの変化には気づかない。抱える間にも気づくことはない。

■データ解説

「背徳の救世主」は、高い【身体】を活かした近接攻撃を得意とする観測者だ。虚構侵蝕について調査する場面では、専門技能の〈VER-TH※〉〈虚構侵蝕※〉を組み合わせられることも多く、安定して2個以上のダイスで判定が可能となる。アクションシーンでエネミーと戦闘を行なう際には、〔中型刃物〕による攻撃で比較的高いダメージを与えることができる。さらに、《限界突破》を使用することでダメージを大幅に増加させることもできる。ただし、使用するたびに侵蝕度の増加だけでなく、【HP】の現在値も減少してしまうので注意が必要だ。

キャラクター名		アイデア	50 (47 / 3)
性別	年齢	フィクションカード	2枚
しがらみ		現実乖離	4段階(D10)

能力値	基礎技能	専門技能	副能力値
身体 12 D12	運動 頑健 白兵	VER-TH ※ 虚構侵蝕※ 武術：剣術	HP 54
感覚 8 D8	射撃 操作 探知		装備HP 12
精神 6 D6	意志 社交 表現		行動値 7
知性 6 D6	機知 知識 調査		移動値 11
			社会値 12

所持品									
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照
<input type="checkbox"/>	装着 VER-TH グラス	道具	1	行動	なし	使用者	効果参照	VER-THへアクセスし、サービスを使用する。詳細はGMが決定。	P48
<input type="checkbox"/>	装着(足) 高機能シューズ	道具	3	常時	なし	使用者	なし	【移動値】に+1する。また、走ったり跳んだりする際の〈運動〉判定のダイスに+1個する。	P49
<input type="checkbox"/>	手持 中型刃物(日本刀)	武器	5	行動	近(1)	1体	白兵 vs 運動	対象に19点のダメージを与える近接攻撃を行なう。〔クリティカル〕時、対象に出血による〔崩壊5〕を与える。	P51
<input type="checkbox"/>	装着 丈夫な服	防具	1	常時	なし	使用者	なし	3点の【装備HP】を得る。	P52
<input type="checkbox"/>	装着(胴) 厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	9点の【装備HP】を得る。	P52
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	- 素手	武器	-	行動	近(0~1)	1体	白兵 vs 運動	対象に12点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	P84

フィクションパワー									
名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
限界突破	法則	5	割込	なし	使用者	なし	〔攻撃〕に組み合わせて宣言。組み合わせた効果で与えるダメージに+10する。攻撃の直後に【HP】の現在値を-1D10する。	P62	

癒チの聖女セイジヨ



「任せてください、私が必ず治しますから！」

■イメージ

彼女の優しい心は、虚構のなかで強力な能力として開花した。他者を害する力は数多あるが、他者を癒す力は稀有である。

力は使い手の心を反映する。多くの人々は社会でさまざまな交流をし、その身勝手さ、傲慢さ、強欲さに触れる。そうした者の心は、身近な者以外の他者を敵としてしか認知できなくなる。

しかし、大切に育てられ、交流も限定的だった彼女は純粋な精神と心を持ち続けた。

それは、さまざまな人々を許容し受け入れる“癒しの力”となり、多くの人を救った。

彼女の能力は強力だ。

彼女の心が人々を許容するあいだは。

■データ解説

「治癒の聖女」は、高い【精神】を持ち、《治癒》で瞬間的に傷癒やすことができる観測者だ。

虚構侵蝕について調査する場面ではNPCから情報を引き出したり交渉したりするような〈社交〉判定で活躍が望める。

ただし、ほかの能力値は低めに設定されているため、苦手な判定に【成功】しなければならない場面では、潤沢にあるフィクションカードを駆使して無理やり【成功】させてもよいだろう。

アクションシーンでアクションシーンでエネミーと戦闘を行なう際には、【HP】にダメージを受けた味方に《治癒》を使用して回復することで戦闘を支援できる。

キャラクター名			アイデア	50 (37 / 13)
性別	年齢	スタンス	フィクションカード	7枚
しがらみ			現実乖離	3段階(D8)

