



七樓

TRPG

アーリーアクセス版

著：千葉直貴・泉川瀧人／卓ゲらぼ

目次

はじめに	3
虚構侵蝕TRPGの世界	4
キャラクター作成	6
データのルール	22
判定のルール	32
虚構侵蝕	35
フィクションカード	38
アクションシーン	40
ダメージと状態	43
セッションの進行	46
余暇のルール	50
メカニクス	52
シナリオの作成	58
エネミーのルール	63
付録	69

■更新履歴

- 2022/05/10(ver1.04) エネミーのルール加筆修正、文章修正、キャラクターシート「準備」欄にチェックボックスを追加
2022/04/29(ver1.03) キャラクター作成ツールのリンク追加、サンプルシナリオ追加、データの修正、ルールの修正、「シナリオの作り方」「エネミーのルール」追加
2022/04/12(ver1.02) 余暇イベント表追加、メカニクス追加、文章修正
2022/04/01(ver1.01) ブランクキャラクターシート・陣営マップ追加、データ追加、メカニクス追加、文章修正
2022/03/24(ver1.00) アーリーアクセス版リリース

© 千葉直貴・泉川瀧人／卓ゲらぼ

あなたへのお願い

今これを読んでいるあなたにお願いがあります。
本書を読んだうえで『虚構侵蝕TRPG』を遊んでもらい、ご意見・ご感想などをいただきたいのです。
いただいたご意見は『虚構侵蝕TRPG』の品質向上につながり、ご感想は開発の励みになります。
あなたからのフィードバックが本作の血と肉になるのです。
ご意見・ご感想は次の方法でお願いします。

Twitter

かんたんなご意見・ご感想は「# 虚構侵蝕」をつけてツイートをお願いします。

Eメール

Twitter アカウントをお持ちでない場合や、ご意見・ご感想が長文になりそうな場合は、下記のアドレスをお願いします。

Email:kyokoshinshoku-trpg@takuge-labo.com

You Tube チャンネル「卓ゲらぼ」

『虚構侵蝕TRPG』を制作する過程を配信しています。配信にて感想をチャットやコメント欄にいただけると、大変励みになります。

毎週金曜の19:00から定期的に「TRPGシステム制作配信」にて本作の制作情報をお届けしています。制作過程をぜひチェックしてみてください。

また、『虚構侵蝕TRPG』の「テストプレイ配信」も頻繁に行なっています。『虚構侵蝕TRPG』をどのように遊ぶのかを手っ取り早く知りたい場合、プレイの参考したい場合はぜひチェックしてみてください。

You Tube チャンネル「卓ゲらぼ」

<https://www.youtube.com/channel/UCOakiJGcgeQZRll9bf3tpA>

“チャンネル登録”をお願いします！

はじめに

本書の位置づけ

本書は『虚構侵蝕TRPG』のアーリーアクセス版ルールブックだ。

2022年夏に向けて開発中のβ版ルールを早期に公開することで、より多くのフィードバックを得ることを目的としている。

本書の読み方

表記形式

『虚構侵蝕TRPG』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。ただし、括弧内にさらに括弧がつく用語がある場合は、読みやすさを優先して括弧を省略することがある。

表記形式		
形式	意味	例
『 』	書籍名	『虚構侵蝕TRPG』
【 】	能力値、副能力値	【身体】【HP】
< >	技能	<運動> <知識>
[]	所持品	[スマートフォン] [厚手の服]
《 》	フィクションパワー	《祓魔》《ガンフー》
[]	ルール用語	[侵蝕度] [歪み]
「 」	計算式、発言、本書の項目	「(身体+精神) × 3」 「表記形式」
“ ”	その他の強調	“VER-TH”

数値計算のルール

端数の処理

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、特に記述がない限り、すべて“切り上げ”で計算する。

掛け算と割り算の優先

計算式に「×」「÷」が存在する場合、「+」「-」よりも先に計算する。ただし、「+」「-」の式に（ ）がある場合は、（ ）内を優先して計算すること。

また、計算のルールとして（ ）を省略できる場合でも、読みやすさを重視するためにあえて（ ）をつけている場合がある。

「±」の処理

計算式に「±」がある場合、効果を適用する時点で、その効果を適用するプレイヤー(あるいはGM)が「+」「-」のどちらかを選択して適用できるものとする。

「～」の処理

「～20」のように数字の前に「～」がついている場合、20以下の値になる可能性があることを表わす。また、「20～」のように数字の後に「～」がついている場合、20以上の値になる可能性があることを表わす。

ルール用語

本書に使われているルール用語の意味を下表にまとめています。目を通して把握してから読み進めてほしい。

ルール用語	
用語	例
GM	ゲームマスターの略。ゲームの進行役。ゲームで行なうルールの裁定、データ処理およびセッションの進行などを行なう。
プレイヤー	GM以外のゲームを遊ぶメンバー。GMの進行に従ってゲームに参加する。
PC	プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの分身となるキャラクター。プレイヤーはPCを操作することでゲームに参加し、ゲームの中の世界で行動することができる。
NPC	ノンプレイヤーキャラクターの略。シナリオに登場するPC以外のキャラクター全般。NPCはGMが操作する。
ダイス	サイコロのこと。『虚構侵蝕TRPG』では、4・6・8・10・12・20面体のダイスを使用する。ダイスの表記は「D」、ダイスの面の数は「D」の後ろの数字、ダイスの個数は「D」の前の数字で表わす。
ROC	ロールオアチョイスの略。チャートの項目に対して、ダイスロールで決定しても任意に選択してもよいことを表わす。ダイスロールを行なった後に改めて選択しなおしてもよい。

キャラクター作成ツール

『虚構侵蝕TRPG』のキャラクターを作成することができるツールを公式サイト内に用意している。

ぜひキャラクターを作って遊んでみてほしい。

<https://takuge-labo.com/kyokoshinshoku/chara-sheet/>

サンプルシナリオ

本書で『虚構侵蝕TRPG』を遊んでもらうためのサンプルシナリオを、TRPGシナリオ投稿サービス「TALTO」に投稿している。

まずは、以下のサンプルシナリオを使って『虚構侵蝕TRPG』を遊んでほしい。

「[幻のニューヨーク](#)」

<https://talto.cc/projects/23EVIjt9ck87oNXwY9eK7>

「[霧の中の怪物](#)」

https://talto.cc/projects/gZulNI9Pw_OeFXwfcwYw-

受け入れるのは、

虚構か現実か

虚構侵蝕TRPGの世界

あなたが住む街や国、世界。あなたの周りや遠くにいる普通の人々。

それがそのまま『虚構侵蝕TRPG』の世界となり、住人となる。

ただ、そこにはふたつの違いがある。

ひとつは、現実世界を映画世界が上書きし改変してしまう『虚構侵蝕』が稀に発生すること。

もうひとつは、世界中の人々に使用されているソーシャルプラットフォーム“VER-TH”の存在。

逆に言うと、あなたの住む世界との違いはそのふたつだけである。

すぐに『虚構侵蝕TRPG』の世界に入り込むことができるだろう。

虚構侵蝕について

現実世界が改変され、映画の世界そのものになってしまう現象のこと。

コメディ、アクション、ホラー、ドラマなど多種多様な映画の世界が、新しい現実となる。

ときにそれは永遠に続いてほしいと思えるような素晴らしい世界として描かれ、ときにそれは数分後にはすべてが壊れてしまうような終末の世界として現われるかもしれない。

また、この改変は多くの人やモノには認識できない。もともとそういう世界だったように記憶や記録、常識が入れ替わってしまうことになる。

それゆえ、虚構侵蝕は噂や都市伝説としてしか語られることはないし、公的機関などによる組織対応も存在しない。

だが、ごく稀にこの変化を認識・観測できる存在がいる。このようなモノたちのことを、虚構侵蝕を信じる一部のVER-TH利用者たちは“観測者”と名づけた。

虚構侵蝕がなぜ起こるのか、その理由や仕組みは分かっていない。しかし、それぞれの虚構侵蝕にはその中心となる人・物・場所があることは分かっている。

それはやはり、VER-TH利用者たちによって“虚構核”と名づけられ、それを破壊・変質・説得すること

で虚構侵蝕が消滅すると噂されている。

また、虚構侵蝕後の世界（＝虚構世界）には現実には存在しなかった人物や物体、能力や法則が現れることもある。これらは“虚構体”と呼ばれ、虚構侵蝕消滅の障害となったり、味方となったりするだろう。

デザイナートーク

虚構世界の題材となるフィクションが映画ではなく、漫画やアニメ、小説などの場合もあります。

ではなぜここでは映画に限定しているかというと、現代において最も多くの人に触れる可能性があり、イメージが容易で、短時間に纏められている……虚構侵蝕は多くの人々の共通の願望を一つの虚構核を通して実現するため、このような要素は重要なのです。

もちろん、このTRPGで遊ぶ人にとっても、上記の条件は有意に働くでしょう。

また、映画以外のフィクションに関してはいづれ何かの形で発表できればと考えています。

観測者について

観測者になる条件はハッキリとはしていない。しかし、数少ない共通点としてVER-THを一度でも使用したことがある、もしくは接触したことがあるということが挙げられる。

観測者はすべての虚構侵蝕を認識・観測できるわけではなく、特定の虚構侵蝕に限られる。それぞれ観測しているものが違うために観測者同士のコミュニティも生まれにくく、情報源としてネット上の書き込みや噂を当てにするしかない。それでも、同じ虚構侵蝕を体験した者同士の小さな繋がりは存在する。

観測者には虚構侵蝕に対する理解度を示す〔現実乖離〕の段階がある。虚構への理解が深まるにつれ現実から乖離していく……ときにそれは、観測者同士の対立や離別を招くことになる。

また、虚構を自らの力として利用する者もいる。それらの力は“フィクションパワー”と呼ばれ、まるで映画の主人公のように都合のよい場面を作り出すことだろう。

ヴァース VER-THについて

VER-TH は、世界最大規模のソーシャルプラットフォームである。

WEB 検索・動画投稿・ライブ配信・メッセージ投稿・通販・掲示板といったさまざまな機能を持っている。

虚構侵蝕やそれにまつわる噂は、おもにこの VER-TH 内にある目立たない掲示板で囁かされている。そこには日々多種多様な書き込みがされるが、慣れた者にとっては有意な情報収集の場となりうる。

また、虚構世界からでも現実の VER-TH にアクセスすることが可能である（同時に、虚構世界の VER-TH へアクセスも可能）。

観測者はこれらの情報を上手く利用し、虚構侵蝕に立ち向かうことになるだろう。

この VER-TH は、日本にある同名の企業によって運営されている。

デザイナートーク

ゲーム的な観測者の条件として「VER-TH を一度でも使用したことがある」というものがありますが、一応 VER-TH 以外でも神秘や奇跡の類に出会ったことがある人は観測者の条件を満たします。ただ、これは今のところ NPC やシナリオゲーム用の設定にしています。

また、VER-TH は“アンカー”と呼ばれる虚構侵蝕の影響を受けない存在です。

こうやって書いてみると、VER-TH って何か特別な存在に見えてきますね。

VER-TH 社は西暦 2000 年に、当時大学生だった松田論が創業し、彼が現在も CEO を務めている。

株式会社ではあるがすべての株を松田が有しており、社内に絶対的な権力を持っている。

それゆえ、彼の気まぐれとも思えるような命令で、社員たちは理解不能な事業を展開することもある。

また、『虚構侵蝕 TRPG』の世界には現実にあるソーシャルプラットフォームも存在するが、シェアで VER-TH に劣る。

用語集(世界観編)

虚構侵蝕：現実世界がフィクション（映画）の世界に改変されること。

観測者：虚構侵蝕を認識できる人・モノ。プレイヤーキャラクターは全員観測者。

虚構世界：虚構侵蝕後の世界。

虚構核：虚構侵蝕を引き起こすトリガーとなった人・物・場所。これを破壊・変質・説得などすることで虚構侵蝕は消滅する。

虚構体：虚構世界にしか存在しない人・モノ。

侵蝕者：虚構侵蝕の影響により、特殊な能力や特徴を持った存在。

現実乖離：0～7段階で表される、虚構への理解度や距離感。観測者は1段階以上。

フィクションパワー：一部の観測者が虚構世界で使用できる超能力。

VER-TH：世界最大規模のソーシャルプラットフォーム。虚構世界からでもアクセス可能。

アンカー：虚構世界でも現実の記憶や記録、機能を維持している物・場所。



イラスト：転（くりり）

キャラクター作成

観測者を作ろう

あなたがこれから作るPCは「[虚構侵蝕]」に立ち向かう人間——「観測者」だ。

“発生した「[虚構侵蝕]」に巻き込まれる”、“発生した「[虚構侵蝕]」に巻き込まれた人物から依頼される”などの経緯を経て「[虚構侵蝕]」を認知することで、PCは初めて観測者となる。

そして、観測者となることで初めて「[虚構侵蝕]」に立ち向かうことができるのだ。

作成方法①：かんたん作成

かんたん作成は、観測者テンプレートを選擇して30分～1時間ほどで簡単にPCを作成できる方法だ。

このゲームに慣れていない場合は、この作成方法を選択しよう。

作成方法②：じっくり作成

プレイヤーが自分の思い通りにPCのデータを作成する方法だ。

事前にキャラクターを作成できる環境や、プレイの当日に時間の余裕があるなら、この作成方法を用いるとよいだろう。

かんたん作成

かんたん作成は、下記の①②の手順で行なう。

①観測者テンプレートの選択

すでに大部分の内容が決められたPCの原型を“観測者テンプレート”と呼ぶ。プレイヤーは使用する観測者テンプレートを1種類選擇する。

「[侵蝕者]」の観測者テンプレート

観測者テンプレートのうち、「背徳の救世主」「不屈の喧嘩屋」「霊能者」「退役軍人」はフィクションパワーを取得した「[侵蝕者]」である。

これらの観測者テンプレートで遊ぶ場合は、「[虚構侵蝕]」によって特別な力を得ていることを（理解の程度はまちまちだが）自覚している点に注意しよう。

②パーソナリティの決定

「性別」「年齢」「スタンス」「しがらみ」「キャラクター名」を各表をROCして決定する。

性別

PCの性別を「性別決定表」を用いてROCで決定する。

性別の差異による観測者のデータへの影響はない。

年齢

PCの年齢を「年齢決定表」を用いてROCで決定する。

観測者テンプレートには「推奨年齢」が設定されているため、設定されている範囲内の年齢にすると、より観測者テンプレートにイメージに近づけることができる。

スタンス

PCの「スタンス」を「スタンス決定表」を用いてROCで決定する。「スタンス」は、そのキャラクターの「[虚構侵蝕]」に対する想いや接し方などを表わす。

現実乖離による推奨

PCの「現実乖離」がどの段階にあるかによって、選擇することが望ましい（強制ではない）「スタンス」も存在する。推奨の有無は解説文で示されている。

しがらみ

PCの「しがらみ」を「しがらみ決定表」を用いてROCで決定する。

「しがらみ」は、そのキャラクターの周囲を取り巻く社会環境（人間関係や立場など）を表わす。

PCの観測者が持つ“しがらみ”

PCの観測者が持つ「しがらみ」は、観測者が虚構侵蝕を解除して現実に戻る理由そのものである。

PCの観測者は、現実における自身の状況や取り巻く社会環境の中で、大切にしたいと思う、あるいは縛られていると感じるもの——つまり“しがらみ”を持ちながら日々の生活を送っているのだ。

PCの観測者の持つ「しがらみ」は、現実に起因する切り捨てがたいものとして設定することが望ましい。そうすることで、PCが「[虚構侵蝕]」の核を探し出し、世界を現実に戻すための動機づけになるのだ。

キャラクター名

PCの氏名を「名字決定表」「名前決定表・男性」「名前決定表・女性」を用いてROCで決定する。

これらの表では、出目ごとに「現代」「古風」「外国」の項目を用意している。キャラクターに合った項目を使用してほしい。

観測者テンプレート：虚構の監視者

キャラクター名		アイデア	46 (37 / 9)
性別	年齢	フィクションカード	5枚
スタンス	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	運動	〈※ VER-TH〉 〈※ 虚構侵蝕〉 〈オカルト〉 〈電子機器〉 〈伝承〉	HP	36
			頑健		装備HP	9
			白兵		行動値	7
感覚	6	D6	射撃		移動値	6
			操作		社会値	16
			探知			
精神	8	D8	意志			
			社交			
			表現			
知性	8	D8	機知			
			知識			
			調査			

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"/>	手持	スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能を使用できる。撮影、ウェブ検索等	P26
<input type="checkbox"/>	手持 ×2	高性能PC	道具	6	行動	なし	使用者	さまざま	コンピューターを使用した行為を行なう。このとき、判定のダイスロールに+1個する。	P26
<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直後に宣言。観測ダイスのうち1個を振り直す(1回/シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/>	装着 (足)	高機能シューズ	道具	2	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。	P25
<input type="checkbox"/>	装着 (胴)	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。	P28
<input type="checkbox"/>	装着 (背)	厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	6点の【装備HP】を得る。	P28
<input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/>	-	素手	武器	なし	行動	近(1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力：4」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー							
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照

観測者テンプレート：タフガイ探偵^{たんてい}

キャラクター名		アイデア	46 (41 / 5)
性別	年齢	フィクションカード	3枚
スタンス	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	8	D8	運動	〈※ VER-TH〉 〈隠密〉 〈追跡〉 〈洞察〉 〈武術：空手〉	HP	42
			頑健		装備HP	6
			白兵		行動値	7
感覚	8	D8	射撃		移動値	8
			操作		社会値	12
			探知			
精神	6	D6	意志			
			社交			
			表現			
知性	6	D6	機知			
			知識			
			調査			

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"/>	手持	双眼鏡	道具	3	割込	なし	使用者	なし	遠方を目視するための判定に組み合わせて宣言。組み合わせた判定のダイスサイズが1段階大きくなる(最大D12)。	P26
<input type="checkbox"/>	手持	スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能を使用できる。撮影、ウェブ検索等	P26
<input type="checkbox"/>	装着(足)	軍用ブーツ	武器	2	行動	近(1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力:10」の近接攻撃を行なう。この攻撃は素手による攻撃として扱う。	P27
<input type="checkbox"/>	装着(胴)	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。	P28
<input type="checkbox"/>	装着(背)	厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	6点の【装備HP】を得る。	P28
<input type="checkbox"/>										
<input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/>	-	素手	武器	なし	行動	近(1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力:8」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー							
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照

観測者テンプレート：未来のエース

キャラクター名		アイデア	46 (31 / 15)
性別	年齢	フィクションカード	8枚
スタンス	しがらみ	現実乖離	1段階 (D4)

能力値		基礎技能	専門技能	副能力値		
身体	6	D6	〈スポーツ：野球〉 〈走行〉 〈投擲〉	運動	HP	36
				頑健		
				白兵		
感覚	6	D6		射撃	装備HP	15
				操作		
				探知		
精神	6	D6		意志	行動値	5
				社交		
				表現		
知性	4	D4	機知	移動値	7	
			知識			
			調査			
				社会値	10	

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"/>	手持	VER-TH フォン	道具	1	行動	なし	使用者	効果	電話および VER-TH へのアクセスを行なうことができる。	P25
<input type="checkbox"/>	手持	ボール	武器	1	割込	遠 (3~6)	1体	〈射撃〉 vs 〈探知〉	対象に「威力：9」の遠隔攻撃を行なう。攻撃判定には〈スポーツ：野球〉を組み合わせることができる。回収するまで失われる。	P26
<input type="checkbox"/>	手持	バット	武器	2	行動	近 (1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力：11」の近接攻撃を行なう。攻撃判定には〈スポーツ：野球〉を組み合わせることができる。	P27
<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直後に宣言する。観測ダイスのうち1個を振り直す (1回/シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/>	装着 (足)	高性能シューズ	道具	2	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。	P25
<input type="checkbox"/>	装着 (胴)	プロテクター	防具	3	常時	なし	使用者	なし	15点の【装備HP】を得る。	P29
<input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/>	-	素手	武器	なし	行動	近 (1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力：6」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー							
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照

