

判定のルール (P72)

判定のダイス

能力値によりダイスが変化！

能力値 5 以下	→ D4	
能力値 6 ~ 7	→ D6	
能力値 8 ~ 9	→ D8	
能力値 10 ~ 11	→ D10	
能力値 12 ~ 19	→ D12	
能力値 20 以上	→ D20	

ダイスの数

判定の基礎技能を取得していなければ **1 個**、取得していれば **2 個**、専門技能を組み合われば **+ 1 個** のダイスを振れるぞ！

状況による修正

有利：ダイスロールを 2 回行なって **より高い結果** を採用！

不利：ダイスロールを 2 回行なって **より低い結果** を採用！

ダイスロール

- ▶ 指定されたダイス（**判定のダイス**、**ダイスの数**参照）を振ろう！
- ▶ 振ったダイスの出目の中で最も **高い出目** を採用！
- ▶ [難易度] 以上の出目が出ていれば [成功]！
- ▶ ダイスの **最大の出目以上の達成値で [成功] ([勝利])** した場合は [クリティカル]！
- ▶ 達成値 **1** の場合は [ファンブル]！

対決

- ▶ **能動側** と **受動側** に分かれてそれぞれ判定！
- ▶ **能動側** と **受動側** の判定は、どちらも同じ条件の場合もあれば、それぞれ違う条件の場合もあるぞ！
- ▶ 勝敗は **能動側** と **受動側** の出目 (達成値) で決定！
- ・ **能動側 > 受動側** → 能動側が [勝利]！
- ・ **能動側 < 受動側** → 受動側が [勝利]！
- ・ **能動側 = 受動側** → 受動側が [勝利]！

クリティカルとファンブルの効果

- ▶ [クリティカル] が発生した場合、手札が 1 枚以上あれば **[カードの交換]** を行なえるぞ！
もし **攻撃判定** で [クリティカル] が発生した場合は、さらに **ダメージ UP**！
- ▶ [ファンブル] が発生した場合、判定のダイスと同じ種類のダイスを 1 個振り、**出目のぶんだけ [侵蝕度] が増加** してしまう……。
この処理は観測者のキャラクター (NPC でも) のみが行なう。

協力

- ▶ **主体者** が判定を行ない、**協力者** は **主体者** の判定に **協力効果** を与える！
- ▶ **協力者** は **主体者** の行為と同じだけ時間を使うことに注意しよう！
- **協力効果 (1 種類を選択)**
 - ・ 判定の **ダイスに + 1 個** する
 - ・ 判定に **[有利]** を与える
 - ・ 判定の **達成値に + 1** する

フィクションカードの使い方 (P76)

カードの準備 (虚構侵蝕発生時)

- ① **トランプを用意する**
1 セットのトランプを用意する。足りない場合は 2 セット以上にしよう。
- ② **[山札] を作る**
トランプをシャッフルして裏向きで置く。
- ③ **[手札] を作る**
[山札] から [未使用のアイデア ÷ 2] 枚のカードを引く。

カードの意味

カードのナンバーのみ使用。
2 ~ 10 は **そのまま読む**。
「J = 11」、「Q = 12」、「K = 13」、「A = 1 or 20」を意味する。「ジョーカー」= A ~ K のうち **任意のナンバー** のカードとして扱える。

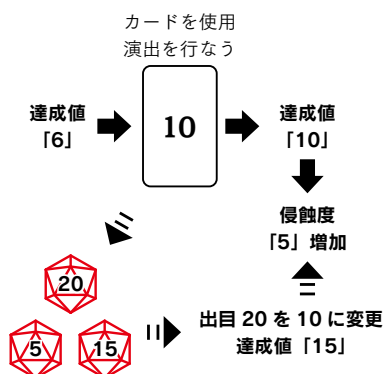
※ 「2」「3」「4」「J」「Q」「K」「A」「ジョーカー」は [現象の上書き] では強い。「5」「6」「7」「8」「9」「10」のカードを **優先的に交換** しよう。

現象の上書き

いずれかのキャラクターが判定の **達成値を算出した直後** に [現象の上書き] を宣言できる。

効果：[手札] を 1 枚選択して使用し、達成値を **カードのナンバー** に変更する。その際、「どのように現象を上書きするか」の演出を行なう。

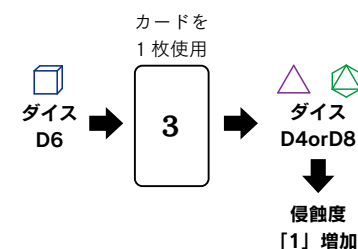
※ **《絶対》** を取得している場合判定の **ダイスロールの最も高い出目** を **カードのナンバー** に変更する。