能力値	基礎技能	専門技能	副能力値
身体	4 D4	VER-TH ※	HP
感覚	6 D6		装備HP
精神	10 D10		行動値
知性	6 D6		移動値
			社会値

所持品									
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照
<input type="checkbox"/>	装着 思い出の品	道具	1	割込	なし	使用者	なし	[虚構の収束]で侵蝕度の減少のダイスロールを行なった直後に宣言。観測ダイス1個を振り直す(1回/シナリオ)。	P48
<input type="checkbox"/>	装着(足) 高機能シューズ	道具	3	常時	なし	使用者	なし	【移動値】に+1する。また、走ったり跳んだりする際の〈運動〉判定のダイスに+1個する。	P49
<input type="checkbox"/>	手持 呪具	道具	4	常時	なし	使用者	なし	F Pの効果による【攻撃】のダメージおよび【治療】【修理】の回復量に+2する。	P49
<input type="checkbox"/>	手持 スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果参照	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能(VER-TH、撮影、ウェブ検索等)を使用できる。	P49
<input type="checkbox"/>	装着 丈夫な服	防具	1	常時	なし	使用者	なし	3点の【装備HP】を得る。	P52
<input type="checkbox"/>	装着(背) シェルバックパック	防具	3	常時	なし	使用者	なし	11点の【装備HP】を得る。	P52
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	- 素手	武器	-	行動	近(0~1)	1体	白兵 vs 運動	対象に4点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	P84

フィクションパワー									
名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
治癒	異能	3	行動	近(0~1)	1体	表現難易度 3	対象に【治療】を行なう。この【治療】は一瞬で完了し、17点の【HP】を回復する。また、対象が次に【HP】の現在値が減少するのを待たず、何度でも行なえる。	P57	

路上のカリスマ



「どけよ。俺に拳を

使わせるんじやねえ」

■イメージ

幼い彼には護りたいものがあつた。それは、時と共に消えてしまった。護れたのか、護れなかったのか、それすらも分からない。どこかやりきれない想いを抱えたまま、彼は心身ともに大きく、強くなった。想いをかき消すために鍛え上げた身体は、数々の敵対者から彼自身を護った。だが、違う。彼が護りたかったのは自分自身ではない。どれほど鍛えても、すべては護りきれない。そんな彼の想いに、虚構は応えた。すべてを護れるかもしれない力。届かなかった“あと少し”を埋めてくれる力。

■データ解説

「路上のカリスマ」は、高い【身体】を活かした近接攻撃と、《ボディガード》で味方を守ることを得意とする観測者だ。虚構侵蝕について調査する場面では、使用頻度の高い【知性】に紐づく技能の判定が苦手なため、活躍の機会には少ない。一方でアクションシーンでは獅子奮迅の活躍を期待できる。【ナックルダスター】で安定してダメージを与えながら、味方が攻撃を受けた際に《ボディガード》を使用することで代わりにダメージを受けることができるのだ。ほかのテンプレートにはない、味方を守ることができる貴重な存在だ。

キャラクター名				アイデア	50 (45 / 5)
性別	年齢	スタンス		フィクションカード	3枚
しがらみ	取得上限 2 個			現実乖離	3段階 (D8)

能力値	基礎技能		専門技能	副能力値	
身体	12	D12	VER-TH ※ 威圧 武術：総合格闘技	HP	60
感覚	6	D6		装備HP	24
精神	8	D8		行動値	5
知性	4	D4		移動値	9
				社会値	12