観測者テンプレート：スター俳優^{はいゆう}

キャラクター名		アイデア 46 (43 / 3)
性別	年齢 31 歳以上 (推奨)	フィクションカード 2 枚
スタンス	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	6	D6	運動	〈※ VER-TH〉 〈演劇〉 〈変装〉 〈魅了〉 〈話術〉	HP	48
			頑健			
			白兵			
感覚	6	D6	射撃		装備HP	9
			操作			
			探知			
精神	10	D10	意志		行動値	7
			社交			
			表現			
知性	8	D8	機知		移動値	6
			知識			
			調査			
					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"/>	手持	ポケットマネー	道具	2	割込	なし	使用者	なし	お金で影響の与えられる〈社交〉判定に組み合わせて宣言。ダイスサイズを1段階(最大D12)大きくする(「価格」回/シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/>	手持	スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能を使用できる。撮影、ウェブ検索等	P26
<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直後に宣言する。観測ダイスのうち1個を振り直す(1回/シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/>	装着	高級ファッション	道具	8	常時	なし	使用者	なし	〈意志〉〈社交〉〈表現〉判定のダイスに+1個する。	P26
<input type="checkbox"/>	装着(胴)	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。	P28
<input type="checkbox"/>	装着(背)	厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	6点の【装備HP】を得る。	P28
<input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/>	-	素手	武器	なし	行動	近(1)	1体	〈白兵〉vs〈運動〉	対象に「威力:6」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー							
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照

観測者テンプレート：敏腕外科医 びんわんげかい

キャラクター名		アイデア 46 (45 / 1)
性別	年齢 31 歳以上 (推奨)	フィクションカード 1 枚
スタンス	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	6	D6	運動	〈※ VER-TH〉 〈外国語：英語〉 〈学問：医学〉 〈治療〉 〈分析〉	HP	36
			頑健			
			白兵			
感覚	10	D10	射撃		装備HP	3
			操作			
			探知			
精神	6	D6	意志		行動値	9
			社交			
			表現			
知性	8	D8	機知		移動値	8
			知識			
			調査			
					社会値	14

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"/> 手持	治療キット ※ 3 個所持	道具	1	行動	なし	使用者	〈操作〉 難易度 3	対象に「治療」(10 分)を行なう。対象の【HP】を 25 点回復する (1 回 / シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/> 手持	スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能を使用できる。撮影、ウェブ検索等	P26
<input type="checkbox"/> 手持	小型刃物(メス) ※ 2 個所持	武器	2	行動	近 (1)	1 体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力：10」の近接攻撃または遠隔攻撃 (〈射撃〉 vs 〈探知〉 / 遠 (3 ~ 6))を行なう。遠隔攻撃後、回収するまで失われる。	P27
<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直後に宣言する。観測ダイスのうち 1 個を振り直す (1 回 / シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/> 装着 (胴)	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。	P28
<input type="checkbox"/> 装着 (背)	厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	6 点の【装備 HP】を得る。	P28
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/> -	素手	武器	なし	行動	近 (1)	1 体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力：6」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー							
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照

観測者テンプレート：背徳の救世主

キャラクター名		アイデア	46 (43 / 3)
性別	年齢	フィクションカード	2枚
スタンス	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	10	D10	〈※ VER-TH〉 〈※ 虚構侵蝕〉 〈武術：古流武術〉	運動	HP	48
				頑健		
				白兵		
感覚	8	D8		射撃	装備HP	15
				操作		
				探知		
精神	6	D6		意志	行動値	6
				社交		
				表現		
知性	4	D4		機知	移動値	10
			知識			
			調査			
				社会値	10	

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"/>	手持	スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能を使用できる。撮影、ウェブ検索等	P26
<input type="checkbox"/>	手持	中型鈍器(木刀)	武器	1	行動	近(1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力:15」の近接攻撃を行なう。	P27
<input type="checkbox"/>	装着(足)	高性能シューズ	道具	2	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。	P25
<input type="checkbox"/>	装着(胴)	プロテクター	防具	3	常時	なし	使用者	なし	15点の【装備HP】を得る。	P29
<input type="checkbox"/>										
<input type="checkbox"/>										
<input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/>	-	素手	武器	なし	行動	近(1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力:10」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー									
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照		
背徳の異能	4	割込	なし	使用者	なし	判定に組み合わせて宣言。判定のダイスサイズを1段階上昇(最大D12)。攻撃判定の場合、さらにその攻撃のダメージに+10する。ただし、判定の直後に【HP】の現在値を-1D10する。	P31		

観測者テンプレート：不屈の喧嘩屋

キャラクター名		アイデア	46 (43 / 3)
性別	年齢	フィクションカード	2枚
スタンス	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	12	D12	運動	〈※ VER-TH〉 〈威圧〉 〈武術：ボクシング〉	HP	60
			頑健		装備HP	27
			白兵		行動値	3
感覚	4	D4	射撃		移動値	9
			操作		社会値	12
			探知			
精神	8	D8	意志			
			社交			
			表現			
知性	4	D4	機知			
			知識			
			調査			

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"/>	手持	VER-TH フォン	道具	1	行動	なし	使用者	効果	電話および VER-TH へのアクセスを行なうことができる。	P25
<input type="checkbox"/>	手持	お酒	道具	1	行動	なし	使用者	〈頑健〉 難易度 4	[成功]時、1時間の間[高揚]を得る。[失敗]時、[散漫]を得る。この[散漫]は1時間は通常の方法では解除できない(1回/シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/>	手持	ナックルダスター	武器	2	行動	近(1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力:15」の近接攻撃を行なう。この攻撃は素手による攻撃として扱う。	P27
<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直後に宣言する。観測ダイスのうち1個を振り直す(1回/シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/>	装着(足)	高性能シューズ	道具	2	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。	P25
<input type="checkbox"/>	装着(背)	厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	6点の【装備HP】を得る。	P28
<input type="checkbox"/>	装着(胴)	ライダースーツ	防具	4	常時	なし	使用者	なし	【行動値】に-1し、21点の【装備HP】を得る。	P29
<input checked="" type="checkbox"/>	-	素手	武器	なし	行動	近(1)	1体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力:12」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー									
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照		
ボディガード	2	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。即座に対象と同じエリアに移動し、対象が受ける予定のダメージが代わりに受ける。さらに、受けるダメージを5点軽減する。	P31		

観測者テンプレート：れいのうしゃ霊能者

キャラクター名		アイデア 46 (45 / 1)
性別	年齢 13 歳以上 (推奨)	フィクションカード 1 枚
スタンス	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	4	D4	運動	〈※ VER-TH〉 〈※ 虚構侵蝕〉 〈オカルト〉 〈学問：宗教学〉 〈伝承〉	HP	42	
			頑健		装備HP	9	
			白兵			行動値	8
感覚	8	D8	射撃				移動値
			操作				
			探知				
精神	10	D10	意志		社会値	18	
			社交				
			表現				
知性	8	D8	機知				
			知識				
			調査				

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"/>	手持 スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果	電話やカメラの機能ほか、使用者が提案してGMが許可した機能を使用できる。撮影、ウェブ検索等	P26
<input type="checkbox"/>	手持 特級呪具	道具	10	常時	なし	使用者	なし	使用者がフィクションパワーの効果によって [攻撃] [治療] [修理] のいずれかを行なう場合、その [威力] に +10 する。	P27
<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直後に宣言する。観測ダイスのうち 1 個を振り直す (1 回/シナリオ)。	P25
<input type="checkbox"/>	装着 (胴) 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。	P28
<input type="checkbox"/>	装着 (背) 厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	6 点の【装備 HP】を得る。	P28
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	- 素手	武器	なし	行動	近 (1)	1 体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力：4」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー									
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果			参照
祓魔	5	行動	近+遠 (1~20)	1 体	〈意志〉 vs 〈意志〉	[侵蝕者] [虚構体] のみを対象に「威力：25」の特殊攻撃を行なう。このとき、攻撃判定のダイスに +1 個する。対象はこの攻撃によるダメージを【装備 HP】から差し引くことができない。			P31

観測者テンプレート：たいえきぐんじん退役軍人

キャラクター名		アイデア 46 (45 / 1)
性別	年齢 31 歳以上 (推奨)	フィクションカード 1 枚
スタンス	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	8	D8	運動	〈軍事〉 〈サバイバル〉 〈武術：射撃競技〉	HP	42
			頑健		装備HP	24
			白兵			
感覚	10	D10	射撃		行動値	7
			操作			
			探知			
精神	6	D6	意志		移動値	9
			社交			
			表現			
知性	6	D6	機知		社会値	12
			知識			
			調査			

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"/>	手持 VER-TH フォン	道具	1	行動	なし	使用者	効果	電話および VER-TH へのアクセスを行なうことができる。	P25
<input type="checkbox"/>	手持 × 2 散弾銃	武器	5	行動	近+遠 (2~25)	1 体	〈射撃〉 vs 〈探知〉	対象に「威力：17」の遠隔攻撃を行なう。「射程：近」の対象にこの武器で攻撃を行なう場合は威力に+4 する。	P28
<input type="checkbox"/>	装着 (背) 厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	6 点の【装備 HP】を得る。	P28
<input type="checkbox"/>	装着 (胴) 防弾ベストII	防具	4	常時	なし	使用者	なし	【行動値】に-1し、18 点の【装備 HP】を得る。ダメージを【装備 HP】に適用時、〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕によるダメージを 1/2 にする。	P29
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input checked="" type="checkbox"/>	- 素手	武器	なし	行動	近 (1)	1 体	〈白兵〉 vs 〈運動〉	対象に「威力：8」の近接攻撃を行なう。	P42

フィクションパワー									
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照		
ガンフー	2	割込	なし	使用者	なし	遠隔攻撃または使用者が受ける「射程：近」の攻撃に対する【防御】に組み合わせて宣言。攻撃：攻撃の射程を「近/1」に変更、攻撃判定のダイスに+1 個、【威力】+10 する。防御：防御判定のダイスに+1 個する。	P30		

性別決定表 (D10/ROC)	
出目	性別
1~4	プレイヤーと同じ性別
5	プレイヤーと逆の性別
6~7	男性
8~9	女性
10	そのほか
選択	GMと相談して決定

年齢決定表 (D10/ROC)	
出目	年齢
1	4 ~ 5 歳
2	6 ~ 9 歳
3	10 ~ 12 歳
4	13 ~ 15 歳
5	16 ~ 18 歳
6~7	19 ~ 24 歳
8	25 ~ 30 歳
9	31 ~ 40 歳
10	41 ~ 50 歳
選択	GMと相談して決定

スタンス決定表 (D10/ROC)		
出目	スタンス	解説
1	否定	虚構侵蝕は実在しない。漫画やアニメじゃあるまいし、この目で見るとは信じない(推奨現実乖離 2 以下)。
2	愛着	虚構侵蝕は人生に欠かせないものだ。虚構侵蝕の世界を楽しみ、そして世界が用意した物語に沿って解決する。
3	恐怖	虚構侵蝕に対し、明らかに恐怖を抱いている。命の危機、精神の危機、虚構侵蝕に巻き込まれたら破滅的な何かがあるに違いない。
4	激情	虚構侵蝕に対し、強い怒りを持っている。すべての、もしくは特定の虚構侵蝕を消し去るまで、歩みを止めない。
5	好奇心	虚構侵蝕に興味津々だ。理由は様々だが、虚構侵蝕を体験したい。
6	受容	自分は必ず虚構侵蝕に巻き込まれるだろう。どのように努力しようと虚構侵蝕からは逃れられない。ならば、受け入れるしかない。
7	正義	虚構侵蝕は混沌であり悪だ。虚構侵蝕に遭遇したら、それがなんであれ迅速に解決しなくてはならない。
8	不安	いつ虚構侵蝕に巻き込まれるか不安を抱いている。虚構侵蝕という得体の知れないモノに、日常が壊されてしまうかもしれない。
9	義務	仕方なく虚構侵蝕と向き合っている。虚構侵蝕を観測したなら、調査し、分析し、解決しなくてはいけない(推奨現実乖離 2 以上)。
10	執着	虚構侵蝕の世界を強く求めている。侵蝕が解決されてしまっても構わない。次の虚構侵蝕を探し出すだけだ (推奨現実乖離 4 以上)。
選択	任意	GMと相談して任意に決定してよい。

しがらみ決定表 (D10/ROC)		
出目	しがらみ	解説
1	過去	あなたは“現実”の過去に未練があり、それに答えを出すまでは現実から逃げるわけにはいかない。
2	瑕疵	あなたは自身の欠点を克服し、自分をないがしろにしてきた“現実”の社会や人々を見返さなければならない。
3	家族	あなたの知っている家族は“現実”以外には居ないかもしれない。ゆえに“現実”を守らなければならない。
4	義理	あなたが迷惑をかけた、もしくはあなたを助けてくれた人が“現実”にいる。その義理を返すまでは“現実”を離れるわけにはいかない。
5	常識	あなたは好きか嫌いかは別として常識を重視しており、それが揺らぐことは許せない。ゆえに最大の常識である“現実”が変えられてしまうことこそ、許せない。
6	職務	あなたは与えられた役割を果たすまで、心に何かがかが引っぱり続ける。その役割を果たすには“現実”に留まらなければならない。
7	道徳	あなたにとって“現実”の人々が長い歴史の上に築き上げた社会と規律は護らなければならない存在だ。そして、それらを護るためにはベースとなる“現実”も護らなければならない。
8	保身	あなたは“現実”で人並み以上の富や社会的地位を獲得した。“現実”が変わってしまったとき、それらが保持されている保証はない。だから“現実”を取り戻さなければならない。
9	抑圧	あなたは周囲の人や環境に抑圧されてきた。だが、それこそが“現実”を生きていることを実感させる。
10	恋愛	あなたには“現実”に恋人や伴侶がいる。その人にふたたび会うため、もしくはその人たちが平和に暮らせるように、“現実”を戻さなくてはならない。
選択	任意	GMと相談して任意に決定してよい。

名字決定表(D10/ROC)

出目	現代	古風	外国
1	青島 (あおしま)	天草 (あまくさ)	アダムス
2	大友 (おおとも)	犬神 (いぬがみ)	オーシャン
3	加藤 (かとう)	氏家 (うじいえ)	ジョーンズ
4	川藤 (かわとう)	桐島 (きりしま)	スカイウォーカー
5	工藤 (くどう)	芹沢 (せりざわ)	チェン
6	仙崎 (せんざき)	多羅尾 (たらお)	ボンド
7	田所 (たどころ)	椿 (つばき)	マクレーン
8	水島 (みずしま)	馬締 (まじめ)	レクター
9	矢口 (やぐち)	宮城 (みやぎ)	ローズマリー
10	湯川 (ゆかわ)	柳生 (やぎゅう)	ワン
選択	GMと相談して決定	GMと相談して決定	GMと相談して決定

名前決定表・男性(D10/ROC)

出目	現代	古風	外国
1	アキラ	乙松 (おとまつ)	アクセル
2	カイジ	勘兵衛 (かんべえ)	ジェイソン (ジェイ/ジェイス)
3	カズマ	耕助 (こうすけ)	ジェームズ (ジム/ジミー)
4	健太郎 (けんたろう)	五右衛門 (ごえもん)	ジョン (ジャック)
5	朔太郎 (さくたろう)	小五郎 (こごろう)	チャールズ (チャーリー)
6	俊作 (しゅんさく)	信玄 (しんげん)	ネオ
7	タケル	清明 (せいめい)	ヘンリー (ハリー)
8	帆高 (ほたか)	鉄男 (てつお)	ルーク
9	ライト	寅次郎 (とらじろう)	レオン
10	雄一 (ゆういち)	武蔵 (むさし)	ロバート (ロブ/ロッキー)
選択	GMと相談して決定	GMと相談して決定	GMと相談して決定

名前決定表・女性(D10/ROC)

出目	現代	古風	外国
1	泉 (いずみ)	あずみ	アナ (アニー)
2	さくら	かぐや	アリス (アリー/エリー)
3	ナナ	貞子 (さだこ)	エスター
4	紀子 (のりこ)	静姫 (しずひめ)	エマ (エミー)
5	千早 (ちはや)	節子 (せつこ)	クラリス
6	千尋 (ちひろ)	すず	サラ (サリー)
7	美嘉 (みか)	茶々 (ちゃちゃ)	ブリジット
8	三葉 (みつは)	富江 (とみえ)	ミザリー
9	桃子 (ももこ)	松子 (まつこ)	レイア
10	凛 (りん)	雪 (ゆき)	ローラ (ローリー)
選択	GMと相談して決定	GMと相談して決定	GMと相談して決定

じっくり作成

じっくり作成は下記の①～⑦の手順で行なう。

①アイデアの決定

キャラクターの総合的な強さを表わす値を「アイデア」と呼ぶ。これは、現在の能力だけでなく、いまだ見ぬ可能性をも含んだ“理想の姿”を表現するものだ。

初めて「虚構侵蝕」に立ち向かう観測者としてPCを作成する場合、PCは46点の「アイデア」を持つ。

アイデアを使用する

キャラクターは能力を得るために「アイデア」を使用できる。「使用済のアイデア」が多いほど、より多くの夢や理想を現実のものにしてきたことを表わす。

未使用のアイデア

「アイデア」をあえて使用せずに残しておくこともできる。「未使用のアイデア」が多いほど、いまだ実現していない夢や理想が多くあることを表わす。

「未使用のアイデア」はフィクションカード(P38)を取得する枚数に関係する。キャラクターはシナリオの開始時にフィクションカードを「未使用のアイデア」÷2枚取得することになる。

②パーソナリティの決定

手順は「かんたん作成」(P6)の手順②と同様。

ただし、「スタンス」は「⑧現実乖離の決定」の後に決定してもよい。

③能力値の決定

能力値とは、キャラクターの能力を4種類の値で表したものだ。各能力値の解説は「能力値表」(P19)を参照すること。

各能力値の初期値は「4」とする。そのため、自動的に「アイデア」を16点使用することになる。

さらに、「アイデア」を1点使用するたびにいずれか1種類の能力値を1点増加できる。能力値に上限はないが、「11」以上の能力値を1種類以上持つキャラクターは「侵蝕者」となる。

各能力値は一定の値に達するたびに判定(P30)のダイスサイズが大きくなる。

年齢による能力値の修正

年齢が3歳以下または51歳以上のキャラクターを作成する場合は能力値が修正される。詳細は「能力値・技能の修正および目安」(P19)を参照すること。

能力値の修正は現在値と最大値の両方にかかるものとする。これにより減少した能力値ぶんの「アイデア」は「未使用のアイデア」になる。

年齢による能力値増加と技能数の目安

キャラクターの年齢によって、能力値を増加させる値(合計値)の目安を「能力値・技能の修正および目

安」(P19)に示す。年齢による心身の成長にリアリティを持たせたい場合に参考にしてほしい。

④副能力値の算出

能力値をもとに算出される4種類の値を副能力値と呼ぶ。各副能力値の算出方法や解説は「副能力値表」を参照すること。

⑤技能の取得

キャラクターが身につけた技術や知識などを“技能”と呼ぶ。

技能は“基礎技能”と“専門技能”に分かれる。

基礎技能

キャラクターの基礎的な行動を表わす技能。各能力値ごとに3種類の基礎技能が存在する。

判定(P32)の際に、指定された基礎技能を取得していれば、判定のダイスの数を+1個できる。

基礎技能は「アイデア」を2点使用するたびに「基礎技能表」(P20)から1種類を選択して取得できる。

専門技能

細分化された特定の技術や知識などを表わす技能。

判定の際に、プレイヤーは状況に応じて取得した専門技能のうち1種類を組み合わせられるかを考え、提案できる。その後、GMが提案を了承すれば、判定のダイス数を+1個できる。