現象の歪曲

いずれかのキャラクターが判定 **を行なう直前** に [現象の歪曲] を宣言できる。

効果：[手札] を 1 枚以上選択して使用し、判定のダイスサイズを **「使用したカードの枚数」段階大きくするか小さくする** (最小 D4、最大 D20)。



虚構侵蝕のルール (P78)

現実乖離

現実乖離の段階により
観測ダイスが変化！

- 1 段階 → D4 
- 2 段階 → D6 
- 3 段階 → D8 
- 4 段階 → D10 
- 5 段階 → D12 
- 6 段階 → D20 

▶観測者の**現実乖離**の初期値は**1 段階**とし、以下の条件を1種類満たすごとに段階が**1 上昇**する。

- ・〈VER-TH ※〉の取得
- ・〈虚構侵蝕※〉の取得
- ・[侵蝕者] である
- ・[侵蝕度] **100 以上**でシナリオを終了

▶**7 段階**に達すると観測者は**N P C 化**してしまう……。

観測ロール

- ▶観測者は、それぞれ**観測ダイス**を**1 個**振る。
- ▶観測者全員の出目を確認して、**最も高い出目**の値だけ**侵蝕度が増加**する！

虚構の収束

- ▶観測者全員は**しがらみの取得数**だけ**観測ダイス**を振り、**すべての出目を合計**する。
- ▶残っている手札を**捨札**にする。
- ▶**出目の合計値**と**捨札にした枚数**の合計値だけ、**侵蝕度を減少**させる。
- ▶侵蝕度が**99 以下**なら**影響なし**。
- ▶侵蝕度が**100 以上**なら**虚構の残滓**が発生し、観測者の**現実乖離の段階が 1 上昇**してしまう……。

侵蝕度

- ▶**侵蝕度**は虚構侵蝕の進行度合いを表わした値で、全員で**同じ値を共有**することになる。
- ▶侵蝕度は**0**から始まり、上限はなく、いくらでも増加する。
- ▶侵蝕度は主に**観測ロール**が発生したとき、**フィクションカード**を使用したとき、**フィクションパワー**を使用したときに増加するぞ！

歪み

- ▶**侵蝕度**が一定の数値(5→10→20→30→40→50→60→70→80→90→100)に達した時点で**歪み**が発生するぞ(歪み表 P81 参照)！
- ▶急激に侵蝕度が増加して同時に2種類以上の**歪み**の発生条件を満たした場合は、**同時にすべて発生**するぞ！
- ▶侵蝕度が減少しても発生した**歪み**の効果は消えない。

しがらみを断ち切る

- ▶観測者は**しがらみ**をひとつ選択して**消去**する。
- ▶その後、**フィクションカード**を山札から**3 枚**引いて[手札]にできるぞ！

アクションシーン (P82)

アクションシーンの開始

- ▶アクションシーンは**ラウンド進行**で行なう。
- ▶1 ラウンドは**10 秒**とし、参加者は1 回ずつ**手番**を行なえるぞ！

ラウンドの開始

- ▶アクションシーン参加者を確認して、参加者全員は**未行動**になる。
- ▶途中で参加する場合もこの時点で追加される。

手番の処理

- ▶**未行動**の参加者のうち**【行動値】が最も高い参加者**が手番を開始する。
- ▶手番では**1 回**の**【行動】**のアクションといくつかの**【割込】**のアクションを行なえるぞ！
- ▶手番を行なった参加者は**行動済**になり、手番が終了する。

未行動の確認・ラウンドの終了

- ▶**未行動**の参加者がいれば**手番の処理**に戻る。
- ▶**未行動**の参加者がいなければ**ラウンドは終了**して**次のラウンドが開始**するぞ！

行為

- ▶アクションシーンで何らかの行為を行ないたい場合は、[行動]として**【行為】**のアクションで行なう。
- ▶10 秒以内の行為は宣言した時点で**判定**を行なう。
- ▶10 秒を超える行為では**行為の継続**を宣言し、「**行為に必要な秒数 ÷ 10**」**ラウンド**が必要となる。判定は**必要なラウンド数が経過した時点**で行なう。
- ▶行為の継続の途中で**中断**を宣言してもよい。