所持品										
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
<input type="checkbox"/>	装着	VER-TH グラス	道具	1	行動	なし	使用者	効果参照	VER-THへアクセスし、サービスを使用する。詳細はGMが決定。	P48
<input type="checkbox"/>	装着	思い出の品	道具	1	割込	なし	使用者	なし	【虚構の収束】で侵蝕度の減少のダイスロールを行なった直後に宣言。観測ダイス1個を振り直す(1回/シナリオ)。	P48
<input type="checkbox"/>	手持	嗜好品	道具	1	行動	なし	使用者	頑健 難易度 3	【成功】時、1時間【高揚】を得る。【失敗】時、2時間通常の方法で解除できない【散漫】を受ける(1回/シナリオ)。	P48
<input type="checkbox"/>	装着(足)	高性能シューズ	道具	3	常時	なし	使用者	なし	【移動値】に+1する。また、走ったり跳んだりする際の【運動】判定のダイスに+1個する。	P49
<input type="checkbox"/>	手持	ナックルダスター	武器	1	行動	近(0~1)	1体	白兵 vs 運動	対象に15点のダメージを与える近接攻撃を行なう。この攻撃は素手による攻撃として扱う。	P50
<input type="checkbox"/>	装着	丈夫な服	防具	1	常時	なし	使用者	なし	3点の【装備HP】を得る。	P52
<input type="checkbox"/>	装着(胴)	ライダージャケット	防具	4	常時	なし	使用者	なし	【移動値】に-1し、21点の【装備HP】を得る。	P53
<input type="checkbox"/>										
<input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/>	-	素手	武器	-	行動	近(0~1)	1体	白兵 vs 運動	対象に12点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	P84

フィクションパワー									
名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果		参照
ボディガード	活劇	1	割込	近+遠(1~9)	1体	なし	対象への攻撃のダメージ算出の直前に宣言(【硬直】時は宣言不可)。対象と同じエリア(【戦術モード】→隣接するエリア)に【移動】し、対象のダメージを代わりに受ける。		P59

禍祓の巫女

マガ
バライ

ミ
コ



「未来は見えませんが、でも
「今」を変えてみせます」

■イメージ

思春期の頃、彼女は占いに傾倒した。タロット、星占い、手相、さまざまな占いを学び、実践した。彼女の占いは驚くほどの中した……ように見えた。実際には、“コールドリーディング”といった心理テクニックのおかげだった。だが、それによって未来の指針を得た人たちは、時に安心し、時に高いモチベーションを持ち、時には覚悟を決める猶予を得た。彼女は、当たり前のように改めて気づく。現在を変えることこそが、未来の運命を作り出すことを。もう未来を占うのは止めた。未来へ繋がる“今”を作り出すために、その能力のすべてを使う。虚構が与えた大きな力、“災禍を祓う”力を。

■データ解説

「禍祓の巫女」は、人の限界を越えるほどの【精神】を活かしたフィクションパワーによる攻撃を得意とする観測者だ。虚構侵蝕について調査する場面では、〈社交〉こそ取得していないものの、NPCから情報を引き出したり交渉したりするような判定で活躍が望める。アクションシーンでエネミーと戦闘を行なう際には、《祓魔》による特殊攻撃で高いダメージを与えることができる。《祓魔》によるダメージは【装備HP】から差し引けないためとても強力だが、[侵蝕者]または[虚構体]しか攻撃の対象にできない点に注意しよう。

キャラクター名		アイデア	50 (47 / 3)
性別	年齢	フィクションカード	2 枚
しがらみ		現実乖離	4 段階 (D10)

能力値		基礎技能	専門技能	副能力値	
身体	6	D6	VER-TH ※ 虚構侵蝕 ※ 学問：宗教学 伝承 話術	HP	54
感覚	8	D8		装備HP	12
精神	12	D12		行動値	7
知性	6	D6		移動値	7
				社会値	18