〈※VER-TH〉および〈※虚構侵蝕〉は、「虚構侵蝕」に関する判定に広く組み合わせられる可能性があるが、取得すると「現実乖離」の段階が上昇する。

専門技能は「アイデア」を1点使用するたびに「専門技能表」(P20)から1種類を選択して取得できる。

年齢による技能数の目安

年齢による技能の取得数の目安を「能力値・技能の修正および目安」(P19)に示す。年齢による経験にリアリティを持たせたい場合に参考にしてほしい。

⑥フィクションパワーの取得

キャラクターが「虚構侵蝕」をその身に受けることで発現する特殊な能力を“フィクションパワー”と呼ぶ。フィクションパワーはそれぞれが千差万別で強力な効果を持っている。

フィクションパワーは「アイデア」を4点使用することで取得できる。ただし、フィクションパワーを取得したキャラクターは「侵蝕者」となる。

フィクションパワーについての詳細はP22を参照すること。

⑦所持品の取得

さまざまな効果を持つ物品を“所持品”と呼ぶ。PCは「価格」の値が【精神】以下の所持品を、「価格」の合計が【社会値】と同じ値になるまで選択して取得する。所持品についての詳細はP22を参照すること。

ポケットマネー

所持品を取得する際に、「価格」の合計が【社会値】未満のまま所持品の取得を終えようとした場合は、自動的に「価格」の合計が【社会値】と同値になるように〔ポケットマネー〕を取得する。このとき、「価格」の値が【精神】以下でなくともよい。

フィクションパワーによる所持品

フィクションパワーの効果によって【社会値】を消費することなく自動的に取得する所持品がある場合は、「所持品の取得」の手順に入った時点で取得する。

⑧現実乖離の決定

観測者が〔虚構侵蝕〕にどれだけ踏み込んでいるか、現実から遠ざかっているかを段階的に表わしたものを〔現実乖離〕(P35)と呼ぶ。

段階は1～7段階まで存在するが、観測者を作成する時点では4段階目まで到達する可能性がある。

〔現実乖離〕は初期値を1段階とし、以下の条件を1種類満たすごとに1段階上昇する。

条件①: 〈※VER-TH〉技能を取得した

条件②: 〈※虚構侵蝕〉技能を取得した

条件③: [侵蝕者] である

能力値表

能力値	初期値	解説
【身体】	4	キャラクターの筋力・持久力・身体操作能力など表わす能力値。
【感覚】	4	キャラクターの感覚や反応速度や器用さを表わす能力値。
【精神】	4	キャラクターの社交能力や意志の強さを表わす能力値。
【知性】	4	キャラクターの頭の良さや思考速度を表わす能力値。

副能力値表

副能力値	算出方法	解説
【HP】	(【身体】+【精神】)×3	キャラクターの肉体の強靭さを表わす。【HP】が高いほどより多くのダメージに耐えることができる。【HP】には最大値(もとの値)と現在値(減少後の値)がある。
【行動値】	(【感覚】+【知性】)÷2	キャラクターの行動の早さを表わす。【行動値】が高いほど素早く行動する、あるいは反応することができる。
【移動値】	(【身体】+【感覚】)÷2	キャラクターの移動できる距離を表わす。【移動値】は[戦術モード](※未実装)でのみ使用する。
【社会値】	【精神】+【知性】	キャラクターの財力や人脈の強さを表わす。【社会値】が高いほど多くの所持品を取得し、維持することができる。

能力値・技能の修正および目安

年齢	年齢による能力値の修正	能力値の増加(目安)	基礎技能の取得数(目安)	専門技能の取得数(目安)
1歳	全能力値-3	0	0	0
2歳	全能力値-2	0	0	0
3歳	全能力値-1	0	0	0
4~5歳	修正なし	0~2	1~2	0~1
6~9歳	修正なし	2~4	1~2	0~2
10~12歳	修正なし	2~6	1~3	1~3
13~15歳	修正なし	4~8	1~3	1~4
16~18歳	修正なし	4~10	2~4	2~4
19~24歳	修正なし	5~12	2~4	2~4
25~30歳	修正なし	6以上	3以上	3以上
31~40歳	修正なし	6以上	3以上	4以上
41~50歳	修正なし	6以上	3以上	5以上
51~60歳	【身体】-1	6以上	3以上	6以上
61~70歳	【身体】【感覚】-1	6以上	3以上	6以上
71~80歳	【身体】-2 / 【感覚】-1	6以上	3以上	6以上
81~90歳	【身体】【感覚】-2	6以上	3以上	6以上
91歳以上	【身体】【感覚】-3	6以上	3以上	6以上

基礎技能表

能力値	技能名	解説
【身体】	〈運動〉	身体を動かす技術全般を表わす基礎技能。 判定の使用例： 基本的な身体操作に関する判定、近接攻撃に対する防御判定など
	〈頑健〉	肉体の鍛錬や健康を維持・促進に努めていることを表わす基礎技能。 判定の使用例： 強い筋力を必要とする判定、毒や病気に対して抵抗するための判定など
	〈白兵〉	近接距離の戦闘技術を表わす基礎技能。 判定の使用例： 組み伏せる・突き飛ばす判定、近接攻撃の攻撃判定など
【感覚】	〈射撃〉	遠隔距離の戦闘技術を表わす基礎技能。 判定の使用例： 狙い通りに投射する判定、遠隔攻撃の攻撃判定など
	〈操作〉	手先の器用さや物品の操作全般を表わす基礎技能。 判定の使用例： 作業に精密な動作を必要とする行動の判定、機械や乗り物の操作するための判定など
	〈探知〉	感覚器官による知覚や特定の対象物を発見するための技術を表わす基礎技能。 判定の使用例： 物音や会話を聞き分ける判定、隠された物品を探し出すための判定など
【精神】	〈意志〉	自身を見つめ、意志や自我を強く保つことに努めていることを表わす基礎技能。 判定の使用例： 意識を保つための判定、苦痛やストレスに耐えるための判定など
	〈社交〉	他者との交流や社会活動の技術全般を表わす基礎技能。 判定の使用例： 会話や仕草によって望ましい結果を得るための判定、物品を調達するための判定など
	〈表現〉	自身の考えや感じたことを表現する技術を表わす基礎技能。 判定の使用例： 芸術作品を作るための判定、相手の心を引きつける表現を行なうための判定など
【知性】	〈機知〉	とっさの機転や閃きといった思考の早さを表わす基礎技能。 判定の使用例： 何かを思いつくための判定、状況を察知して対応するための判定など
	〈知識〉	物事の知識を広く身に付けていることを表わす基礎技能。 判定の使用例： ある事柄を知っているかどうかの判定、何かを思い出すための判定など
	〈調査〉	さまざまな事柄を明らかにするために調べ、検討する技術を表わす基礎技能。 判定の使用例： ある事柄を調べるための判定、得た情報から答えを導き出すための判定など

専門技能表①

技能名	解説
〈※VER-TH〉	ソーシャルプラットフォーム“VER-TH”に精通している。 ※取得した場合、[現実乖離]が1段階上昇する。
〈※虚構侵蝕〉	[虚構侵蝕]に関する知識に精通している。 ※取得した場合、[現実乖離]が1段階上昇する。
〈威圧〉	相手を威圧して恐怖心を抱かせる技術を修得している。
〈運転：分野〉	乗り物や無人機の運転技術。 分野： 自動車、バイク、航空機、重機、船舶など
〈演劇〉	演技や演出などの演劇の技術や伝統芸能などに精通している。
〈オカルト〉	オカルトに関する知識に精通している。
〈音楽：分野〉	特定の音楽に関する知識や技術を習得している。 分野： 作曲、音響、歌唱、楽器演奏など
〈隠密〉	姿を隠したり気配を消したりする技術を修得している。
〈会計〉	資金の流れを管理する技術を修得している。
〈外国語：分野〉	特定の言語の会話や読み書きを修得している。 分野： 日本語、英語、ドイツ語など
〈解錠〉	鍵に関する知識や解錠の技術を修得している。
〈学問：分野〉	特定の学問について精通している。 分野： 医学、化学、教育学、経済学、言語学、工学、考古学、社会学、宗教学、心理学、人類学、数学、政治学、生物学、地質学、地理学、哲学、天文学、統計学、物理学、法学、薬学、歴史学など
〈家事〉	家事全般に精通している。
〈軽業〉	曲芸的な身のこなしを会得している。
〈鑑定〉	物品の価値や真贋を鑑定する技術を修得している。
〈奇術〉	思い込みや錯覚などを使用して相手をだます技術を修得している。
〈偽造〉	偽の品物や書類などを作成する技術を修得している。
〈教導〉	相手に物事を教え、理解させる技術を修得している。
〈軍事〉	軍事に関する知識に精通している。

専門技能表②

技能名	解説
〈経営〉	会社や組織などを経営する技術を修得している。
〈ゲーム：分野〉	特定のゲームに関する技術。 分野 ：将棋、チェス、麻雀、Eスポーツなど
〈交渉〉	交渉で自身に有利な条件を引き出す技術を修得している。
〈採掘〉	鉱山や遺跡などで鉱石や出土品の採掘を行なう技術を修得している。
〈撮影〉	写真や映像を撮影する技術を修得している。
〈サバイバル〉	市街地・野外・極地などのサバイバル技術や知識に精通している。
〈指揮〉	多数の人間を従わせて運用する技術を修得している。
〈事務〉	事務作業に精通している。
〈修理〉	物品を修理する技術を修得している。
〈狩猟〉	野生動物を捕獲する技術を修得している。
〈乗馬〉	馬に乗り、自由に操る技術を修得している。
〈水泳〉	水中を泳ぐ技術を修得している。
〈スポーツ：分野〉	特定のスポーツに関する技術。 分野 ：サッカー、水泳、テニス、野球、陸上競技など
〈制作：分野〉	物品を制作する技術。 分野 ：鍛冶、機械、大工、電子機器、服飾など
〈精密作業〉	手先の細かい作業を行なう技術を修得している。
〈走行〉	速く走る、あるいは長く走る技術を修得している。
〈ソフトウェア〉	ソフトウェアの操作やプログラミングなどの知識や技術を修得している。
〈脱出〉	閉所・拘束・危険区域などから脱出する技術を修得している。
〈ダンス〉	さまざまな踊りの技術を修得している。
〈調教〉	動物を調教する技術を修得している。
〈跳躍〉	高く遠くへ飛ぶ、あるいは高所から着地する技術を修得している。
〈治療〉	怪我や病気の処置を行なう技術を修得している。
〈追跡〉	目標の痕跡を辿って追跡する技術を修得している。
〈電子機器〉	コンピューターを始めとした電子機器の操作や構造に精通している。
〈伝承〉	古来から伝わる伝承に精通している。
〈洞察〉	物事の本質を見抜く術に長けている。
〈投擲〉	物を投げる技術を修得している。
〈登攀〉	斜面や壁面を登る技術に精通している。
〈農業：分野〉	特定の農業分野に関する知識や技術に精通している。 分野 ：農耕・林業・水産・畜産など
〈美術：分野〉	美術に精通している。 分野 ：絵画、工芸、建築、染織、彫刻、陶芸、版画など
〈武術：分野〉	武術を修得している。 分野 ：合気道、空手、剣道、弓道、射撃競技、柔道など
〈分析〉	物事を細かな要素に切り分けて理解する技術を修得している。
〈文芸：分野〉	特定の文芸分野に精通している。 分野 ：韻文、脚本、作詞、小説、随筆など
〈文献検索〉	書籍やウェブ上から必要な情報を探し出す技術を修得している。
〈衣装〉	外見や特徴を別人にみせかけるための技術を修得している。
〈魅了〉	相手の心を引きつけるための仕草やメイクなどに精通している。
〈料理〉	料理の技術を修得している。
〈礼儀〉	礼儀作法やマナーなどに精通している。
〈話術〉	巧みな会話で相手の印象を思い通りに操作する技術を修得している。
任意	GMと相談して決定。

データのルール

キャラクターを作成するためのさまざまなデータや使用するためのルールについて解説する。

所持品

使用することで恩恵や特定の効果を得られる物品を“所持品”と呼ぶ。

所持品のデータは [P25](#) から掲載されている。データの見方の詳細は [P23](#) を参照すること。

所持品の取得

キャラクターは所持品を以下の方法で取得できる。

【社会値】による取得

「キャラクター作成」([P18](#))や「余暇」([P50](#))において、【社会値】を使用することで所持品を取得する。

この方法では、「価格」の値が【精神】以下の所持品を、「価格」の合計が【社会値】と同じ値になるまで選択して取得する。

フィクションパワーによる取得

取得したフィクションパワーの中には、自動的に所持品を取得する効果を持っている場合がある。

この方法で取得した所持品は、フィクションパワーを取得している限り維持できる。

シナリオでの一時的な取得

シナリオ中に所持品を一時的に取得する場合がある。

この方法で取得した所持品は、「余暇」([P50](#))の時点で維持をしない限り失われる。

所持品の売却

キャラクターは取得している所持品を売却することができる。所持品の売却は「余暇」([P50](#))で行なえる。

売却の処理

キャラクターは取得している所持品の中から売却したいものを1個以上選択する。

選択した所持品を消去した後、消去した所持品に使用していた【社会値】を払い戻す。

例：取得している「お酒」と「双眼鏡」を売却する場合、「お酒」(価格1)と「双眼鏡」(価格3)を消去し、【社会値】を4払い戻す。

所持品の準備と収納

所持品は使えるように準備している状態と、ポケットやバックパックなどに収納している状態がある。

準備

所持品を対応した【スロット】([P24](#))に入れている状態を表わす。【準備】している所持品は効果を受けたり使用したりすることができる。

収納

【スロット】に入れず、ポケットやバックパックなどに収納している状態を表わす。【収納】している所持品は、効果を受けたり使用したりすることはできない。

フィクションパワー

キャラクターが「虚構侵蝕」をその身に受けることで発現する特殊な能力のことを“フィクションパワー”と呼ぶ。

フィクションパワーのデータは [P30](#) に掲載されている。データの見方の詳細は [P23](#) を参照すること。

フィクションパワーの取得

キャラクターは、フィクションパワーを以下の方法で取得できる。

アイデアによる取得

「キャラクター作成」([P18](#))や「キャラクターの成長」([P50](#))において、「アイデア」を4点使用することでフィクションパワーを取得できる。

シナリオでの取得

シナリオで発生する【フィクションパワーの覚醒】(※未実装)で一時的に取得する場合がある。

データの使い方

データの宣言

所持品やフィクションパワーを使用するための宣言は使用タイミングにつき1回まで行なえる。

例えば、攻撃を行なうための武器を選択する場合、武器を2個以上持っていたとしても、1回の【行動】では1種類の武器しか宣言できない。

または、同じ使用タイミングで宣言するフィクションパワーを複数取得していたとしても、そのうち1種類しか宣言できない。

なお、「使用：常時」の所持品やフィクションパワーは宣言をすることなく常に効果を発揮しているため、この制限は適用されない。

効果の優先順位

所持品やフィクションパワーの効果はルールを基準にして運用する。ただし、ルールと効果が矛盾する場合は、所持品やフィクションパワーの効果を優先して適用すること。

また、所持品の効果がフィクションパワーの効果と矛盾する場合は、フィクションパワーの効果を優先すること。

なお、フィクションパワーの効果で取得した所持品は、フィクションパワーと同様の優先順位で扱うものとする。

効果の重複

同名の所持品やフィクションパワーの効果は原則として重複しない。ただし、効果に「重複」の特記がある場合は、例外として特記の範囲内で重複する。

効果文の表現

データの効果の文章に使用される表現や特殊表記の意味について解説する。

可能系

効果の文章に「～する」のように書かれている場合は、その効果を必ず適用する。

「～できる」「～してもよい」のように書かれている場合は、その効果を適用するか適用しないかを使用者が任意に決定できる。

特記事項

効果には「**重複**」や「**回数**」のように特記事項が書かれていることがある。

重複：データの効果が重複することを表す。重複をどのように処理するかも記載している。

回数：データの効果の使用回数に制限があることを表す。「回数/時期」の書式で表記する。

複数の効果の列挙：効果に2種類以上の効果が存在する場合、特記事項として記述する。効果を表す名前があれば、それを記述する。特に効果を表す名前がなければ「効果①」「効果②」のように記述する。

その他：上記以外にも、効果に応じた特記事項が発生することがある。その場合は、各データの効果の記述に従うこと。

データの見方

所持品やフィクションパワーは以下の解説に従って見ること。

データボックス

所持品およびフィクションパワーは、データボックスの形式で表記されている。

データボックスには以下の項目が書かれているが、値が存在しない項目は省略されていることもある。

名称

所持品やフィクションパワーの名称を表わす。

種別

所持品の種別を表わす。種別の詳細は「種別一覧表」(P24)を参照すること。

準備 (所持品のみ)

所持品がどのスロットに入れて「準備」することができるかを表わす。[スロット]の詳細は「スロット一覧表」(P24)を参照すること。

価格 (所持品のみ)

所持品の取得に必要な【社会値】を表わす。

侵蝕 (フィクションパワーのみ)

フィクションパワーを使用した場合に増加する[侵蝕度](P35)を表わす。

概要

所持品やフィクションパワーの概要を表わす。

使用

所持品やフィクションパワーの使用を宣言するタイミングを表わす。使用タイミングの詳細は「使用タイミング一覧表」(P24)を参照すること。

射程

所持品やフィクションパワーの射程を表わす。射程はアクションシーンを[陣営モード][戦術モード](※未実装)で行なう場合のみ使用する。モードごとに表記が異なる場合は「陣営モードの射程(戦術モードの射程)」の形式で表記する。

射程の詳細は「射程一覧表」(P24)を参照すること。

対象

所持品やフィクションパワーの対象を表わす。モードごとに表記が異なる場合は「演出モードの対象(陣営モードの対象/戦術モードの対象)」の形式で表記する。

対象の詳細は「対象一覧表」(P24)を参照すること。

判定

所持品やフィクションパワーで行なう判定の種類を表わす。

効果

所持品やフィクションパワーが何らかの効果を持つ場合は、「効果」として文章で書かれている。

威力

所持品やフィクションパワーによって攻撃または回復を行なう際の与えるダメージや回復量を表わす。

所持品種別表	
種別	解説
道具	何らかの使い道を想定された所持品。
武器	攻撃を行なうための所持品。
防具	攻撃や傷害から身を守るための所持品。
乗物	搭乗することでさまざまな効果を得る所持品。

使用タイミング一覧表	
使用	解説
常時	宣言することなく常に発動している。
行動	[行動] (P40) を消費して宣言する。
割込	特定のタイミングに割り込んで宣言する。割り込むタイミングは効果に記載されている。

スロット一覧表	
スロット	解説
手持	手で持っている状態を表わすスロット。 スロット数：手の数（通常の間人は2箇所だが、所持品やフィクションパワー等で増える可能性がある）。
装着	体の然るべき部位に装着している状態を表わすスロット。 スロット数：制限なし。ただし、部位（胴、背、足など）が指定されている所持品は、同名の部位を同時に準備できない。

射程一覧表		
モード	射程	解説
演出	なし	[演出モード] では射程は存在しない。
陣営	近	以下のエリアのキャラクターから対象を選択できる。 [自陣エリア] → [自陣エリア] [乱戦エリア] → [乱戦エリア] [敵陣エリア] → [敵陣エリア]
	遠	以下のエリアのキャラクターから対象を選択できる。 [自陣エリア] → [乱戦エリア] [乱戦エリア] → [自陣エリア] [敵陣エリア] [敵陣エリア] → [乱戦エリア]
	超遠	以下のエリアのキャラクターから対象を選択できる。 [自陣エリア] → [敵陣エリア] [乱戦エリア] → 選択不可 [敵陣エリア] → [自陣エリア]
戦術	n	自身のマスから n エリア離れたエリアのキャラクターから対象を選択できる。
	n~n'	自身のマスから n エリア以上 n' エリア以下離れたエリアのキャラクターから対象を選択できる。

