

# 虚構侵蝕TRPG

キョコウ  
シンショク

## ルールサマリー

### 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せれば **+ 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 [ファブル]！

#### クリティカルとファブルの効果

- ▶ [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。

#### 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]！

#### 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。

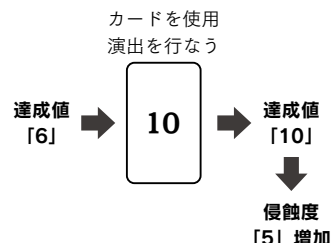
#### カードの意味

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。

#### 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。

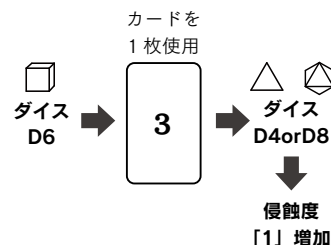
**効果**：【手札】を 1 枚選択して使用し、達成値を「**カードのナンバー**」の値に変更する。その際、「どのように現象を上書きするか」の演出を行なう。



#### 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 **NPC 化** 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。

#### 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……。

#### 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。