所持品										
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
<input type="checkbox"/>	装着	思い出の品	道具	1	割込	なし	使用者	なし	[虚構の収束] で侵蝕度の減少のダイスロールを行なった直後に宣言。観測ダイス1個を振り直す(1回/シナリオ)。	P48
<input type="checkbox"/>	手持	スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果参照	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能 (VER-TH、撮影、ウェブ検索等) を使用できる。	P49
<input type="checkbox"/>	手持	特級呪具	道具	10	常時	なし	使用者	なし	F P の効果による [攻撃] のダメージおよび [治療] [修理] の回復量に +5 する。	P49
<input type="checkbox"/>	装着	丈夫な服	防具	1	常時	なし	使用者	なし	3 点の【装備HP】を得る。	P52
<input type="checkbox"/>	装着 (胸)	厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	9 点の【装備HP】を得る。	P52
<input type="checkbox"/>										
<input type="checkbox"/>										
<input type="checkbox"/>										
<input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/>	-	素手	武器	-	行動	近 (0~1)	1 体	白兵 vs 運動	対象に 6 点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	P84

フィクションパワー									
名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果		参照
祓魔	異能	4	行動	近+遠 (0~20)	1 体	表現 vs 意志	[侵蝕者] [虚構体] のみを対象に 22 点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。対象はこの攻撃によるダメージを【装備HP】から差し引けない。		P57

戦場の古狼

セン
ジョウ
ウ

コ
ロ
ウ



「ふん、お前が先に諦めただけだ」

■イメージ

初めて銃を撃ったときのことを覚えている。襲われた父を救うために、落ちていた彼の猟銃を手に取り、目を閉じながら撃った。相手が獣だったか、人間だったか、死んだのか、死ななかったのか、もう覚えていない。それから時間が経ち、さまざまな不幸の果て、彼は自らの意志で戦場に立っていた。彼はその愛銃で多くのモノを撃ち、そして撃たれてきた。だが、相手と彼には、常に“違い”があった。その身体を貫いた“弾丸”が命を奪ったか、奪わなかったかだ。いまだ、彼の命を奪う弾丸は現れない。現実でも、虚構でも。

■データ解説

「戦場の古狼」は、高い【感覚】を活かした遠隔攻撃を得意とする観測者だ。虚構侵蝕について調査する場面では目立った活躍は難しいが、ミリタリーものの映画がもととなった虚構世界では専門技能を活かすことができる。アクションシーンでエネミーと戦う際には、〔拳銃〕による攻撃で比較的高いダメージを与えることができる。さらに、《ガンフー》を使用することで攻撃判定・防御判定のダイスを増やし、さらにダメージも増加できる。積極的に使用していこう。望むなら、〔嗜好品〕の効果で〔高揚〕を得ることで、より攻撃的な立ち回りをしてもよいだろう。

キャラクター名			アイデア	50 (49 / 1)
性別	年齢	スタンス	フィクションカード	1 枚
しがらみ			現実乖離	2 段階 (D6)

能力値	基礎技能	専門技能	副能力値
身体 10 D10	運動 頑健 白兵	軍事 サバイバル 武術：CQC	HP 48
感覚 12 D12	射撃 操作 探知		装備HP 20
精神 6 D6	意志 社交 表現		行動値 9
知性 6 D6	機知 知識 調査		移動値 10
			社会値 12

所持品									
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照
<input type="checkbox"/>	装着 VER-TH グラス	道具	1	行動	なし	使用者	効果参照	VER-TH へアクセスし、サービスを使用する。詳細はGMが決定。	P48
<input type="checkbox"/>	手持 嗜好品	道具	1	行動	なし	使用者	頑健 難易度 3	〔成功〕時、1 時間〔高揚〕を得る。〔失敗〕時、2 時間通常の方法で解除できない〔散漫〕を受ける (1 回/シナリオ)。	P48
<input type="checkbox"/>	手持 拳銃	武器	4	行動	近+遠 (2~20)	1 体	射撃 vs 探知	対象に 18 点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	P50
<input type="checkbox"/>	装着 (胴) ボディアーマーⅢ	防具	6	常時	なし	使用者	なし	〔移動値〕に-1し、20 点の〔装備HP〕を得る。〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕による攻撃のダメージを 10 点軽減。	P53
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	- 素手	武器	-	行動	近 (0~1)	1 体	白兵 vs 運動	対象に 10 点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	P84