対象一覧表		
モード	対象	解説
演出	n体	n 体までの任意のキャラクターを対象として選択できる。なお、攻撃方法のデータにある「対象：範囲」は「対象：3 体」に読み替え、「対象：広範囲」は「対象：5 体」に読み替える。
	全体	キャラクター全員を対象とする。「全体：選択」の場合はすべてのエリアの任意のキャラクターを対象にできる。
陣営	n体	射程内の n 体までの任意のキャラクターを対象として選択できる。
	範囲	射程内のエリア 1 箇所に存在するキャラクター全員を対象とする。「範囲：選択」の場合は該当エリア内の任意のキャラクターを対象にできる。
	広範囲	射程内のエリア 1 箇所と隣接するエリア 1 箇所(合計 2 箇所)に存在するキャラクター全員を対象とする。「広範囲：選択」の場合は該当エリア内の任意のキャラクターを対象にできる。
	全体	すべてのエリアのキャラクター全員を対象とする。「全体：選択」の場合はすべてのエリアの任意のキャラクターを対象にできる。
戦術	n 体	射程内の n 体までの任意のキャラクターを対象として選択できる。
	範囲n	射程内のエリア 1 箇所およびそのエリアから n エリア離れたエリアまでのすべてのエリアに存在するキャラクター全員を対象とする。「範囲 n：選択」の場合は該当エリア内の任意のキャラクターを対象にできる。
	直線	自身のエリアと射程内のエリア 1 箇所とを直線で結んだすべてのエリアに存在するキャラクター全員を対象とする。「直線：選択」の場合は該当エリア内の任意のキャラクターを対象にできる。
	全体	すべてのエリアのキャラクター全員を対象とする。「全体：選択」の場合はすべてのエリアの任意のキャラクターを対象にできる。

所持品

ポケットマネー

種別	準備	価格
道具	手持	1~

—常に持ち歩いているお金。

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

お金で影響の与えることのできる行為を行なうための〈社交〉判定に組み合わせて宣言する。判定のダイスサイズを1段階大きくする。

回数 「価格」回/シナリオ

重複 何回でも重複して使用できる。ただし、ダイスサイズの最大はD12となる。

VER-TH フォン

種別	準備	価格
道具	手持	1

—電話と VER-TH へアクセス機能のみを搭載した VER-TH 社製の携帯電話。

使用 行動 **射程** なし **対象** 使用者

判定 効果

電話および VER-TH へのアクセスを行なうことができる。

お酒

種別	準備	価格
道具	手持	1

—憩いのひと時を与えてくれるお酒。

使用 行動 **射程** なし **対象** 使用者

判定 〈頑健〉難易度 4

判定に〔成功〕した場合、使用者は1時間が経過するまで〔高揚〕を得る。判定に〔失敗〕した場合、「酩酊」による〔散漫〕を受ける。この〔散漫〕は「10 - 【身体】」（最小1）時間が経過するまで通常の方法では解除できない。

回数 1回/シナリオ

思い出の品

種別	準備	価格
道具	装着	1

—普段身につけている思い出の品。

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

この所持品は取得したキャラクター以外には使用できない。〔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する。使用者はこの所持品にまつわる思い出を演出すること。その後、観測ダイスのうち1個を振り直す。

回数 1回/シナリオ

懐中電灯

種別	準備	価格
道具	手持	1

—手で携帯する小型のライト。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

周囲を明るく照らす。〔メカニクス：明度〕を適用している場合、周囲を〔明るい〕に変更する。

修理キット

種別	準備	価格
道具	手持	1

—物品を修理するためのキット。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 〈操作〉難易度 3

対象に〔修理〕(10分で完了)を行なう。対象の〔装備HP〕を〔〔感覚〕+15〕点回復する。

回数 1回/シナリオ

治療キット

種別	準備	価格
道具	手持	1

—応急的な治療を行なうためのキット。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 〈操作〉難易度 3

対象に〔治療〕(10分で完了)を行なう。対象の〔HP〕を〔〔感覚〕+15〕点回復する。

回数 1回/シナリオ

高機能シューズ

種別	準備	価格
道具	装着(足)	2

—走行をアシストしてくれる機能性に優れた靴。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 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。

工具箱

種別	準備	価格
道具	手持	2

—機械や電子機器の修理に対応した工具類。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

〔修理〕の判定のダイスロールに+1個する。

種別	準備	価格
呪具	道具	手持 3

—呪術儀式などに使う特別な意味を持つ道具。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者がフィクションパワーの効果によって [攻撃] [治療] [修理] のいずれかを行なう場合、その [威力] に +3 する。

種別	準備	価格
高性能カメラ	道具	手持 6

—プロ仕様の高性能なカメラ。

使用 行動 **射程** なし **対象** 使用者

判定 〈操作〉 難易度 3

写真または動画を撮影する。このとき、判定のダイスロールに +1 個する。撮影は、使用者が “カメラを止める” と宣言するか [収納] するまで持続する。

種別	準備	価格
双眼鏡	道具	手持 3

—遠方を目視することのできる高性能な双眼鏡。

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

遠方を目視するための判定に組み合わせて宣言する。組み合わせた判定のダイスサイズが 1 段階大きくなる (最大 D12)。

種別	準備	価格
高性能 PC	道具	手持×2 6

—ハイエンドモデルの持ち運びできる PC。

使用 行動 **射程** なし **対象** 使用者

判定 さまざま

コンピューターを使用した行為を行なう。このとき、判定のダイスロールに +1 個する。

種別	準備	価格
スマートフォン	道具	手持 4

—さまざまな機能を搭載した携帯電話。

使用 行動 **射程** なし **対象** 使用者

判定 効果

電話やカメラの機能ほか、使用者が提案して GM が許可した機能を使用できる。

撮影 〈操作〉 判定に [成功] することで、使用者が “カメラを止める” と宣言するか [収納] するまで撮影できる。

検索 ウェブ検索などを活用して 〈調査〉 判定を行なえる。

種別	準備	価格
上級呪具	道具	手持 6

—呪術儀式などに使う特別な意味を持つ道具のなかでも力の強いもの。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者がフィクションパワーの効果によって [攻撃] [治療] [修理] のいずれかを行なう場合、その [威力] に +6 する。

種別	準備	価格
盗聴器	道具	手持 4

—衣服や平面に貼り付けるタイプの盗聴器。

使用 行動 **射程** 近 (1) **対象** 1 体

判定 対決 〈操作〉 vs 〈探知〉

使用者が [勝利] した場合、対象に気づかれずに盗聴器をセットする。以後、対象が盗聴器を取り除くまでの間、対象が使用者から 100m 以内に存在する限り、対象の周囲の音を聞くことができる。

種別	準備	価格
ドローン	道具	手持×2 6

—空撮などに使用する小型無人航空機。

使用 行動 **射程** なし **対象** 使用者

判定 〈操作〉 難易度 3

ドローンに搭載されているカメラにより撮影や偵察を行うことができる。詳細は GM が決定すること。

種別	準備	価格
スマートグラス	道具	装着 5

—さまざまな機能を搭載した眼鏡。

使用 行動 **射程** なし **対象** 使用者

判定 効果

電話やカメラの機能ほか、使用者が提案して GM が許可した機能を使用できる。

撮影 〈操作〉 判定に [成功] することで、使用者が “カメラを止める” と宣言するか [収納] するまで撮影できる。

検索 ウェブ検索などを活用して 〈調査〉 判定を行なえる。さまざまな機能を搭載した眼鏡。

種別	準備	価格
高級ファッション	道具	装着 8

—セレブが身につけるにふさわしい高級なファッションアイテム。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

〈意志〉 〈社交〉 〈表現〉 判定のダイスに +1 個する。

とっきゅうじゆぐ 特級呪具	種別	準備	価格
	道具	手持	10

—呪術儀式などに使う特別な意味を持つ道具のなかでも特に力の強いもの。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者がフィクションパワーの効果によって[攻撃][治療][修理]のいずれかを行なう場合、その[威力]に+10する。

バット/ラケット	種別	準備	価格
	武器	手持	2

—球技で使用するボールを打つ道具。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 対決〈白兵〉vs〈運動〉

対象に「威力：[身体]+5」の近接攻撃を行なう。攻撃判定にはバットやラケットを使用する〈スポーツ〉を組み合わせることができる。

ナックルダスター	種別	準備	価格
	武器	手持	1

—拳を保護および強化する器具。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 対決〈白兵〉vs〈運動〉

対象に「威力：[身体]+3」の近接攻撃を行なう。この攻撃は素手による攻撃として扱う。

こがたはもの 小型刃物	種別	準備	価格
	武器	手持	2

—ナイフ、包丁、手斧などの小型の刃物類。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 対決〈白兵〉vs〈運動〉

対象に「威力：[身体]+4」の近接攻撃または遠隔攻撃を行なう。遠隔攻撃の際は「射程：遠(3~[身体])」「判定：〈射撃〉vs〈探知〉」となる。遠隔攻撃を行なった場合、この所持品は回収するまで失われる。

ボール	種別	準備	価格
	武器	手持	1

—球技で使用するボール。

使用 行動 **射程** 遠(3~[身体]) **対象** 1体

判定 対決〈射撃〉vs〈探知〉

対象に「威力：[身体]+3」の遠隔攻撃を行なう。攻撃判定にはボールを使用する〈スポーツ〉を組み合わせることができる。攻撃後、この所持品は回収するまで失われる。

きゆうど 弓弩	種別	準備	価格
	武器	手持×2	3

—弓や弩などの矢を射る武器。

使用 行動 **射程** 遠(5~20) **対象** 1体

判定 対決〈射撃〉vs〈探知〉

対象に「威力：[身体]+6」の遠隔攻撃を行なう。

ちゆうがたどんき 中型鈍器	種別	準備	価格
	武器	手持	1

—ハンマーや木刀などの片手で扱える鈍器。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 対決〈白兵〉vs〈運動〉

対象に「威力：[身体]+5」の近接攻撃を行なう。

けんじゆう 拳銃	種別	準備	価格
	武器	手持	4

—片手で射撃する小型の銃器。

使用 行動 **射程** 近+遠(2~20) **対象** 1体

判定 対決〈射撃〉vs〈探知〉

対象に「威力：[感覚]+6」の遠隔攻撃を行なう。

くんよう 軍用ブーツ	種別	準備	価格
	武器	装着(足)	2

—つま先に鉄板の入った軍用のブーツ。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 対決〈白兵〉vs〈運動〉

対象に「威力：[身体]+2」の近接攻撃を行なう。この攻撃は素手による攻撃として扱う。

おおがたどんき 大型鈍器	種別	準備	価格
	武器	手持×2	5

—大型のハンマーなどの両手で扱う鈍器。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 対決〈白兵〉vs〈運動〉

対象に「威力：[身体]+11」の近接攻撃を行なう。

種別	準備	価格
武器	手持×2	5

散弾銃
—散弾を発射できる大型銃。

使用 行動 **射程** 近+遠 (2 ~ 25) **対象** 1 体

判定 対決 〈射撃〉 vs 〈探知〉

対象に「威力：[感覚] + 7」の遠隔攻撃を行なう。「射程：近」の対象にこの武器で攻撃を行なう場合は「威力」に + 4 する。

種別	準備	価格
武器	手持×2	6

大型刃物
—大太刀や両手剣などの両手で扱う刀剣類。

使用 行動 **射程** 近 (1) **対象** 1 体

判定 対決 〈白兵〉 vs 〈運動〉

対象に「威力：[身体] + 12」の近接攻撃を行なう。

種別	準備	価格
武器	手持	5

短機関銃
—拳銃弾を連射できる短機関銃。

使用 行動 **射程** 近+遠 (2 ~ 25) **対象** 1 体

判定 対決 〈射撃〉 vs 〈探知〉

対象に「威力：[感覚] + 7」の遠隔攻撃を行なう。また、威力を - 3 する代わりに対象を「範囲」に変更してもよい。

種別	準備	価格
武器	手持×2	7

狙撃銃
—高威力の狙撃用ライフル。

使用 行動 **射程** 遠+超遠 (5 ~ 300) **対象** 1 体

判定 対決 〈射撃〉 vs 〈探知〉

対象に「威力：[感覚] + 11」の遠隔攻撃を行なう。

種別	準備	価格
武器	手持	5

中型刃物
—刀や長剣、伐採用の斧などの片手で扱える刃物類。

使用 行動 **射程** 近 (1) **対象** 1 体

判定 対決 〈白兵〉 vs 〈運動〉

対象に「威力：[身体] + 9」の近接攻撃を行なう。

種別	準備	価格
防具	装着(胴)	1

丈夫な服
—丈夫な繊維や革で仕立てられた服。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

3 点の【装備HP】を得る。

種別	準備	価格
武器	手持×2	5

長柄武器
—槍や斧槍などの長柄武器。

使用 行動 **射程** 近 (2) **対象** 1 体

判定 対決 〈白兵〉 vs 〈運動〉

対象に「威力：[身体] + 11」の近接攻撃を行なう。

種別	準備	価格
防具	装着(背)	2

厚手のコート
—厚手の繊維や革で仕立てられたコート。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

6 点の【装備HP】を得る。

種別	準備	価格
武器	手持×2	6

自動小銃
—フルオート射撃が可能なライフル。

使用 行動 **射程** 遠+超遠 (5 ~ 150) **対象** 1 体

判定 対決 〈射撃〉 vs 〈探知〉

対象に「威力：[感覚] + 9」の遠隔攻撃を行なう。また、威力を - 3 する代わりに対象を「範囲」に変更してもよい。

種別	準備	価格
防具	装着(頭)	2

フルフェイス
—頭部と顔面をすっぽりと覆うヘルメット。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

8 点の【装備HP】を得る。準備している間、視覚を用いた〈探知〉判定に【不利】を得る。

ぐんよう	種別	準備	価格
軍用ヘルメット	防具	装着(頭)	3

—複合素材を用いた軍用のヘルメット。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

9点の【装備HP】を得る。

びゅうだん	種別	準備	価格
防弾ベストII	防具	装着(胴)	4

—マグナム弾程度の貫通を防ぐベスト。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【行動値】に-1し、18点の【装備HP】を得る。また、ダメージを【装備HP】に受けるとき、〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕によるダメージを1/2にする。

	種別	準備	価格
シェルバックパック	防具	装着(背)	3

—カーボンシェルで覆われたバックパック。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

9点の【装備HP】を得る。

	種別	準備	価格
ライダーズーツ	防具	装着(胴)	4

—バイク用のスーツ。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【行動値】に-1し、21点の【装備HP】を得る。

たいぼうどう	種別	準備	価格
対暴動シールド	防具	手持	3

—透明な強化プラスチックでできた対人用の盾。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【行動値】に-1し、18点の【装備HP】を得る。

びゅうだん	種別	準備	価格
防弾シールド	防具	手持	5

—合金や樹脂などを複合して防弾性能を高めた盾。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【行動値】に-2し、22点の【装備HP】を得る。また、ダメージを【装備HP】に受けるとき、〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕〔狙撃銃〕によるダメージを1/2にする。

	種別	準備	価格
プロテクター	防具	装着(胴)	3

—胴体や四肢を保護するスポーツ用のプロテクター。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

15点の【装備HP】を得る。

びゅうだん	種別	準備	価格
防弾ベストIII	防具	装着(胴)	6

—ライフル弾程度の貫通を防ぐベスト。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【行動値】に-1し、23点の【装備HP】を得る。また、ダメージを【装備HP】に受けるとき、〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕によるダメージを1/2にする。

びゅうだん	種別	準備	価格
防弾ベストI	防具	装着(胴)	3

—拳銃弾程度の貫通を防ぐベスト。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

13点の【装備HP】を得る。ダメージを【装備HP】に受けるとき、〔拳銃〕〔短機関銃〕によるダメージを1/2にする。

びゅうだん	種別	準備	価格
防弾ベストIV	防具	装着(胴)	8

—ライフル用の徹甲弾の貫通をも防ぐベスト。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【行動値】に-2し、31点の【装備HP】を得る。また、ダメージを【装備HP】に受けるとき、〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕〔狙撃銃〕によるダメージを1/2にする。

フィクションパワー

インタラプト

種別	侵蝕
フィクションパワー	5

—刹那、振り下ろされた武器が轟音とともに弾かれる!! ヤツが振り向いた視線の先には、銃を構えたキミがいた。

使用 割込 **射程** 効果 **対象** 使用者

判定 なし

対象が行なう判定の直後に宣言する。使用者の持つ武器を1種類選択し、その武器の射程内の対象は判定を[失敗]([対決]であれば[敗北])に変更する。
回数 1回/イベント

インポッシブル

種別	侵蝕
フィクションパワー	4

—確実にヒットした! ……そう思った瞬間、キミは上体をあり得ない角度に反らして事なきを得た。

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者が行なう任意の判定に組み合わせて宣言する。組み合わせた判定のダイスサイズをD12に変更する。
回数 3回/シナリオ

エクスプロージョン

種別	侵蝕
フィクションパワー	3

—お見舞いした一撃が何かに引火し、ヤツもろとも周囲を吹き飛ばす。アクションシーンはド派手でなくちゃな!

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言する。攻撃の対象を「5体(広範囲/範囲5)」に変更する。使用者はこのフィクションパワーを組み合わせた攻撃の影響を受けない。
回数 1回/イベント

カットイン

種別	侵蝕
フィクションパワー	3

—緊迫した攻防に訪れる刹那の静寂……その隙きを見抜いたキミは勝利への一手を打った!

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

いずれかのキャラクターが手番を開始する直前に宣言する。使用者は即座に手番を開始する。使用者は[行動済]でも手番を開始でき、[未行動]ならば手番終了後に[行動済]にならない。
回数 1回/アクションシーン

ガンフー

種別	侵蝕
フィクションパワー	2

—射撃武器を用いた近接格闘術。極めることにより、攻撃能力が120%、必殺の熟練度が63%向上する。

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者の遠隔攻撃または使用者が受ける「射程：近」の攻撃に対する[防御]に組み合わせて宣言する。
攻撃 射程を「近/1」に変更する代わりに、攻撃判定のダイスに+1個し、[威力]に+10する。
防御 防御判定のダイスに+1個する。

虚構解き

種別	侵蝕
フィクションパワー	1D10

—虚構を観測できるなら、それを否定することもできる!

使用 割込 **射程** 近+遠 (1~20) **対象** 1体

判定 対決〈意志〉vs〈表現〉

対象がフィクションパワーを宣言した直後に宣言する。対象が宣言したフィクションパワーの効果を無効にする。このとき、対象が宣言したフィクションパワーは使用されたことになり、使用回数があれば消費する。
回数 1回/ラウンド

取得制限 観測者、虚構核のみ

御都合主義

種別	侵蝕
フィクションパワー	10

—望む展開のためなら多少の変更は厭わない……だって、しょっぱい結末なんてつまらないだろう?

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者が行なう任意の行為判定の直後に宣言する。その判定の結果を[成功]または[勝利]に変更する。達成値が必要な場合は「難易度+1([対決]時は相手の達成値+1)」となる。

サイコメトリー

種別	侵蝕
フィクションパワー	1

—ヤツに触れた瞬間、記憶や感情の断片がキミに流れ込んできた。黒幕はこいつに違いない!

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 効果

判定 〈探知〉難易度4

キャラクター1体または物体ひとつに触れ、残留思念から感情、心理状態、過去の記憶などを読み取る。対象から何を読み取れるかはGMが決定すること。

サブライザル

種別	侵蝕
フィクションパワー	2

—屋台の商品、停めてある自転車、積まれた建材……ヤツの注意を引き、足止めする方法はいくらでもある!