攻撃と防御

- ①**攻撃を宣言**し、攻撃方法を1 種類選ぶ。
- ②攻撃を行なう**対象を決定**し、**攻撃判定**(能動)を行なう。
- ③対象は**防御を宣言**でき、**防御判定**(受動)を行なう。
- ④攻撃側が[勝利]した場合 → ⑤へ進む
防御側が[勝利]した場合 → 攻撃終了
- ⑤対象に攻撃方法に書かれている**ダメージを与える**。攻撃判定が**クリティカル**の場合は、ダメージに+「**攻撃判定の基礎技能に属する能力値**」する。

チェイス

- ▶ラウンドの開始時に、参加者の**位置**を決定する。
- ▶位置は数値で表わし、**【移動値】1 で ± 1**できる。
- ▶**疾走**：〈運動〉判定を行ない、「**達成値 + 【移動値】**」以下の値だけ位置を増減する。
- ▶**攻撃**：射程は[戦術モード]の値を使用する。攻撃前に移動を宣言でき、**【移動値】以下の値**だけ位置を増減する。

ラウンド進行の流れ

ラウンドの開始

- ① アクションシーンの参加者は**【未行動】**になる。
- ② アクションシーンに追加で参加させたいキャラクターがいる場合は、GMに許可を得て参加させる。
- ③ ラウンド開始時点で宣言可能な所持品・フィクションパワーを宣言できる。

行動・宣言の優先度

- ・同時に効果を宣言した場合、**【行動値】**が高いキャラクターが優先権を得る。
- ・**同値**の場合は**P C**が優先され、P C同士の場合は相談、N P C同士の場合はGMが任意に決定してよい。
- 【行動値】 高 > P C > N P C**

手番の処理

- ① 手番の開始前に**【割込】のアクションを宣言**することができる。
- ② **【未行動】**の参加者のうち**【行動値】の最も高い参加者**が手番を開始する。
- ③ 手番を開始した参加者は**1回**の**【行動】**を行なうことができる。
- ④ 手番中に使用できる**【割込】のアクションを宣言**することができる。手番参加者以外も使用可能な**【割込】**を宣言できる可能性がある。
- ⑤ 1回の**【行動】**が終了した時点でほかに**【割込】**の宣言があるかを確認し、宣言がなければ**【行動済】**となり**手番を終了**する。

攻撃と防御

- ① **【攻撃】**を宣言したキャラクターは実行可能な攻撃方法をひとつ選択する。
- ② **【攻撃】**を行なう対象を、攻撃方法それぞれの条件に従い決定する。
- ③ **【攻撃】**を宣言したキャラクターは、能動判定として**攻撃判定**を行なう。
- ④ **【攻撃】**を受けたキャラクターは**【防御】**を宣言できる。
- ⑤ **【防御】**を宣言したキャラクターは、受動判定として**防御判定**を行なう。
- ⑥ 攻撃判定と防御判定で**【対決】**を行なう。
- ⑦ 対決中に宣言可能な**【割込】**のアクションがいくつか宣言できる。
- ⑧ 攻撃側が**【勝利】**した場合、攻撃方法に記載されたダメージを与える。**クリティカル**の場合、ダメージに**＋【攻撃判定で使用了基礎技能の能力値】**する。
- ⑨ 防御側が**【勝利】**した場合、**【対決】を終了**する。
- ⑩ ダメージを受けた結果、**【HP】**が0以下になっていなければ**手番の処理**に戻る。
- ⑪ ダメージを受けた結果、**【HP】**が0以下になっていれば**気絶・瀕死の処理**へ進む。

【HP】が0以下のキャラクターがいる

気絶・瀕死の処理

- ① **【HP】**が0以下になったキャラクターは宣言可能な**【割込】**を行なう。
- ② **【HP】**が1以上まで回復した場合**手番の処理**に戻る。
- ③ **【HP】が0以下**から回復しない場合、キャラクターは**【瀕死】**になる。
- ④ **【瀕死】**となったキャラクターは常に**【気絶】**となる。**【気絶】**である間**【行動】****【割込】**を宣言できず、手番が開始するたびに即座に手番を終了する。
- ⑤ **【HP】が－【HP】の最大値】以下**になった場合、そのキャラクターは即座に**【死亡】**する。
- ⑥ **気絶・瀕死の処理**を終了し、**手番の処理**に戻る。

未行動の確認とラウンドの終了

- ① アクションシーンの**終了条件**を満たした場合、アクションシーンを終了する。
- ② **【未行動】**の参加者がいる場合、**手番の処理**に戻る。
- ③ 全員が**【行動済】**になった場合はラウンドを終了し、**ラウンドの開始**に戻る。

【未行動】の参加者がいる