フィクションパワー									
名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
ガンフー	活劇	2	割込	なし	使用者	なし	遠隔攻撃が使用者が受ける〔射程：近 (0~1)〕の攻撃に対する〔防衛〕に組み合わせて宣言。/ 攻撃：射撃を〔近 (0~1)〕に変更。攻撃判定のダイス+1個、ダメージに+5。/ 防衛：防御判定のダイス+1個。	P58	

破滅の乙女



「可愛さだけで生きてけるって知ってる？」

■イメージ

地雷系。優れた外見と、それとはイメージの差異のある内面。

恋愛的要素から生まれたこの名称は、時間とともに自ら選ぶスタイルのひとつとして確立し始めた。

このスタイルを選ぶ理由はさまざまであるし、そもそも自身で理由を把握していない者もいる。

だが、実利的な効果を狙って選ぶ者も少なからず存在する。

交渉における優位性の確保、行動時の視線誘導、内に秘めた凶暴性を隠すための着ぐるみ。

彼女、もしくは彼は何を求め、このスタイルを選んだのか——それらは可憐な外見に覆われた深層に沈んでいる。

■データ解説

「破滅の乙女」は、超人的な【精神】を持つ、フィクションパワーによる攻撃を得意とする観測者だ。

虚構侵蝕について調査する場面では、高い【精神】を活かしてNPCから情報を引き出したり交渉したりするような〈社交〉判定で活躍が望める。

また、高い【知性】を活かした〈調査〉判定も得意とする。

アクションシーンでエネミーと戦闘を行なう際には、《虚構砕き》による特殊攻撃で高いダメージを与えることができる。また、権能を持つエネミーに対してのみ「【HP】の現在値を減少させる」効果が追加で適用されるため、積極的に権能を持つエネミーを攻撃するとよいだろう。

キャラクター名			アイデア	50 (45 / 5)
性別	年齢	スタンス	フィクションカード	3枚
しがらみ	取得上限 3 個		現実乖離	4 段階 (D10)

能力値	基礎技能	専門技能	副能力値
身体 6 D6	運動 頑健 白兵	VER-TH ※ 虚構侵蝕 ※ 魅了	HP 54 <small>(〔身体〕+〔精神〕)×3</small>
感覚 6 D6	射撃 操作 探知		装備HP 12
精神 12 D12	意志 社交 表現		行動値 7 <small>(〔感覚〕+〔知性〕)÷2</small>
知性 8 D8	機知 知識 調査		移動値 6 <small>(〔身体〕+〔感覚〕)÷2</small>
			社会値 20 <small>〔精神〕+〔知性〕</small>

所持品									
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照
<input type="checkbox"/>	装着 思い出の品	道具	1	割込	なし	使用者	なし	〔虚構の収束〕で侵蝕度の減少のダイスロールを行なった直後に宣言。観測ダイス1個を振り直す(1回/シナリオ)。	〔虚構〕P48
<input type="checkbox"/>	手持 スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果参照	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能(VER-TH、撮影、ウェブ検索等)を使用できる。	〔虚構〕P49
<input type="checkbox"/>	手持 特級呪具	道具	10	常時	なし	使用者	なし	F P の効果による〔攻撃〕のダメージおよび〔治療〕〔修理〕の回復量に+5する。	〔虚構〕P49
<input type="checkbox"/>	装着(胴) 厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	9点の〔装備HP〕を得る。	〔虚構〕P52
<input type="checkbox"/>	装着 勝負服	防具	3	割込	なし	使用者	なし	任意の時点で宣言する。使用者は〔集中〕を得る(1回/シナリオ)。3点の〔装備HP〕を得る。	P25
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	- 素手	武器	-	行動	近(0~1)	1体	白兵 vs 運動	対象に6点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	〔虚構〕P84