使用 行動 **射程** 近+遠 (1~20) **対象** 1体

判定 〈操作〉難易度4

使用時に[萎縮][硬直][散漫]のうち1種類の[状態]を選択すること。対象に選択した[状態]を与える。

しゅじんこう ほせい	種別	侵蝕
主人公補正	フィクションパワー	2
<p>——物語の主人公は運命の女神に愛されているものだ。撃たれた弾には当たりづらいし、キミの攻撃は大体当たる。</p> <p>使用 割込 射程 なし 対象 使用者</p> <p>判定 なし</p> <p>使用者が行なう任意の判定に組み合わせて宣言する。組み合わせた判定のダイスに+1個する。</p>		

ちようはつ	種別	侵蝕
挑発	フィクションパワー	2
<p>——来いよ！ 武器なんか捨ててかかってこい！</p> <p>使用 割込 射程 近+遠 (1~20) 対象 3体</p> <p>判定 対決〈社交〉vs〈意志〉</p> <p>ラウンドの開始に宣言する。[敗北]した対象は[憎悪/使用者]を得る。</p>		

スロームーション	種別	侵蝕
スロームーション	フィクションパワー	4
<p>——危機的な状況のなか、周囲の景色がゆっくりと流れる。にわかに与えられた猶予にキミは活路を見いだした！</p> <p>使用 割込 射程 なし 対象 使用者</p> <p>判定 なし</p> <p>使用者が行なう判定に組み合わせて宣言する。組み合わせた判定の[不利]を打ち消したうえで[有利]を得る。</p>		

はいとく いのう	種別	侵蝕
背徳の異能	フィクションパワー	4
<p>——この身に宿りし背徳の異能は最凶にして最強……ただし、あまりにも強大すぎるこの力は己をも減しかねない。</p> <p>使用 割込 射程 なし 対象 使用者</p> <p>判定 なし</p> <p>使用者が行なう判定に組み合わせて宣言する。組み合わせた判定のダイスサイズは1段階大きくなる(最大D12)。組み合わせた判定が攻撃判定の場合、さらにその攻撃のダメージに+10する。ただし、判定の直後に使用者の[H P]の現在値を-1D10する。</p>		

ダイハード	種別	侵蝕
ダイハード	フィクションパワー	2
<p>——目的をとげるまでは絶対に諦めない！ ……そんなキミの強い意志が満身創痍の体を無理やり奮い立たせた。</p> <p>使用 割込 射程 なし 対象 使用者</p> <p>判定 〈意志〉 難易度「-[H P] ÷ 10 (最低2)」</p> <p>使用者の[H P]の現在値が「0」以下になった直後に[瀕死]を無視して宣言する。使用者は[瀕死]によって[気絶]を受けない。</p>		

ふつま	種別	侵蝕
祓魔	フィクションパワー	5
<p>——キミはこの世ならざる存在を祓う儀式を執行した。儀式を受けたヤツは、為すべくなく根源を削り取られていく。</p> <p>使用 行動 射程 近+遠 (1~20) 対象 1体</p> <p>判定 対決〈意志〉vs〈意志〉</p> <p>[侵蝕者][虚構体]のみを対象に「威力:[精神]+5」の特殊攻撃を行なう。このとき、攻撃判定のダイスに+1個する。対象はこの攻撃によるダメージを[装備H P]から差し引くことができない。</p>		

たて	種別	侵蝕
殺陣	フィクションパワー	2
<p>——繰り広げられる怒涛の攻防。その死と隣り合わせのやりとりは、美しい剣舞のようにも見える。</p> <p>使用 割込 射程 なし 対象 使用者</p> <p>判定 なし</p> <p>使用者の近接攻撃、または使用者が受ける「射程:近」の攻撃に対する[防御]に組み合わせて宣言する。 攻撃 攻撃判定のダイスに+1個し、[威力]に+10する。 防御 防御判定のダイスに+1個する。</p>		

ポディガード	種別	侵蝕
ポディガード	フィクションパワー	2
<p>——危ねえ！ 仲間がヤツの凶刃にさらされようとしたとき、キミは体を滑り込ませて代わりにその一撃を受けた。</p> <p>使用 割込 射程 近+遠 (1~【移動力】) 対象 1体</p> <p>判定 なし</p> <p>対象への攻撃のダメージ算出の直前に宣言する。使用者は即座に対象と同じエリア(戦術モードの場合は隣接するエリア)に移動し、対象が受ける予定のダメージを使用者が代わりに受ける。さらに、受けるダメージを5点軽減する。</p>		

ちゆて	種別	侵蝕
治療の手	フィクションパワー	3
<p>——傷口に手で触れると、瞬間に傷が癒えていく。こんな異能力が当局に知れたら大変なことになりそうだ……。</p> <p>使用 行動 射程 近(1) 対象 1体</p> <p>判定 〈表現〉 難易度3</p> <p>対象に「威力:[精神]+5」の[治療]を行なう。この[治療]は10秒([行動]1回)で完了する。</p>		

ないし	種別	侵蝕
靈視	フィクションパワー	2
<p>——何食わぬ顔で歩いているヤツの姿が視界に映る。キミの瞳に映ったヤツは、この世ならざる存在だった。</p> <p>使用 割込 射程 効果 対象 効果</p> <p>判定 〈探知〉 難易度4</p> <p>いつでも宣言できる。視界に捉えたキャラクター1体または物体ひとつを対象とする。使用者は、対象が[虚構侵蝕]の影響を受けているか否かを見分ける。さらに、対象が[侵蝕者][虚構体]であるか否かを見分ける。</p>		

判定のルール

判定

キャラクターが何らかの行動を行なうときに、それが成功するか失敗するかわからない場合、その成否をダイスロールによって決定する。このルールを“判定”と呼ぶ。

判定は成否をランダムに判断するものであるため、成功が明らかな場合や、どう頑張っても成功する可能性がない行動に対しては判定を行なわないこと。また、それらの判断はGMが行ない、PCを操作するプレイヤーにその結果を伝えること。

基礎技能の指定

判定が必要になった時点で、GMはPCを操作するプレイヤーに対して判定を行なわせること。

このとき、GMはどの基礎技能で判定を行なうべきかを判断し、1種類を指定してPCを操作するプレイヤーに伝える。

指定された基礎技能をキャラクターが取得している場合、判定のダイスが1個増加する。

難易度の宣言

これから行なう判定の難しさを表わす値を[難易度]と呼ぶ。[難易度]が高ければ高いほど、その行為が難しいことを表わす。

GMは判定を行なうキャラクターに難易度を宣言すること。

組み合わせる専門技能の宣言

キャラクターは判定に対して取得している専門技能を最大で1種類まで組み合わせることができる。

専門技能を組み合わせた場合、判定のダイスが1個増加する。

例：離れた足場を跳びながら移動するための判定を基礎技能〈運動〉で行なうとき、〈運動〉を取得していなければ判定のダイスは1個、取得していれば2個となる。

また、専門技能〈跳躍〉を組み合わせれば判定のダイスは3個になる。ただし、組み合わせられる専門技能は1種類までであるため、取得しているほかの専門技能をさらに組み合わせることはできない。

専門技能の提案（GM・任意）

GMは、判定に対して組み合わせることのできる可能性のある専門技能があれば、プレイヤーに提案してもよい。このとき、該当する専門技能が思いつかない場合は、無理に提案を行なわなくてもよい。

難易度表

難易度	イメージ
2	ほとんど失敗することのない簡単な行為。
3	成否の分かれる普遍的な行為。
4	失敗する可能性も十分にある難しい行為。
5	凡人にとっては極めて困難な行為。
6	才能ある者にとっても失敗の可能性のほうが高い困難な行為。
7	才能ある者にとっても極めて困難な行為。
8	人類最高峰の才能を持つ者にとっても困難な行為。
9	人類最高峰の才能を持つ者にとっても極めて困難な行為。
10	人類が実現可能な範囲で最も困難な行為。
11～19	通常の人類では実現不可能な行為。
20	難易度の上限。あらゆる行為の中で最も困難な行為。

専門技能の提案（プレイヤー・任意）

プレイヤーは、判定に対して組み合わせたい専門技能があれば、GMに提案してもよい。

その後、GMがその行為に対して有効な専門技能だと裁定すれば組み合わせが可能となる。

組み合わせの可否の裁定

専門技能の組み合わせの可否はGMが裁定する。裁定は下記の基準で判断するとよい。

- ・明らかに行為と結びつく専門技能は有効とする
- ・明らかに行為と結びつかない専門技能は無効とする
- ・行為と結びつくかを明確に判断できない場合は、判定を行なうプレイヤーに判定で行なう行為と専門技能との関連性を説明させようで判断する
- ・判断に迷ったら専門技能は有効とする

[有利] と [不利]

判定が有利あるいは不利な状況で行なわれる場合、判定に[有利]または[不利]を得る。

[有利]を得た判定ではダイスロールを2回行ない、より高い方の出目を採用する。

[不利]を得た判定ではダイスロールを2回行ない、より低い方の出目を採用する。

[有利] と [不利] の相殺

ひとつの判定に [有利] と [不利] を同時に得ることがある。

その場合は、[有利] を得た数と [不利] を得た数に関わらず、両方が相殺されて [有利] も [不利] も付かない判定となる。

ダイスロール

基礎技能に紐づいた能力値や組み合わせる専門技能を確認し、実際にダイスを振る。

ダイスサイズの確認

指定された基礎技能に紐づいた能力値に対応するダイスの種類を確認する。このダイスの種類を“ダイスサイズ”と呼ぶ。ダイスの面体が多いほど“ダイスサイズが大きい”と表現し、ダイスの面体が少ないほど“ダイスサイズが小さい”と表現する。

例：D6 に対して D8 はダイスサイズが1段階大きく、D10 はダイスサイズが2段階大きい。また、D6 に対して D4 はダイスサイズが1段階小さい。

ダイス数の確認

判定で指定された基礎技能と組み合わせた専門技能の有無を確認する。

指定された基礎技能を取得していない場合はダイスロールのダイス数が1個となり、取得している場合はダイスロールのダイス数が2個となる。

さらに、専門技能を組み合わせている場合はダイスロールのダイス数が1個増加する。

ダイスを振る

ダイスサイズと個数が確定したら、実際にダイスを振る。その後、振ったダイスの出目を確認し、最も高い出目のみを採用して達成値とする。

例：(運動) 判定 (【身体】6) の場合。(運動) を取得しており、専門技能も組み合わせる場合、3D6 のダイスロールとなる。ダイスの出目が「1」「3」「5」だったため、「5」のみを採用する。

ダイス数が0個以下になる場合

何らかの効果や状況によってダイスロールのダイス数が0個以下になる場合、ダイスを2個振ってより低い出目を採用すること。

ダイスロールのダイス数が-1個や-2個のように負の個数をとったとしても、0個の場合と同様の処理になる点に注意すること。

例：(運動) 判定 (【身体】8) の場合。判定がダイス数の修正によりダイス数が0個になった。2D8 を振り、出目が「4」「7」だったため、「4」のみを採用する。

能力値が3以下の場合

3以下の能力値に属する基礎技能で判定を行なう場

ダイスサイズ表

能力値	ダイスサイズ
1~3	D4 ※達成値の最大値は能力値に等しい値となる
4~5	D4
6~7	D6
8~9	D8
10~11	D10
12~19	D12
20以上	D20

合、能力値より高い出目が出たとしても達成値は能力値に等しい値となる。

ただし、何らかの効果でダイスサイズが D4 より大きくなった場合は、この値の変更は適用しない。

例①：能力値が「2」の状態では判定を行ない、D4 を振った結果、出目「3」だったが、能力値が「2」であるため達成値は「2」となる。

例②：能力値が「2」の状態では判定を行なうところ、[現象の歪曲] (P38) によりダイスサイズが D4 から D6 に変更された。D6 を振った結果、出目「5」だったため、達成値は「5」となる。

[成功] と [失敗] の決定

達成値が判定で指定された難易度以上であれば [成功]、難易度未満であれば [失敗] となる。

自動成功

何らかの効果で判定が「自動成功」と書かれている場合、ダイスロールを行なうことなく [成功] したことになる。

クリティカル

振ったダイスのうち、達成値が“ダイスサイズの最大値以上”かつ判定に [成功] または [勝利] (P34) している場合、[クリティカル] が発生する。3以下の能力値に属する基礎技能による判定で D4 を振る場合でも、出目「4」のみ [クリティカル] となる。

例：2D6 を振る判定の出目が「1・6」のとき、達成値が「6」で [成功] または [勝利] すれば [クリティカル] となる。また、[フィクションカード] による [現象の上書き] を宣言し、ナンバー「8」のカードで達成値「8」に変更した場合、[成功] または [勝利] していれば [クリティカル] となる。

クリティカルの利益

[クリティカル] が発生した時点で、判定を行なったキャラクターがフィクションカード (P38) の [手札] を1枚以上持っていれば、[手札の交換] (P39) を行なってもよい。

また、攻撃判定 (P42) で [クリティカル] が発生した場合は、上記に加えてダメージ増加が発生する。

ファンブル

達成値が「1」だった場合、判定の結果は「ファンブル」となる。

ファンブルの不利益

「ファンブル」が発生した時点で「侵蝕度」(P35)が1Dn(※nは判定のダイスサイズ)点増加する。

対決

2人のキャラクターが成否を争う場合や、ある行動に対して対処を行なうといった場合は、対象となる2人のキャラクターが順番に1回ずつ判定を行なう。

この一連の処理を「対決」と呼ぶ。

能動側と受動側

対決の対象となるキャラクターは、それぞれ“能動側”と“受動側”に分けられる。「対決」を仕掛けるキャラクターを能動側とし、能動側に対応するキャラクターを受動側とする。

特に指定されていなければGMが決定すること。

能動判定と受動判定

能動側が行なう判定を“能動判定”、受動側が行なう判定を“受動判定”と呼ぶ。

能動判定と受動判定は同じ条件で判定を行なうこともあれば、それぞれが違う条件で判定を行なうこともある。

判定の順番は「①能動判定→②受動判定」となる。

①能動判定

最初に、GMは能動側が行なう判定の条件(基礎技能や「有利」「不利」など)を指定する。能動側のキャラクターは受動側のキャラクターを対象として、判定を行なう。ただし、この判定に難易度は存在せず、「成功」「失敗」も存在しない。

能動側は能動判定の達成値を覚えておくこと。

能動判定が完了したら「②受動判定」へ進む。

②受動判定

次に、GMは受動側が行なう判定の条件を指定する。受動側のキャラクターは能動側のキャラクターを対象として、判定を行なう。ただし、この判定に難易度は存在せず、「成功」「失敗」も存在しない。

受動側は受動判定の達成値を覚えておくこと。

受動判定が完了したら「勝敗の決定」へ進む。

勝敗の決定

「対決」には必ず勝敗が存在する。能動判定と受動判定の達成値を確認したうえで、以下の条件に従って勝敗を決定すること。

〔能動判定の達成値〕 > 〔受動判定の達成値〕

→能動側の「勝利」(受動側の「敗北」)となる。

〔能動判定の達成値〕 < 〔受動判定の達成値〕

→受動側の「勝利」(能動側の「敗北」)となる。

〔能動判定の達成値〕 = 〔受動判定の達成値〕

→受動側の「勝利」(能動側の「敗北」)となる。

判定のルール

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」)の場合は「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!
- ▶ 「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、**出目のふんだけ【侵蝕度】**が増加してしまう……。

虚構侵蝕

虚構侵蝕の観測

観測者以外の人々は、[虚構侵蝕]によって現実が歪められたとしても、“歪められた現実”に違和感を覚えることなく現実として認識してしまう。これは、“歪められた現実”だとしても“現実”であること変わりはないからだ。

観測者が“観測者”と呼ばれる理由は、[虚構侵蝕]が発生した際に“それ以前の現実と[虚構侵蝕]によって歪められた現実の差異”を観測できるためである。

そして、観測者は[虚構侵蝕]に触れ、[虚構侵蝕]を識り、[虚構侵蝕]に身を置き続けることで、現実からどんどん遠ざかっていく。

虚構侵蝕の兆候

発生している[虚構侵蝕]の内容は、必ずしも発生した瞬間に明らかになるわけではない。目に見える現象として影響が現れているならともかく、一見して影響が分からないこともあるのだ。

しかし、観測者はちょっとした景色の揺らぎや違和感などから敏感に[虚構侵蝕]の進行の度合いや影響を感じ取ることができる。

虚構核

虚構侵蝕を引き起こすトリガーとなった人・物・場所のことを“虚構核”と呼ぶ。

虚構侵蝕が発生していれば、その原因となる虚構核は何らかの形で必ず存在することになる。この虚構核を破壊・変質・説得などすることで虚構侵蝕は消滅する。

現実乖離

観測者が[虚構侵蝕]にどれだけ踏み込んでいるか、またはどれだけ現実から遠ざかっているかを段階的に表わしたものを[現実乖離]と呼ぶ。

現実乖離の段階

[現実乖離]の段階は1～7段階まで存在する。

段階が上昇するほど、[虚構侵蝕]に関する情報をより多く持っていることになるが、[観測ロール]において[侵蝕度]が増加しやすくなる。

詳細は「現実乖離の段階表」(P37)を参照すること。

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1段階上昇する。

条件①：(※ VER-TH) 技能を取得した

条件②：(※虚構侵蝕) 技能を取得した

条件③：[侵蝕者] である

条件④：[侵蝕度] 100以上でシナリオを終了した

侵蝕度

シナリオ中に条件を満たすことによって[虚構侵蝕]が進行していく。この[虚構侵蝕]が現実を侵蝕した度合いを数値で表わしたものを[侵蝕度]と呼ぶ。

[侵蝕度]の数値が高いほど、[虚構侵蝕]による現実の侵蝕が進んでいることを表わす。

[虚構侵蝕]が発生している場合、[侵蝕度]は必ず「1」以上の値をとる。逆に、[侵蝕度]が「0」の場合は[虚構侵蝕]が発生していない、あるいは消滅した状態を表わす。

侵蝕度の増加と減少

侵蝕度は「侵蝕度の増減表」(P37)の条件で増加または減少する。

侵蝕度の上限値と下限値

[侵蝕度]の上限値は存在せず、いくらでも増加する可能性がある。

[侵蝕度]の下限値は「0」となる。

観測ロール

観測者がシナリオ中に虚構を“観測”するたびに、[観測ロール]を行なう。

[観測ロール]が発生した場合、観測者はそれぞれ[現実乖離]の段階で定められた観測ダイスを1個振る。その後、観測者全員の出目を確認し、最も高い出目に等しい値だけ[侵蝕度]が増加する。