フィクションパワー									
名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
虚構砕き	法則	4	行動	近(0~1)	1体	意志 vs 運動	〔侵蝕者〕〔虚構体〕のみを対象に22点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。対象が権能を取得している場合、対象は追加で〔HP〕の現在値を〔適正アイデア+10〕点減少させる。	P34	

黒社の臥竜



「はい、3時間後に次の勤務ですね。了解です」

■イメージ

与えられた目標に向かい、あらゆるものを捨てて極限まで尖らせた心で挑む。

それが彼だ。

個人の時間、幸せ、健康、未来、友情、愛情……すべてが足手まといでしかない。

それらは目標を達成したあとに、ゆっくりと味わえばいい。

それまでは、ただ目標へ向かうことだけを考える。そうでなければ、この地獄のような状況を耐え抜くことはできない。

……だが、目標を達成した彼を待っているのは、次の目標だ。

彼の心休まるときは、はるか遠い。

■データ解説

「黒社の臥竜」は、超人的な【知性】を活かした虚構侵蝕の調査を得意とする観測者だ。

虚構侵蝕について調査する場面では、頻繁に使われる基礎技能の〈知識〉〈調査〉に加えて、VER-THを使用した調査であれば専門技能の〈VER-TH※〉を組み合わせられる。

アクションシーンでエネミーと戦闘を行なう際、「黒社の臥竜」自身は攻撃を行なうのが得意ではないが、「名將の采配」を使用して味方に【行動】を行なわせることができる。これにより、状況に合わせて味方の強みを活かすことができる。

あなたがサポート役に徹するプレイスタイルを好むのであれば、オススメの観測者テンプレートだ。

キャラクター名			アイデア	50 (47 / 3)
性別	年齢	スタンス	フィクションカード	2枚
しがらみ	取得上限 1 個		現実乖離	3 段階 (D8)

能力値	基礎技能	専門技能	副能力値
身体 6 D6	運動 頑健 白兵	VER-TH ※ 運転：自動車 指揮 事務 ソフトウェア	HP 30 <small>(〔身体〕+〔精神〕)×3</small>
感覚 8 D8	射撃 操作 探知		装備HP 21
精神 4 D4	意志 社交 表現		行動値 10 <small>(〔感覚〕+〔知性〕)÷2</small>
知性 12 D12	機知 知識 調査		移動値 7 <small>(〔身体〕+〔感覚〕)÷2</small>
			社会値 16 <small>〔精神〕+〔知性〕</small>

所持品									
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照
<input type="checkbox"/>	装着 思い出の品	道具	1	割込	なし	使用者	なし	【虚構の収束】で侵蝕度の減少のダイスロールを行なった直後に宣言。観測ダイス1個を振り直す(1回/シナリオ)。	【虚構】P48
<input type="checkbox"/>	手持 嗜好品	道具	1	行動	なし	使用者	頑健 難易度 3	【成功】時、1時間【高揚】を得る。【失敗】時、2時間通常の方法で解除できない【散漫】を受ける(1回/シナリオ)。	【虚構】P48
<input type="checkbox"/>	手持 スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果参照	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能(VER-TH、撮影、ウェブ検索等)を使用できる。	【虚構】P49
<input type="checkbox"/>	手持×2 高性能PC	道具	6	行動	なし	使用者	効果参照	コンピューターを使用した行為を行なう(詳細はGMが決定)。このとき、判定のダイスロールに+1個する。	【虚構】P49
<input type="checkbox"/>	装着(胸) 厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	9点の【装備HP】を得る。	【虚構】P52
<input type="checkbox"/>	手持 アタッシュケース	防具	2	常時	なし	使用者	なし	12点の【装備HP】を得る。	P24
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	- 素手	武器	-	行動	近(0~1)	1体	白兵 vs 運動	対象に6点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	【虚構】P84