歪み

[侵蝕度]が増加すると、[虚構侵蝕]が発生している地域にさまざまな影響をおよぼす。このような現象を[歪み]と呼ぶ。

[歪み]は[侵蝕度]の増加によって一定の数値に達することで次々と発生する。

[歪み]の内容は「歪み表」(P35)を参照すること。

歪みの発生

[侵蝕度]が増加した結果、[歪み]が発生する数値に達した場合、即座に[歪み]の効果を適用する。

歪みの同時発生

[侵蝕度]が急激に増加して同時に2種類以上の[歪み]の発生条件を満たした場合、その[歪み]は同時にすべて発生する。

歪みの不可逆性

シナリオ中に何らかの効果で「侵蝕度」が減少したとしても、すでに発生した「歪み」がなくなるわけではない。

また、「侵蝕度」が減少した後にふたたび増加したとしても、すでにシナリオ中に発生した「歪み」がふたたび発生することはない。

虚構の収束

「虚構核」を破壊または鎮静させることができれば、観測者が直面している「虚構侵蝕」は収束する。

「虚構核」を破壊または鎮静させた直後に「虚構の収束」の処理を行なう。

侵蝕度の減少

それぞれの観測者は、「しがらみ」の取得数だけ観測ダイスを振り、最も高い出目を求める。このとき、「しがらみ」がひとつもない観測者は観測ダイスを振ることができない。

その後、観測者全員の出目を合計した値だけ「侵蝕度」を減少させる。

減少の結果、「侵蝕度」が99以下であれば、「虚構侵蝕」の影響は元に戻った現実に残ることはない。

減少の結果、「侵蝕度」が100以上であれば、「虚構の残滓」が発生する。

虚構の残滓

虚構によって深刻な「歪み」が生じた世界は、虚構が収束して現実に戻ったとしても、その影響が残滓として残ってしまう。

「歪み」の影響を受けた現実がどのように変わってしまうかは、GMとプレイヤーで相談して決めるとよい。

現実に戻った世界で、観測者が「観測」した世界が新たな現実となるのだ。

「虚構の残滓」が発生した状態でシナリオを終了した場合、観測者全員の「現実乖離」が1段階上昇する。

虚構侵蝕の解除

「侵蝕度」を減少させた結果が99以下であろうと100以上であろうと、「虚構侵蝕」が解除された時点で「侵蝕度」は「0」に変更される。

虚構侵蝕としがらみ

観測者が抱えている「しがらみ」は、観測者が「虚構侵蝕」に立ち向かううえで重要な意味を持つ。

観測者にとって、「しがらみ」は本来の現実に自身を繋ぎ留める楔となるのだ。

しがらみの取得

観測者は、いくつかの方法で「しがらみ」を取得できる可能性がある。ただし、観測者が同時に保持できる「しがらみ」の数は合計で「【精神】÷4」個まで

となる。

「しがらみ」を保持できる数を超えてさらに1個取得するたびに、すでにある「しがらみ」から1個選択して消去すること。

初期作成

観測者は、「キャラクター作成」(P6)の際に「しがらみ」を1個取得する。

シナリオ内での取得

シナリオ内で条件を満たすことで「しがらみ」を取得できる可能性がある。

イベントでの取得

「しがらみ」を取得するイベントが発生した場合、観測者はイベントの内容に従って「しがらみ」を取得する。

「観測者のルーツ」による取得

「メカニクス：観測者のルーツ」(P53)を追加している場合、条件を満たすことで「しがらみ」を取得できる可能性がある。

余暇イベント表での取得

「余暇」(P50)において「余暇イベント表」(P51)を振った結果、新たな「しがらみ」を取得する可能性がある。

しがらみを断ち切る

観測者の持つ「しがらみ」を断ち切ることで自身の現実への未練を捨て去り、虚構の力を掌握する。

「しがらみを断ち切る」を宣言した場合、観測者の持つ「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」にする。

現実乖離の段階表

段階	観測ダイス	状態	情報
1	D4	[虚構侵蝕] を噂として知っているが、半信半疑である。	①：現実の一部が映画世界で上書きされる虚構侵蝕という現象がある ②：虚構侵蝕に巻き込まれた人の記憶や常識、メモや機械などの記憶は最初からそうであったように改変される ③：虚構侵蝕を観測・認識できるのはごく少数の観測者と呼ばれる人やモノだけ ④：虚構侵蝕には虚構核と呼ばれる原因（人、物、場所）が存在する ⑤：虚構核を（変容、破壊、説得、殺害）することで虚構侵蝕は消える
2	D6	[虚構侵蝕] に“怖いもの見たさ”を感じている。	⑥：虚構侵蝕後の世界からでも VER-TH にアクセスできる ⑦：虚構侵蝕の中では特殊な力（フィクションパワー）を扱える人やモノがいる
3	D8	[虚構侵蝕] が存在する世界を受け入れている。	⑧：フィクションパワーや意志による現実改変（フィクションカード）を使用すると、虚構侵蝕の度合い（侵蝕度）が進む ⑨：侵蝕度が進むと、現実に戻れなくなる可能性がある
4	D10	ときどき、ここが虚構か現実かが分からなくなることがある。	⑩：長期間、虚構侵蝕を放置すると一部が現実に定着してしまう場合がある
5	D12	虚構に惹かれ、現実よりも虚構のほうが心地よいとすら感じる。	⑪：フィクションパワーの種類を把握している
6	D20	現実に戻りたくない。できるだけ長く虚構の世界に居続けたい。	⑫：虚構侵蝕の根本にある大いなる存在を感じる
7	-	虚構を完全に受け入れ、現実と決別する（NPC化する）。	情報なし

侵蝕度の増減表

条件	侵蝕度の増減
フィクションカードを使用して [現象の上書き] を行なった	+ 5
フィクションカードを使用して [現象の歪曲] を行なった	1 枚につき + 1
[ファンブル] が発生した	+ 1Dn ※nは判定のダイスサイズ
[侵蝕度] が増加するフィクションパワーを使用した	使用するフィクションパワーを参照
シナリオ中に [観測ロール] が発生した	観測者全員の観測ダイスの出目の中で最も高い値だけ増加
シナリオ中に [虚構の収束] が発生した	観測者は個別に観測ダイスを [しがらみ] の数だけ振り、最も高い出目だけ減少
シナリオ中に [侵蝕度] が増減するイベントが発生した	イベントに従う
シナリオの [虚構侵蝕] の規模による修正	[虚構侵蝕規模表]（※未実装）を参照

歪み表

侵蝕度	歪み
0	観測者は現実への影響がまったくないと感じている。
5	観測者の周囲の景色が刹那に揺らぐ。観測者は [歪み] が発生していることを認識する。
10	観測者は虚構と現実の境目が曖昧になる。観測者は [山札] から 1 枚引き [手札] に加える。
20	観測者は虚構と現実の境目が一瞬分からなくなる。[手札の交換：1 枚以上] を行なう。
30	観測者に虚構からの拒絶の意思を感じる。観測者はそれぞれ観測ダイスを 1 個振り①②のいずれかを選択する。 ①：出目に等しいダメージを受ける ②：出目に等しい値だけ [侵蝕度] を増加させる。
40	観測者は虚構を現実だと錯覚することが多くなる。観測者は [山札] から 1 枚引き [手札] に加える。
50	観測者は虚構が自らと混じり合っていくのを感じる。シナリオの間、すべての判定のダイスに + 1 個する。
60	観測者は虚構と現実が溶け合い、すべての現象が曖昧になっていくのを感じる。シナリオの間、判定に設定された難易度は [山札] から 1 枚引いたカードのナンバー（最小で元の難易度）に変更される。
70	観測者は虚構が侵蝕するさまに惹きつけられる。観測者は [山札] から 1 枚引き [手札] に加える。
80	観測者は虚構と現実の違いが分からなくなる。[手札の交換：すべて] を行なう。
90	観測者は虚構と混じり合い、万能感を覚える。シナリオの間、すべての判定のダイスに + 1 個（合計で 2 個）する。
100	観測者は虚構と現実が完全に溶け合い、景色や事象は常に移ろう。シナリオの間、([侵蝕度] 60 の代わりに) 判定に設定された難易度は [山札] から 2 枚引いたカードのナンバーの合計（最小で元の難易度、最大 20）に変更される。

フィクションカード

キャラクターのいまだ実現していない願望や理想は、アイデアの中に無限の可能性として潜在している。このアイデアの不確定な部分に虚構の力が作用し、ときに現実を塗り替えることがある。この作用を“トランプ”で表現したものを“フィクションカード”と呼ぶ。また、単に「カード」と表記されている場合は“トランプ”あるいはフィクションカードを意味する。

フィクションカードは観測者のみが使用できる。

カードの準備

シナリオにおいて虚構侵蝕が発生した時点（最初の観測ロールの直後）で、以下の①～③の手順で準備する。

① トランプを用意する

フィクションカードは1セット54枚（通常札52枚＋ジョーカー2枚）を使用することで表現する。

使用するトランプはあらかじめ用意しておくこと。

トランプが不足する場合

PCに配る予定の枚数や、NPCが引く予定の枚数によって1セットでは足りなくなることがある。その場合は、セット単位で2セット・3セットとトランプを増やしてもよい。

② 「山札」を作る

用意したすべてのトランプをよくシャッフルして裏向きの状態で置き、これを「山札」とする。

③ 「手札」を引く

プレイヤーはそれぞれ「山札」から「未使用のアイデア÷2」枚だけカードを引いて「手札」とする。

カードの意味

カードに書かれているスーツの違いは意味を持たず、カードのナンバーのみを参照すればよい。

カードのナンバーは下記のような意味を持つ。

「2～10」（数字のナンバー）

数字をそのまま値として扱う。

「J」「Q」「K」「A」

「J」は11、「Q」は12、「K」は13として扱う。

「A」は1 または 20 のいずれかとして扱える。

「JOKER」（ジョーカー）

「JOKER」は、「JOKER」以外の任意のナンバーのカードとして扱える。

カードの使用方法

フィクションカードは以下の方法で使用する。

現象の上書き

いずれかのキャラクターが行なう判定の達成値を算出した直後に「手札」を1枚選択して使用することで、達成値を「カードのナンバー」に変更する。

このとき、上書きする際に、カードの使用者が「どのように書き換えるか（演出）」を宣言する。

その後、使用したカードは「捨札」にする。

ほかのキャラクターに行なう

カードの使用者以外のPCに「現象の上書き」を行なう場合、そのPCのプレイヤーの許可を必要とする。

NPCに対して「現象の上書き」を行なう場合、GMの許可は必要ないが、NPCが「現象の上書き」に対抗する手段を持っている場合もある。

上書きの重複

「現象の上書き」を1回の判定に対して複数のキャラクターが同時に行なった場合、最も高い値の達成値に変更するフィクションカードのみが採用される。

採用されなかったフィクションカードは、出したキャラクターのプレイヤー（NPCの場合はGM）の「手札」に戻る。

例：「現象の上書き」としてナンバーが「8」のカードと「10」のカードが同時に出された場合、「10」のカードのみが採用され、「8」のカードは出したキャラクターのプレイヤー（NPCの場合はGM）の「手札」に戻る。

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「手札」を1枚以上選択して使用することで、ダイスロールにおけるダイスサイズを「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）。

このとき、歪曲させる際に、カードの使用者が「どのように歪曲させるか（演出）」を宣言する。

その後、使用したカードは「捨札」にする。

ほかのキャラクターに行なう

カードの使用者以外のPCに「現象の歪曲」を行なう場合、そのPCのプレイヤーの許可を必要とする。

NPCに対して「現象の歪曲」を行なう場合、GMの許可は必要ないが、NPCが「現象の歪曲」に対抗する手段を持っている場合もある。

歪曲の相殺

〔現象の歪曲〕を1回の判定に対して複数のキャラクターが同時に行なった場合、「ダイスサイズを大きくするために使用したカードの枚数-ダイスサイズを小さくするために使用したカードの枚数」に等しい段階だけダイスサイズを変更する。

例①：ダイスサイズを大きくするために使用したカードが2枚、ダイスサイズを小さくするために使用したカードが1枚だった場合、「 $2 - 1 = 1$ 」となるため、ダイスサイズは1段階大きくなる。

例②：ダイスサイズを大きくするために使用したカードが2枚、ダイスサイズを小さくするために使用したカードが4枚だった場合、「 $2 - 4 = -2$ 」となるため、ダイスサイズは2段階小さくなる。

侵蝕度の増加

フィクションカードを使用するたびに〔侵蝕度〕が増加する。

〔現象の上書き〕として使用した場合は、〔侵蝕度〕が5点増加する。

〔現象の歪曲〕として使用した場合は、1枚につき〔侵蝕度〕が1点増加する。

手札の交換

シナリオ中に、さまざまな条件で〔手札の交換〕が発生することがある。

〔手札の交換〕はおもに下記の条件で発生する。

条件①：「歪み表」(P35)の効果によって発生する。

条件②：シナリオに設定されたイベントによってカー

ドの交換が発生する場合がある。

条件③：所持品やフィクションパワーなどの効果によって発生する。

交換の枚数

〔手札の交換〕が発生する場合、交換する枚数を指定できる。指定する際は〔手札の交換：3枚〕のように表記すること。特に指定しない場合は「1枚」となる。

n枚：カードをn(※「n」は整数)枚交換する。

n枚以下：カードをn枚以下の任意の枚数交換する。

n枚以上：カードをn枚以上の任意の枚数交換する。

すべて：すべての〔手札〕を交換する。

交換の手順

〔手札の交換〕は以下の手順で行なう(※「n」は指定された交換の枚数)。

手順①：〔手札〕をn枚選択して〔捨札〕にする。

手順②：〔山札〕からn枚引いて〔手札〕にする。

手札の補充

〔手札〕は基本的にシナリオが終了するまで補充されない。ただし、〔歪み表〕(P35)の効果や、シナリオに設定されたイベントや、フィクションパワーの効果などによって補充される可能性はある。

カードのリセット

シナリオが終了した時点で〔手札〕〔山札〕〔捨札〕をすべて回収してリセットする。

フィクションカードの使い方

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セット以上にしてよい。

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。

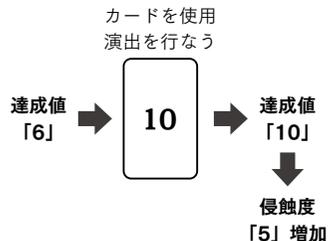
〔J = 11〕、〔Q = 12〕、〔K = 13〕、〔A = 1 or 20〕を意味する。「ジョーカー = A～Kのうち任意のナンバー」のカードとして扱える。

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。

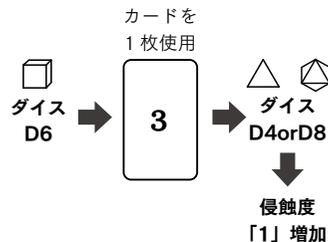
効果：〔手札〕を1枚選択して使用し、達成値を「カードのナンバー」の値に変更する。その際、「どのように現象を上書きするか」の演出を行なう。



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)。



アクションシーン

アクションシーンの開始

アクションシーンの開始を宣言した時点でアクションシーンの処理が開始する。

ラウンド進行

アクションシーンは“ラウンド”という単位で進行する。ラウンドとは、アクションシーンに参加しているキャラクターがそれぞれの手番（手番）で行動を行なう一連の流れのことである。

GMはアクションシーンが発生すると同時に「ラウンド進行」を宣言する。ラウンド進行はGMがアクションシーンの終了を宣言するまで続く。

手番

キャラクターが行動する順番が回ってきたタイミングを「手番」と呼ぶ。

〔未行動〕と〔行動済〕

ラウンド進行において、まだ手番を行っていないキャラクターを〔未行動〕とする。また、手番を行なったキャラクターを〔行動済〕とする。

1 ラウンドの時間経過

基本的に、1ラウンドは10秒であるものとする。

アクションシーンのモード

アクションシーンは基本となる〔演出モード〕のほか、〔メカニクス〕として追加できる〔陣営モード〕(P53)〔戦術モード〕(※未実装)の3種類のモードが存在する。ここでは、〔演出モード〕を扱う。

ラウンドの開始

ラウンドを開始するための準備を以下の①～③の手順で行なう。

①参加者の確認

これから開始するラウンドにおいてアクションシーンに参加する（している）キャラクターを確認する。アクションシーンの参加者は〔未行動〕になる。

参加者の追加

アクションシーンに新たに参加させたいキャラクターが存在する場合は、この時点でGMに許可をとる。許可を得たキャラクターのみアクションシーンに参加することができる。

②効果の宣言

ラウンド開始の時点で宣言可能な所持品やフィクションパワーなどの効果を宣言できる。

効果の宣言は【行動値】の高い順番に行なうこと。

このとき、【行動値】が同値の場合はPCが優先となる。PC同士が同値の場合は、プレイヤーが相談して順番を決定してよい。NPC同士が同値の場合は、GMが順番を任意に決定してよい。

③“ラウンドの開始”の終了

①②の処理が終わった時点でラウンドを開始するための準備を終了し、「手番の処理」に進む。

手番の処理

〔未行動〕のキャラクターは手番を行なう。手番の処理は以下の①～④の手順で行なう。

①手番キャラクターの決定

【行動値】が最も高いキャラクターが手番を開始する。このとき、【行動値】が同値の場合はPCが優先となる。

PC同士が同値の場合は、プレイヤーが相談して順番を決定してよい。NPC同士が同値の場合は、GMが順番を任意に決定してよい。

②手番の開始

手番を開始したキャラクターは、その中で1回の〔行動〕を行なえる。〔行動〕でどのようなアクションを行なうかは、手番を開始したキャラクターのプレイヤー（NPCであればGM）が決定する。

手番中では〔行動〕ほかに〔割込〕のアクションを行なえる可能性がある。

詳細は「ラウンド進行でのアクション(演出モード)」を参照すること。

アクションシーンのモード	
モード	解説
演出モード	アクションシーンの基本的なモード。アクションシーンに参加するキャラクターの位置関係を加味せずに行動の処理を行なう。
陣営モード	〔メカニクス〕で追加できるモード。「陣営マップ」を使用する。アクションシーンに参加するキャラクターの位置関係を〔自陣エリア〕〔乱戦エリア〕〔敵陣エリア〕に分けて行動の処理を行なう。
戦術モード ※未実装	〔メカニクス〕で追加できるモード。「戦術マップ」または市販品や独自に制作したスクエアマップを使用する。アクションシーンに参加するキャラクターの位置関係を細かく表現して行動の処理を行なう。

③手番の終了

1回の[行動]が終了したら、ほかに[割込]の効果の宣言があるかを確認する。宣言がなければ手番を行なったキャラクターは[未行動]から[行動済]になり、手番は終了する。

④ [未行動] キャラクターの確認

アクションシーンの参加者のうち[未行動]のキャラクターが存在する場合は手順①に戻る。

[未行動]のキャラクターがいなくなった時点で「ラウンドの終了」へ進む。

ラウンドの終了

アクションシーンの参加者全員が[行動済]になった時点でラウンドは終了する。

アクションシーンの終了条件を見てしていない場合は次のラウンドを開始し、「ラウンド開始」からの手順を行なう。

アクションシーンの終了条件を満たしていれば「アクションシーンの終了」へ進む。

アクションシーンの終了条件

PC側かエネミー側のいずれかのキャラクター全員が[瀕死][死亡](P43)のいずれかになった時点で終了する。また、GMが必要だと判断すれば、途中でアクションシーンを打ち切って終了させてもよい。

特殊な終了条件

シナリオによっては、上記以外の特殊な終了条件が設定されていることがある。その場合は、シナリオに設定された終了条件に従うこと。

アクションシーンの終了

アクションシーンの終了条件を満たした時点で、アクションシーンは終了する。

アクションシーンでの行為

短い時間の中で細かく行為の処理を行なう場合は、アクションシーンで[行為]の宣言を行なう。ただし、1回の[行動]で解決する[行為]は、10秒以内で完結するものでなければならない。

判定が必要な[行為]は、判定のルール(P32)に従って処理を行なう。

行為の継続

アクションシーンで行ないたい[行為]の内容が10秒以上の時間を要する場合、次のラウンド以降も[行動]として[行為の継続]を宣言する必要がある。

GMは、その行為が全体でどれくらいの時間がかかるかを裁定し、「行為に必要な秒数÷10」ラウンドの[行為の継続]が必要なことを[行為]を宣言したプレイヤーに告げること。

その[行為]で判定が必要な場合は、[行為の継続]をすべて完了した時点で判定を行なうこと。

例:拘束されている人物の縄を解くための行為を行なうとき、GMがその行為に25秒かかると裁定した場合、1ラウンド目に[行為]を宣言し、2ラウンド目に[行為の継続]を宣言する。そして、3ラウンド目に[行為の継続]を宣言したうえで判定を行ない、成否を求める。

行為の中断

[行為の継続]が必要な[行為]において、[行為の継続]をあえて宣言しないこともできる。その場合は、継続中の[行為]が中断されたものとして扱う。

もちろん、行為を中断した手番では別の[行動]を宣言できる。

ラウンド進行でのアクション(演出モード)

使用	アクション	解説
行動	行為	10秒以内で完了できる行為を行なう。必要であれば判定を行なう。
	攻撃	[攻撃](P42)を行なう。
	隠密	隠れられる状況(GMが判断)でのみ宣言できる。[隠密](P44)を得る。
	発見	隠れている存在を積極的に探す。詳細は[隠密]の項を参照すること。
	待機	[待機]を得て、[行動済]になることなく即座に手番を終了する。
	逃走	[逃走]を得て、即座に手番を終了する。
効果の使用	[使用:行動]の所持品やフィクションパワーなどの効果を使用する。	
割込	準備・収納	[行動]の直前または直後に宣言する。1個の[収納]している所持品を[準備]するか、1個の[準備]している所持品を[収納]する。[準備][収納]は、手番ごとにいずれかを1回まで宣言できる。
	防御	[攻撃]を受けたときに宣言する。[防御](P42)を行なう。[防御]は1回の[攻撃]に対して1回まで宣言できる。
	待機の解除	[待機]を得ているとき、「手番→①手番キャラクターの決定」の任意の時点で宣言する。[待機]を解除し、即座に手番を開始する。
	撤退	[逃走]を得た状態でラウンドを終了した時点で宣言する。アクションシーンから除外される。
効果の使用	[使用:割込]の所持品やフィクションパワーなどの効果を使用する。	

攻撃と防御

相手にダメージ (P43) を与える行為を [攻撃] と呼ぶ。それに対して、[攻撃] を防ぐ行為を [防御] と呼ぶ。

攻撃と防御の手順

攻撃と防御は以下①～⑨の手順で処理を行なう。

① [攻撃] の宣言

キャラクターが [攻撃] を宣言した場合、下表からキャラクターが実行可能な攻撃方法を1種類選択して宣言する。

攻撃方法		
攻撃方法	対決	解説
近接攻撃	〈白兵〉 vs 〈運動〉	近接攻撃を行なう武器、またはそれを代用する物品による攻撃。
遠隔攻撃	〈射撃〉 vs 〈探知〉	遠隔攻撃を行なう武器、またはそれを代用する物品による攻撃。
特殊攻撃	さまざま	所持品やフィクションパワーなどによる、上記のいずれの攻撃方法にも当てはまらない特殊な攻撃。詳細は特殊攻撃を行なう効果の記述に従うこと。

素手

拳・足・頭突きなどの体を使うすべてを表わす近接攻撃に属する攻撃方法。素手はすべてのキャラクターが無条件に攻撃方法として宣言できる。

すて	種別	準備	価格
素手	武器	なし	なし
—拳・蹴り・頭突きなどの肉体を用いた攻撃。			
使用	行動	射程 近/1	対象 1体
判定	対決 〈白兵〉 vs 〈運動〉		
対象に「威力：[身体] ± 0」の近接攻撃を行なう。			

②対象の決定

[攻撃] を宣言したら、次に攻撃を行なう対象を決定する。攻撃方法にはそれぞれ対象が設定されている。詳細は「対象一覧表」(P24) を参照すること。

③攻撃判定

攻撃を宣言したキャラクターは攻撃方法で指定された判定を行なう。これを「攻撃判定」と呼ぶ。

攻撃判定は、判定のルールに従って行なう。また、攻撃判定は能動判定として扱い、攻撃の対象が行なう防御判定との [対決] となる。

④ [防御] の宣言

キャラクターは [攻撃] を受けたときのみ、その攻撃に対抗するために [防御] を宣言できる。

[防御] を宣言できる回数は、1回の [攻撃] に対して1回までとする。

なお、物体は基本的に [防御] を宣言できない。

⑤防御判定

[防御] を宣言したら、攻撃方法に対応した判定を行なう。これを「防御判定」と呼ぶ。

防御判定は、判定のルールに従って行なう。また、防御判定は受動判定として扱い、攻撃判定との [対決] となる。

⑥ [対決] の結果の確認

攻撃判定と防御判定の [対決] の結果を確認し、下記の処理を行なう。

能動側(攻撃)が[勝利]した場合:「⑦ダメージの算出」に進む。

受動側(防御)が[勝利]した場合:「⑦ダメージの算出」「⑧ダメージの適用」をスキップして「⑨攻撃の終了」へ進む。

⑦ダメージの算出

攻撃方法で指定した所持品やフィクションパワーの [威力] が基本的なダメージとなる。さらに、所持品やフィクションパワーなどの効果に“ダメージへの修正”がある場合はその値も合計する。

こうして算出された値が、攻撃を受けたキャラクターが負う最終的なダメージとなる。

ダメージ=威力+修正値

クリティカルの利益 (攻撃)

攻撃判定で [クリティカル] が発生した場合、通常の利益 (P33) に加えて、ダメージに+「攻撃判定で用いた基礎技能に属する能力値」する。

例:近接攻撃 ([身体] 8、[威力] 10) の攻撃判定で [クリティカル] が発生した。その結果、ダメージが8点増加するため、「10 + 8 = 18」となり、最終的なダメージは「18」となる。

⑧【HP】の減少

ダメージを受けたキャラクターは、ダメージの値だけ【HP】が減少する。

⑨攻撃の終了

これまでのすべての処理が終了した時点で、攻撃は終了する。

ダメージと状態

ダメージ

キャラクターはさまざまな場面で傷を負うことがある。この負傷は“ダメージ”として表現される。

ルールにおいてダメージは数値として表現され、「ダメージを受ける」と書かれていればキャラクターが傷を負ったという意味になる。

HP（ヒット・ポイント）

【HP】はキャラクターの肉体の強靭さを表わす値である。【HP】には“最大値(元の値)”と“現在値(減少した後の値)”があり、キャラクターはシナリオの開始時に【HP】の最大値に等しい現在値を持っている。

ダメージを受けると【HP】の現在値が減少する。また、何らかの効果で自発的に【HP】の現在値を減少させる場合、【HP】の現在値が「0」になるように減少させることはできない。

【HP】はマイナスの値をとる可能性があり、下限値は－「【HP】の最大値」となる。

【HP】の回復

減少した【HP】の現在値は、[治療]や何らかの【HP】を回復する効果で回復する。また、[余暇]が発生した時点で最大値まで回復する。

【HP】は最大値を超えて回復することはない。

治療

シナリオ中に【HP】を回復するための基本的な方法である。[治療]は1回につき10分かけて行なうことができる。

[治療]を行なうキャラクターは難易度3の〈操作〉判定(〈治療〉〈学問:医学〉を組み合わせ可能)を行ない、[成功]することで「威力:【感覚】±0」点の【HP】を回復する。

このとき、判定で[クリティカル]が発生した場合は、通常の利益(P33)に加えて、回復量に+【感覚】する。

装備HP

【装備HP】はキャラクターを防具などで得られる肉体を保護する効果を表わす値である。【装備HP】には“最大値(元の値)”と“現在値(減少した後の値)”があり、キャラクターはシナリオの開始時に、【装備HP】の最大値に等しい現在値を持っている。

ダメージを受けるとき、【HP】の現在値を減少させる代わりに【装備HP】の現在値を減少させてもよい。ただし、何らかの効果で自発的に【HP】を減少させる場合は、代わりに減少させることはできない。

【装備HP】の下限値は「0」となる。

【装備HP】の回復

減少した【装備HP】の現在値は、[修理]や何らかの【装備HP】を回復する効果で回復する。また、[余暇]が発生した時点で最大値まで回復する。

【装備HP】は最大値を超えて回復することはない。

修理

シナリオ中に【装備HP】を回復するための基本的な方法である。[修理]は1回につき10分かけて行なうことができる。

[修理]を行なうキャラクターは難易度3の〈操作〉判定(〈修理〉〈学問:工学〉を組み合わせ可能)を行ない、[成功]することで「威力:【感覚】±0」点の【装備HP】を回復する。

このとき、判定で[クリティカル]が発生した場合は、通常の利益(P33)に加えて、回復量に+【感覚】する。

状態

キャラクターはさまざまな場面で不調をきたしたり通常とは異なる状態になることがある。これらはすべて[状態]として表現される。

不利益な状態

瀕死

完全に意識が途絶え、生命の危機に瀕している状態を表わす。

【HP】が「0」以下になると、キャラクターは[瀕死]になる。[瀕死]になったキャラクターは[気絶]を受ける。[瀕死]によって受けた[気絶]は、通常の方法や[気絶]を解除する効果では解除できず、[瀕死]が解除されるまで持続する。

【瀕死】の解除

【HP】の現在値が「1」以上まで回復すれば[瀕死]は解除される。同時に[瀕死]が原因で受けていた[気絶]も解除される。

死亡

生命活動が停止し、死亡した状態を表わす。

【HP】の現在値が－「【HP】の最大値」になった時点でキャラクターは即座に[死亡]になる。[死亡]になったキャラクターは、一切の行動を取ることも宣言を行なうこともできない。

【死亡】の解除

[死亡]は特殊な効果を用いなければ解除されない。

萎縮

恐怖、混乱、苦痛などによって行動に支障をきたしている状態を表わす。[萎縮]を受けている間、「使用：割込」の所持品やフィクションパワーを宣言できない。

[萎縮]の解除

自身の手番の終了時に難易度3の〈意志〉判定を行ない、[成功]することで解除できる。また、10分が経過した時点で自動的に解除される。

気絶

意識が途絶えている状態を表わす。

[気絶]を受けている間、「行動」「割込」を宣言できず、手番を開始するたびに自動的に手番を終了する。

[気絶]の解除

自身の手番の終了時かダメージを受けるたびに難易度4の〈意志〉判定を行ない、[成功]することで解除できる。また、10分が経過した時点で自動的に解除される。

硬直

不安定な体勢、転倒、拘束などの原因によって身動きを取ることが困難な状態を表わす。

[硬直]を受けている間、「移動」および「防御」を宣言できなくなる。

[硬直]の解除

物理的に拘束されていない限り、自身の手番の終了時または10秒が経過した時点で自動的に解除される。

物理的に拘束されている場合、自身の手番の終了時または同じエリアのキャラクターが「行動」として難易度（簡単な拘束：3／嚴重な拘束：5）の〈頑健〉判定を行ない、[成功]することで解除できる。

憎悪

特定のキャラクターに憎悪や敵愾心を持っている状態を表わす。

[憎悪]を受けている間、「攻撃」や相手に不利益な状態を与える「行動」や「割込」を行なうたびに「憎悪」の対象を「攻撃の対象」に含まなければならない。

[憎悪]には必ず対象が指定される。[憎悪／使用者] [憎悪／（特定のキャラクター）]のように表記される。

[憎悪]の解除

新たに「憎悪」受けるか、自身の手番の終了時に難易度3の〈意志〉判定を行ない、[成功]することで解除できる。また、10分が経過した時点で自動的に解除される。

散漫

集中力を欠いている状態を表わす。

[散漫]を受けている間、すべての判定のダイスを－1個する。

[散漫]の解除

自身の手番の終了時に難易度3の〈意志〉判定を行ない、[成功]することで解除できる。また、10分が経過した時点で自動的に解除される。

崩壊

出血、毒、炎上、圧迫などによって継続的にダメージを受けている状態を表わす。

[崩壊]を受けている間、自身の手番を開始するたびに、【HP】にn点のダメージを受ける。このダメージは【装備HP】を代わりに減少させることはできない。ダメージを受ける値を「n」として「崩壊n」のように表記する。

別々の効果から同時に「崩壊」を受けた場合、最も「n」が高い値の「崩壊」のみを適用する。

[崩壊]の解除

[崩壊]の原因を取り除いた時点で解除される。物理的な原因の場合は、GMがその原因を取り除くための条件を決定する。

[崩壊]の原因が簡単に取り除くことのできる外的要因であれば、自身の手番の終了時に難易度3の〈頑健〉判定を行ない、[成功]することで解除できる。

そのほかの状態

隠密

何らかの方法で姿を隠している状態を表わす。

GMが隠れることが可能だと判断した状況で「行動」として「隠密」を宣言できる。即座に、宣言したキャラクターと見つけようとするキャラクターとで「〈操作〉vs〈探知〉」の「対決」を行ない、宣言したキャラクターが「勝利」することで「隠密」を得る。

「隠密」を得ているキャラクターは、効果の対象として選択されなくなる。ただし、特定のキャラクターを選択しない効果の場合は対象になる。

[隠密]の解除

「行動」を行なった直後に解除される。また、「行動」として「発見」を宣言したキャラクターと「隠密」を得ているキャラクターとの「〈探知〉vs〈操作〉」の「対決」で、「隠密」を得ているキャラクターが「敗北」した場合、「隠密」は解除される。

高揚

気分が激しく高まっている状態を表わす。

[高揚]を受けている間、「対決」における能動判定のダイスに＋1個し、受動判定のダイスに－1個する。

[高揚]の解除

[高揚]を得る効果に準拠する。特に指定がない場合は、自身の手番の終了時に難易度3の〈意志〉判定を行ない、[成功]することで解除できる。また、10分が経過した時点で自動的に解除される。

再生

何らかの作用によって自然治癒能力が高まっている状態を表わす。

〔再生〕を得ている間、自身の手番を開始するたびに、【HP】がn点回復する。【HP】が回復する値を「n」として〔再生n〕のように表記する。別々の効果から同時に〔再生〕を得る場合、最も「n」が高い値の〔再生〕のみを適用する。

〔再生〕の解除

〔再生〕を得る効果が終了することで解除される。「使用：常時」の効果等で常に〔再生〕を得ている場合は、〔再生〕を解除する効果を受けても解除されない。

集中

高い集中力を発揮している状態を表わす。

〔集中〕を受けている間、すべての判定のダイスを+1個する。

〔集中〕の解除

自身の手番の終了時に難易度3の〈意志〉判定を行ない、〔失敗〕することで解除される。また、10分が経過した時点で自動的に解除される。

搭乗

乗り物に乗っている状態を表わす。

〔防御〕は乗り物を操縦しているキャラクターのみが宣言でき、防御判定で組み合わせられる技能は、本来の基礎技能ではなく、〈操作〉となる。

〔搭乗〕の解除

乗り物から降りた時点で解除される。

飛行

何らかの方法で空を飛んでいる状態を表わす。

〔飛行〕を得ているキャラクターは、〔飛行〕を得ていないキャラクターから〔移動〕を妨害されることなく、〔飛行〕を得ていないキャラクターを対象とした〔攻撃〕の攻撃判定に〔有利〕を得る。

さらに、〔戦術モード〕でアクションシーンを行なう場合は、【移動値】+5 エリアまで移動できるようになる。

〔飛行〕の解除

〔飛行〕を得る効果に準拠する。



セッションの進行

『虚構侵蝕』を遊ぶ際の、ゲームの一連の流れをセッションと呼ぶ。

セッションを成功させるためにも、参加者全員が協力して準備やプレイを行なうこと。

事前の準備

まずは、セッションを行なうための準備をする必要がある。セッションの当日を迎える前に以下の準備を行なうこと。

ルールブックを読む

GMは、セッションを進行するためにルールを把握する必要がある。そのため、事前にルールブック（本書のこと）を読み、内容を理解しておくこと。

また、セッションに参加するプレイヤーも、手元にルールブックがあるならば事前にルールブックを読み、内容を理解しておく、セッションの進行をよりスムーズに行なえるだろう。

もちろん、すべてのルールを暗記する必要はない。ルールの概要は把握しつつ、いつでも本書を参照できるように必要なルールが書いてある箇所を把握しておく程度でよい。

シナリオを準備する

セッションを行なううえで、当日に遊ぶシナリオを準備する必要がある。

シナリオは、本書に付属しているシナリオや公式または有志で提供されているシナリオを使用するか、GMが独自で作成したシナリオを使用してほしい。

PCを事前に作成する

セッションの当日を迎える前にあらかじめPCを作成する場合は、この時点で行なう。

特に、「じっくり作成」(P18)でPCを作成する場合は作成に時間がかかるため、可能であれば事前にレギュレーション (P48)に沿って作成しておくことを推奨する。このとき、参加者同士でダイスの結果を確認できない環境でPCを作成する場合、ダイスロールの結果のみで決定できるデータについては当日にダイスを振って決定してもよい。

セッションの環境を整える

セッションを行なうためには、遊ぶための環境を用意する必要がある。参加者全員で協力して必要な環境を整えること。

オフラインセッションの環境

オフラインセッションを行なう場合、参加者全員が集まることのできる会場を用意する必要がある。

参加者の中に会場として自宅を提供してくれる人がいるならば、使わせてもらうのもよいだろう。

そうでなければ、公共施設や店舗で貸し出している会議室や、ゲームショップなどのプレイスペースを借りて会場として使わせてもらうことになる。

いずれにせよ、家主や施設・店舗におけるルールや注意事項を守って利用すること。

オンラインセッションの環境

オンラインセッションを行なう場合、テキストチャットやボイスチャットを行なえるツールや、TRPGをオンラインで遊ぶために開発されたセッションツールなど、オンラインセッションで使用するツールを選定し、参加者全員が使用できるように準備を整える必要がある。

こうした各種ツールの使用方法や環境の整え方については、ツールの提供元を確認したうえで、参加者全員で情報を共有するとよい。セッションの当日を迎えるまでに環境を整えておけば、当日はスムーズにセッションを進行することができる。

ルームの準備

GMは、TRPGセッションツールを用いてセッションを行なうためにルームを準備する必要がある。

ルームはGMが独自に準備してもよいし、公式で提供している『虚構侵蝕』用のルームデータを使用してもよい。

資料を用意する

セッションを行なううえで使用するイラストや図版などの画像は、必要なぶんだけ準備すればよい。

これらの資料は、無理をして準備しなくてもセッションを行なうことはできる。しかし、イラストや図版などの画像資料は、参加者同士の情報共有や視覚的なアプローチでの理解を深めるために役立つ。

より質の高いセッションを目指すならば、こうした資料の用意を検討してみてもよいだろう。

ただし、資料は提供元が使用を許諾しているもののみを使用すること。もちろん、自身がセッションで使用する目的で作成した資料であれば、なんの成約もなく使用できる。

『虚構侵蝕』を遊ぶために、著作権者の権利を侵害するような行為は絶対にしないように注意すること。

公式で提供された資料

ルールブックに記載されているチャートやルールサマリーなどの資料は、複製の許可されているページのみプリントアウトして使用できる。

また、公式サイトで提供されている資料のファイルはすべて使用してよいものとする。ただし、内容の改ざんや提供元を明らかにせずに二次配布を行なってはならない。

キャラクターのイラスト

キャラクターの外見が分かるようなイラストがあれば、ほかの参加者が抱くキャラクターのイメージをより具体化できる。

図版資料

具体的な場所を説明・共有するために地図や屋内の間取り図などの図版を用意すれば、参加者全員で情報を共有できる。

BGM

シナリオにおける場面に合致した楽曲をBGM（バック・グラウンド・ミュージック）として流すことで、場面の雰囲気を盛り上げることができる。

オンラインのTRPGセッションツールであれば、BGMを手軽に流せるうえに、各参加者で音量の調整を行なうことも容易であるため、とても有効な手段と言える。

一方で、オフラインセッションの場合は、BGMを再生するための機器が必要になるうえに音量の調整を参加者の個別で行なえない。また、会場や周囲の環境の都合でBGMを流せない場合もある。

オフラインセッションでBGMを使用したい場合には事前の確認や注意が必要だ。

背景画像（オンライン）

オンラインのTRPGセッションツールを使用する場合、背景の画像を用意することで場面の雰囲気を効果的に表現することができる。

当日の準備

セッションの当日に準備が必要なものは、オフラインセッションとオンラインセッションで異なる。

オフラインセッションの準備

オフラインセッションを行なう際は、以下の準備を行なうこと。

席順の決定

GMはプレイヤーの席の配置を自由に決定・指示することができる。GMは基本的に上座かプレイヤー全員を見渡しやすい席に座り、それ以外の席にプレイヤーが座るようにするとよい。

プレイヤーはGMの指示に従って席に着くこと。

声の大きさを判断する

参加者の声の大きさや聞き取りやすさを考慮して、声が小さい、あるいは聞き取りにくいプレイヤーをGMに近い席にするとよい。

ルールの習熟度で判断する

参加者がどれだけ『虚構侵蝕』のルールに詳しいか、遊んだことのある回数が多いかなど、ルールの習熟度によって席順を判断してもよい。

特に、初めて『虚構侵蝕』を遊ぶプレイヤーはGMに近い席にするとよい。

ダイスの準備

参加者全員は、4面体、6面体、8面体、10面体、12面体、20面体のダイスのうち、自身が判定（P32）に使用する種類のダイスを用意する。

最低でも各1個ずつ用意すればプレイは可能だが、各3個程度あるとプレイしやすい。

用意しているダイスの個数が、判定のダイスロールで振るダイスの数に満たない場合は、1回ダイスを振った後に出目を覚えておき、新たにダイスを振ることを繰り返し、合計に必要な個数になるまで振ること。