フィクションパワー

名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照
名將の采配	伝説	4	行動	視界	1体※	〈機知〉 難易度 5	対象は【割込】として即座に1回の【行動】を行なう。また、その【行動】で対象が行なう判定のダイスに+1個する(1回/ラウンド)。	P33

鬼喰う屍鬼



「がおー
あ、普通に喋れるよ？」

■イメージ

虚構から生まれた彼は、いつからか現実へと定着した。
虚構侵蝕に慣れ親しみ、その中でこそ真価を発揮する彼だが、もう一度そこに還りたいとは思わない。現実はいいものだから。
今日という日は昨日から地続きだし、明日へ繋がっている。隣人は隣人のままで、愛する人は愛する人のまま。なんて素晴らしい。
瞬間ごとに状況が変わり、敵味方が入れ替わり、ときには物理法則すら信じられない。そんな虚構とは大違いである。
それでも、嫌いにはなれない——子が親を嫌いになれないように。

■データ解説

「鬼喰う屍鬼」は、超人的な【身体】を活かした近接攻撃を得意とする虚構体観測者だ。
虚構侵蝕について調査する場面では、使用頻度の高い【知性】に紐づく技能の判定が苦手なため、活躍の機会は少ない。
アクションシーンでエネミーと戦闘を行なう際は、【素手】に《殺戮の手》を組み合わせた強力な近接攻撃で高いダメージを与えることができるうえに、《吸血》を使用することで【HP】を回復できる可能性もある。
《アンデッド》の効果で【治療】による【HP】の回復を行なえないため、《吸血》を使用して積極的に【HP】を回復できるとよいだろう。

キャラクター名			アイデア	50 (49 / 1)
性別	年齢	スタンス	フィクションカード	1 枚
しがらみ	取得上限 1 個		現実乖離	5 段階 (D12)

能力値	基礎技能	専門技能	副能力値
身体 12 D12	運動 頑健 白兵	虚構侵蝕※ 武術：中国拳法	HP 88 <small>（〔身体〕+〔精神〕×3</small>
感覚 8 D8	射撃 操作 探知		装備HP 3
精神 4 D4	意志 社交 表現		行動値 6 <small>（〔感覚〕+〔知性〕÷2</small>
知性 3 D4	機知 知識 調査		移動値 10 <small>（〔身体〕+〔感覚〕÷2</small>
			社会値 7 <small>〔精神〕+〔知性〕</small>

所持品									
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照
<input type="checkbox"/>	装着 VER-TH グラス	道具	1	行動	なし	使用者	効果参照	VER-TH へアクセスし、サービスを使用する。詳細はGMが決定。	【虚構】P48
<input type="checkbox"/>	装着 思い出の品	道具	1	割込	なし	使用者	なし	【虚構の収束】で侵蝕度の減少のダイスロールを行なった直後に宣言。観測ダイス1個を振り直す(1回/シナリオ)。	【虚構】P48
<input type="checkbox"/>	装着(胴) 道着	防具	2	常時	なし	使用者	なし	3点の【装備HP】を得る。準備している間、攻撃判定に〈武術〉を組み合わせた際、その攻撃のダメージに+1する。	P24
<input type="checkbox"/>	装着 呪符	道具	3	割込	なし	使用者	なし	F.P.、【虚構体】の【攻撃】によるダメージを受ける直前に宣言。受ける予定のダメージを10点軽減する。使用后、この所持品は失われる。	P21
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	素手	武器	-	行動	近(0~1)	1体	白兵 vs 運動	対象に12(〈武術：中国拳法〉)を組み合わせた場合は13点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	【虚構】P84

フィクションパワー・虚構体特性									
名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
殺戮の手	活劇	1	割込	なし	使用者	なし	使用者の【素手】による攻撃に組み合わせて宣言する。組み合わせた攻撃を「F.P.による攻撃」としても扱い、ダメージに+10する。	P30	
吸血	虚構体	なし	割込	なし	使用者	なし	同じエリア(戦術モード隣接するエリア)のキャラクターへの攻撃で【HP】にダメージを与えた直後に宣言。使用者は【HP】を【HP】に与えたダメージ(最大12)点回復する。	【虚構】P197	
アンデッド	虚構体	なし	常時	なし	使用者	なし	【HP】に+40する。ただし、使用者は【治療】によって【HP】を回復できない。	P100	

機械仕掛の隣人

「次の虚構で
また会いましょう」

■イメージ
虚構侵蝕から虚構侵蝕へ。
どんな虚構でもどこからか現われて、あなたの頼れる隣人となる——それが彼だ。
人間とは比べ物にならない強靱なボディと、鋭い探知能力でさまざまな脅威に対抗する。
ただし、従順すぎるがゆえに独自の判断には多くの情報を要する。
もちろん、それらの情報を集める能力も持ち合わせているので、彼に任せれば安心だ。
今日もまたひとつ、虚構侵蝕を収束させた。
そして彼は、ただひたすら待ち続ける。
次の虚構侵蝕を。
あなたに会える日を。

■データ解説
「機械仕掛の隣人」は、高い【感覚】を活かした遠隔攻撃を得意とする虚構体観測者だ。
虚構侵蝕について調査する場面での目立った活躍は難しいが、〈操作〉判定を行なう場面では活躍できる。また、【修理】で【装備HP】を回復することでも味方に貢献できるだろう。
アクションシーンでエネミーと戦を行なう際は、《射出器官》で高いダメージを与えることができる。【HP】が高いため、積極的に攻めることはできるが、【HP】は【装備HP】を回復する手段でのみ回復できる点に注意しよう。
人前で目立たないように振る舞いたい場合、《変形》を使い、TPOに応じて姿を変えよう。

キャラクター名	アイデア 50 (47 / 3)	
性別	年齢	スタンス
しがらみ	取得上限 1 個	
フィクションカード	未使用アイデア=2 2枚	
現実乖離	5段階(D12)	

能力値	基礎技能	専門技能	副能力値 (【社会値】での変換値)
身体 8 D8	運動 頑健 白兵	VER-TH ※ 修理 電子機器	HP 75(+15) <small>(【身体】+【精神】)×3</small>
感覚 10 D10	射撃 操作 探知		装備HP 0
精神 2 D4	意志 社交 表現		行動値 8 <small>(【感覚】+【知性】)÷2</small>
知性 6 D6	機知 知識 調査		移動値 9 <small>(【身体】+【感覚】)÷2</small>
			社会値 3(-5) <small>【精神】+【知性】</small>

所持品									
準備	名称	種別	価格	使用	射程	対象	判定	効果	参照
<input type="checkbox"/>	装着 VER-TH ウォッチ	道具	2	行動	なし	使用者	効果参照	使用者が虚構世界にいるときでも、正しい時刻を表示する。VER-TH にアクセスし、サービスを使用する。	P20
<input type="checkbox"/>	手持 修理キット	道具	1	行動	近 (0~1)	1体	操作 難易度 3	対象に【修理】を行なう。この【修理】は10分で完了する。対象の【装備HP】を20点回復する(1回/シナリオ)。	【虚構】P48
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	素手	武器	-	行動	近 (0~1)	1体	白兵 vs 運動	対象に8点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	【虚構】P84

フィクションパワー・虚構体特性									
名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
機械生命体	虚構体	なし	常時	なし	使用者	なし	【HP】に+30する。また、【鋭刃】の効果を受けない。ただし、使用者は【HP】を回復する効果では【HP】を回復できず、【装備HP】を回復する効果でのみ【HP】を回復できるようになる。	【虚構】P195	
射出器官	虚構体	なし	行動	遠 (5~20)	1体	射撃 vs 探知	対象に19点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。	【虚構】P196	
変形	虚構体	なし	割込	なし	使用者	なし	任意の時点で宣言する。使用者は全身を自由な形に変形する。ただし、体の体積は変更できない。以下、【虚構】P197参照。	【虚構】P197	