トランプの準備

フィクションカード（P38）のためのトランプを1セット（54枚）を用意する。

参加者のいずれかが準備すればよいが、誰が用意するかを事前に話し合えない場合はGMが用意すること。

コマの準備

セッションで行なうシナリオのアクションシーンにおいて、参加者となるキャラクターを表わすコマを使用する。キャラクターの識別ができるものであれば、プレイヤーやGMの好きなコマを使用してよい。ゲームショップなどで販売している色付きのポーンでも、大きすぎなければフィギュアでもよいだろう。

ただし、ダイスは判定に使うダイスと見分けがつかなくなる可能性があるため、コマとしては使用しないこと。

なお、シナリオのアクションシーンを「演出モード」のみで行なう場合は、コマの準備をしなくてよい。

シート類の準備

事前の準備で各プレイヤーがPCを事前に作成している場合は、各プレイヤーは作成済みのキャラクターシートを準備する。

セッションの当日にキャラクター作成を行なう場合は、各プレイヤーにキャラクターシートを1枚ずつ配布すること。

また、シナリオにおけるアクションシーンを「陣営モード」で行なう場合は「陣営マップ」（P63）を用意する。

オンラインセッションの準備

オンラインセッションを行なう際は、以下の準備を行なうこと。

チャット環境の準備

セッションで使用するテキストチャットやボイスチャットを参加者同士で共有して、オンラインでコミュニケーションが取れるように準備する。

TRPGセッションツールの準備

セッションで使用するTRPGセッションツールを参加者同士で共有して、いつでも使用できるように準備する。このタイミングでPCの胸に使用するイラストも、いつでも使用できるように準備しておくもよい。

ダイスやトランプについては、TRPGセッションツールに実装されているダイスツールやトランプツールを使用すれば問題なくプレイできる。

共通の準備

オフラインセッション、オンラインセッションのどちらの場合でも、以下の準備を行なう。

レギュレーションの提示

GMはセッションで遊ぶシナリオのレギュレーションを提示する。プレイヤーは提示されたレギュレーションに従って以降のセッションを進行していくことになる。

「事前の準備」の時点でレギュレーションの提示が必要な場合は、その時点であらかじめレギュレーションを提示してよい。

PCの作成

プレイヤーはそれぞれ1回のPCを作成する。

GMは「かんたん作成」「じっくり作成」のうち、どちらの方法で作成するかを告げ、プレイヤーは指定された方法で作成すること。

当日にじっくり作成でPCを作成する場合は、作成するプレイヤーがルールブックを所持しており、かつ十分に時間が取れる状況で行なうことを推奨する。

観測者テンプレートの使用

プレイヤーは「じっくり作成」でPCを作成するよう指示された場合でも、観測者テンプレートを使用してPCの作成を行なってよい。

初期作成（[アイデア] 40点）であれば、データをそのまま使用することができる。[アイデア] が41点以上のPCを想定しているシナリオでは、観測者テンプレートを成長させて使用すること。

PCの持ち込み

プレイヤーによっては、以前使ったキャラクターをPCとして持ち込みたいと思うかもしれない。その場合は、GMの許可を得たうえで持ち込むこと。

持ち込むキャラクターは、GMやシナリオが提示す

るPCのレギュレーションに合致している必要がある。GMが必要と感じる場合は「キャラクターデータの調整」を行なうこと。

キャラクターデータの調整

持ち込んだキャラクターがこれから遊ぶシナリオのレギュレーションに合致していない場合、GMの指示のもとキャラクターデータの調整を行なう必要がある。

調整したキャラクターデータは、シナリオの終了後に調整前に戻したあと、シナリオで獲得した[アイデア]を得ること。

アイデアの調整

[アイデア] がレギュレーションより多い、あるいは少ない場合は、[アイデア] の値をレギュレーションと同様に変更する必要がある。

これによって、未使用の[アイデア] が「0」未満になる場合は、能力値を減少させる、技能やフィクションパワーを未取得にする、といった方法で未使用の[アイデア] が「0」以上になるように調整すること。

また、[アイデア] を調整した結果、未使用の[アイデア] が「0」未満にならない場合でも、上記の調整を行なってよいものとする。

強さに差があるPCで遊ぶ

『虚構侵蝕』は、強さが同じキャラクター（つまり、同値の[アイデア]）のPC同士でなければ遊べない、というわけではない。

シナリオのレギュレーションで指定された[適正アイデア] の±5以内であれば、それほど問題にはならないだろう。

GMが強さに著しく差のあるPCで遊ばせたいと望むのであれば、上記以上の差がついたPCを混ぜて遊ぶことも可能だ。

あらかじめレギュレーションとしてPCの強さに差をつけるにせよ、レギュレーションよりも強い、あるいは弱い持ち込みキャラクターの使用を許可するにせよ、最終的にはGMがこれらを判断し、決定すること。

自己紹介

プレイヤーは作成したPCの自己紹介を行なう。

PCの[年齢][性別][スタンス][しぐらみ][キャラクター名]といったパーソナリティと、どんな活躍ができるデータかを簡単に紹介すること。

簡単な紹介項目を用意したり、参加者同士で質問などをしたりすることで、自己紹介を円滑に進める工夫をしてもよいだろう。

参加者の自己紹介

セッションの参加者の中に、初めて顔を合わせる参加者がいる場合は、PCの紹介の前に参加者の簡単な自己紹介をしてもよいだろう。

ただし、参加者が自身の情報をどこまで開示するかは、自己紹介を行なう参加者本人に決定する権利があ

る。ほかの参加者は、決して情報の開示を強要してはならない。また、情報を開示しなかったことによって対応を変えることで、参加者を不快にさせることも強要と同義であるものとし、同様に行なってはならない。

参加者同士で楽しいセッションを作り上げるためにも、コミュニケーションを通じて参加者全員で楽しい雰囲気を作っていこう。

シナリオのプレイ

当日の準備が完了したら、いよいよシナリオのプレイに入る。シナリオは基本的に「イベント」と呼ばれるシナリオ進行単位の連続によって構成される。

イベント

シナリオにおいて、PCに何らかの働きかけを行なう要素を「イベント」と呼ぶ。

シナリオの演出やルールのな処理はすべてイベントの中で行なうものとする。

場面の演出

何らかの場所や景色などとともに、そこで発生する出来事が描写される。これは、PCの視点であっても、NPCの視点であってもよい。

PC視点の場合は、イベントが発生する場所にPCがいなければならないが、NPC視点あるいは情景描写のイベントは必ずしもPCがいる必要はない。

行動の処理

PCがイベントの中で何らかの行動を自発的に宣言するか、イベントによって行動を要求される場合は、然るべきルールで処理を行なう。

判定

PCの行動の成否を決定したい場合は、判定 (P32) のルールを使用する。

アクションシーン

イベントの処理を細かい時間単位で行ないたい場合はアクションシーン (P40) のルールを使用する。

メカニクス

シナリオにおけるルールのな処理を行なうための追加ルールであるメカニクスを、必要に応じて自由に使用できる。

詳細は各メカニクスのルール (P52) を参照すること。

終了の処理

シナリオが終了した後の演出を行なう。

フィクションカードのリセット

シナリオが終了した時点で「手札」「山札」「捨札」をすべて回収してリセットする。

しがるみの確認

「しがるみ」を保持できる数を超えて取得している場合、すでにある「しがるみ」を任意に超えている数だけ選択して消去すること。

回復の処理

【HP】【装備HP】を回復する処理である。ここでPC全員は「治療」「修理」をそれぞれ1回ずつ行なう。

増加するアイデアの算出

シナリオをクリアするとPCの「アイデア」は増加する。増加した「アイデア」は「未使用のアイデア」となる。

「虚構侵蝕」を元に戻した

どんな手段であれ、シナリオで発生した「虚構侵蝕」を元に戻すことができたならば、シナリオに参加したPCの「アイデア」が「適正アイデア÷10」点増加する。

「特殊条件」を達成した

シナリオに「特殊条件」が設定されている場合、「虚構侵蝕」を元に戻したうえで「特殊条件」を達成することで、「特殊条件」に設定されている値だけ参加したPCの「アイデア」が増加する。

SNSで発信した

プレイヤーの感想や、PCが遭遇した「虚構侵蝕」に関することなどをSNSに書き込む。GMがプレイヤーのSNSへの書き込みを確認した時点で、書き込んだプレイヤーのPCの「アイデア」が1点増加する。

ただし、1人のPCが「SNSに書き込む」ことによって「アイデア」を得られるのは、セッションにつき1回までとなる。また、複数回の書き込みをしたとしても増加する「アイデア」に変化はない。

アイデアの算出表

内容	アイデアの増加
「虚構侵蝕」を元に戻した	「適正アイデア÷10」点
「特殊条件」を達成した	1点～(各「特殊条件」を参照)
SNSで発信した	1点

余暇

単独のシナリオを遊ぶ場合や、連続したシナリオにおいてシナリオ終了後から次に行なうシナリオまでに(ゲーム内で)30日程度の時間が経過する場合は、「余暇」(P50)の処理を行なう。

後片付け

オフラインセッションであれば、使用した会場の片付けを行なう。次回以降も気持ちよく会場を利用するために、しっかりと行なうこと。

オンラインセッションであれば、使用したツールの事後整理などが必要であれば行なう。

余暇のルール

余暇の発生

[余暇] は現在のシナリオから次のシナリオに入るまでの間に発生する。[余暇] の処理はプレイの形態によってタイミングが変化することがある。

単独のシナリオを遊ぶ場合

単独のシナリオを遊ぶ場合は、次に同じPCで遊ぶ予定が決まっていないことが多い。必ずシナリオの終了時に[余暇]を1回処理すること。

連続したシナリオを遊ぶ場合

連続したシナリオを遊ぶ場合は、次に同じPCで遊ぶ予定(遊ぶという意思)が明確であることが多い。基本的にはシナリオの終了時に[余暇]を1回処理するが、時間に余裕がなければ次のシナリオの前に処理を行ってもよい。

余暇の期間(目安)

[余暇]はある程度のまとまった日数を扱う。

基本的には1回の[余暇]は(ゲーム内で)30日程度であるものとする。ただし、GMが望めばこの日数に±10日程度の変化をつけてもよい。

日々の生活を営みを経て、キャラクターの成長や所持品の購入・売却を行なうのに十分な期間であることが重要なのだ。

余暇の期間が長い場合

次のシナリオまでに(ゲーム内で)30日よりも長い期間が開く場合、2回以上の[余暇]が発生する可能性がある。基本的には30日ごとに1回の[余暇]が発生するものとする。日数に変化をつけた場合は適宜GMが妥当な回数を決定すること。

余暇の処理

PCは[余暇]1回につき、次の処理順番にそれぞれ1回ずつ行なう。

①余暇イベント表を振る

「余暇イベント表/平穩」または「余暇イベント表/劇的」のうちどちらかを1回振り、その効果を適用する。

GMが望むならば、プレイヤーが「余暇イベント表」を振る代わりに、GMがキャラクターに合わせて表の任意の項目を選択して適用させてもよい。

②キャラクターの成長

[アイデア]を使用して、キャラクターを成長させることができる。下記「キャラクターの成長」を参照。

③所持品の売却(P22)

キャラクターは[余暇]の時点で取得している所持品を売却することができる。

④所持品の取得(P22)

所持品に設定されている価格の【社会値】を消費できる限り、所持品を何個でも取得することができる。GMが望めば、舞台となる場所によって所持品の取得を制限してもよい。

⑤イベント取得の所持品の維持・消去

シナリオ中のイベントに取得した所持品は【社会値】を消費することで維持できる。この時点で【社会値】を消費できなければ、その所持品は消去される。

キャラクターの成長

キャラクターは、シナリオにおいて[虚構侵蝕]に触れることでより強力な存在となる。それは、シナリオの終了ごとに得られる[アイデア]によって表現される。

キャラクターは[未使用のアイデア]を使用して、さまざまな成長を行なうことができる。キャラクターの成長は前述通り、[余暇]で行なうことができる。

アイデアを使用する

PCは、[アイデア]を使用して、「能力値の成長」「技能の取得」「フィクションパワーの取得」を行なえる。

能力値の成長

[アイデア]を使用して【身体】【感覚】【精神】【知性】を増加させることができる。

能力値を1点成長させるために必要な[アイデア]は1点である。ただし、能力値の成長のために使用できる点数は、[余暇]1回につき2点までとなる。

技能の取得

[アイデア]を使用して新たに技能を取得できる。

基礎技能を1種類取得するために必要な[アイデア]は2点、専門技能を1種類取得するために必要な[アイデア]は1点である。ただし、新たな技能を取得するために使用できる点数は、[余暇]1回につき3点までとなる。

フィクションパワーの取得

[アイデア]を使用して新たにフィクションパワーを取得することができる。

フィクションパワーを1種類取得するために必要な[アイデア]は4点である。

余暇イベント表／平穩(1D10／ROC)

出目	イベント
1	穏やかな日々が続く。こんな何でもない日常のありがたみが、今なら分かる気がする。 効果 ：しがらみ「常識」を取得する。
2	虚構侵蝕を経験したことで、今まで気づいていなかった才能に目覚めた気がする。 効果 ：今回の「余暇」で行なう「能力値の成長」では、使用できる「アイデア」は（2点ではなく）4点となる。
3	虚構侵蝕を経験したことで、今までは気にかけていなかった周囲との繋がりを自覚した。 効果 ：しがらみ「義理」を取得する。
4	次に来る虚構侵蝕に備えて、自身の技術をもっと磨かなければと決意した。 効果 ：今回の「余暇」で行なう「技能の取得」では、使用できる「アイデア」は（3点ではなく）6点となる。
5	虚構侵蝕を経験したことで、学業や仕事に関する新たな目標ができた。 効果 ：しがらみ「職務」を取得する。
6	虚構侵蝕に対して思いを馳せる日々を過ごした。 効果 ：現在のスタンスを、任意のスタンス変更してもよい。
7	虚構侵蝕を経験したことで自身に何らかの変化があったのか、周囲の視線を感じるようになった。 効果 ：しがらみ「抑圧」を取得する。
8	日常にちょっとした変化が生まれる。本質的に、人生は移ろいゆくものなのかもしれない。 効果 ：取得しているしがらみをひとつ選択して消去し、新たに任意のしがらみをひとつ取得する。
9	虚構侵蝕を経験したことで、これまで培ってきた価値観や常識がちょっとしたことで崩れてしまうことを知った。 効果 ：しがらみ「道徳」を取得する。
10	虚構侵蝕を経験したことで、以前の自分が何者か分からなくなることがある。 効果 ：取得済みの技能およびフィクションパワーの中からひとつを選択して未取得にしてもよい。
選択	GMと相談してイベントの内容を決定すること。

余暇イベント表／劇的(1D10／ROC)

出目	イベント
1	思いがけず、これからの人生を揺るがすほどの新たな過去が明らかになった。 効果 ：しがらみ「過去」を取得する。
2	事件や災害に巻き込まれたが、なんとか生き残った！ その過酷な経験の中で自身の能力が開花した気がする。 効果 ：今回の「余暇」で行なう「能力値の成長」では、使用できる「アイデア」は（2点ではなく）4点となる。
3	新しい家族ができた！ これからの生活は一変するが、楽しい日々が待っているだろう。 効果 ：しがらみ「家族」を取得する。
4	虚構侵蝕での経験が忘れられず、日常から離れて自分探しの旅に出た。 効果 ：今回の「余暇」で行なう「技能の取得」では、使用できる「アイデア」は（3点ではなく）6点となる。
5	仕事やコミュニティの中で劇的な成果を上げ、一目置かれる存在となった。 効果 ：しがらみ「保身」を取得する。
6	虚構侵蝕を経験したことで、虚構侵蝕に対する印象が劇的に変化した。 効果 ：「スタンス決定表」を振り、スタンスを変更する。このとき、任意の項目を選択（ROC）できない。
7	新たな出会いがあった！ “現実”が危ういものだと言った今、想い人を誰よりも大切にしなければと思った。 効果 ：しがらみ「恋愛」を取得する。
8	日常に劇的な変化が生まれる。心機一転、人生を見つめ直して出直すときが来たのかもしれない。 効果 ：取得しているしがらみをすべて消去し、新たに任意のしがらみを消去した数だけ取得する。
9	嵌められた！ この謂れのない汚名をそそぐまで、絶対に諦めないと誓った。 効果 ：しがらみ「瑕疵」を取得する。
10	虚構侵蝕を経験したことによるショックで、記憶の一部が欠落してしまった。 効果 ：取得済みの技能およびフィクションパワーの中からひとつを選択して未取得にする。
選択	GMと相談してイベントの内容を決定すること。

メカニクス

『虚構侵蝕』では、それぞれのセッションの環境に合わせて追加できるルールを用意している。この追加できるルールを「メカニクス」と呼ぶ。

メカニクスの使用

「メカニクス」は、本セクションで示してきたルールに追加して使用する。

それぞれの「メカニクス」は、1種類以上の追加する先のルールが指定されている。

ハンデキャップ

追加先：キャラクター作成 (P18)

この「メカニクス」は、キャラクターが心身に何らかのハンデキャップを負っていることによる能力値の修正を行なうために追加できる。

能力値の修正

任意の能力値に「-1～-3」までの修正(下限値1)を行なう。これにより減少した能力値ぶんの「アイデア」は「未使用のアイデア」になる。

ハンデキャップの内容はGMと相談したうえでプレイヤーが自由に決定してよい。

所持品の譲渡と放棄

追加先：データのルール (P22)

この「メカニクス」は、所持品を誰かに渡したり、所持品を捨てたりする処理を行なうために追加できる。

所持品の譲渡

キャラクターが取得している所持品は、ほかのキャラクターに受け渡すことができる。

所持品の譲渡は受け渡すキャラクターが近くに存在し、なおかつ受け取りを了承すればいつでも行なえる。

アクションシーンでの譲渡

「手持スロット」に「準備」している所持品は、「割込」として自身の手番の任意の時点で宣言し、キャラクター1体（「陣営モード」の場合は「射程：近」）が受け取りを了承することで行なえる。

「装着スロット」に「準備」している所持品は、「行動」として宣言し、キャラクター1体（「陣営モード」の場合は「射程：近」）が受け取りを了承することで行なえるものとする。

「装着スロット」に「準備」している所持品または「収

納」している所持品は譲渡できない。

「余暇」の処理

【社会値】を使用して取得した所持品を譲渡した状態で「余暇」(P50)が発生した場合、その時点で元の持ち主に返却するか所有権を移譲かを選択する。

所有権を移譲した場合、元の持ち主は所持品に使用していた【社会値】を払い戻す。移譲されたキャラクターは、譲渡された品を含めた所持品で「所持品の売却」「所持品の取得」を行なう。

所持品の放棄

キャラクターが取得している所持品は、その場に置いたり投げ捨てたりするなどして手放すことができる。

所持品の放棄はいつでも行なえる。放棄した所持品はキャラクターが存在する場所に放置される。

また、放置された品は誰であっても片手が空いていれば拾い上げて取得することができる。

アクションシーンでの放棄

「手持スロット」に「準備」している所持品は、「割込」として自身の手番の任意の時点で宣言することで放棄できる。

「装着スロット」に「準備」している所持品は、「行動」として宣言することで放棄できる。

「胴体スロット」に「準備」している所持品または「収納」している所持品は放棄できない。

放棄した所持品は、その場（「陣営モード」の場合は自身の存在するエリア）に放置される。放棄された品は、（「陣営モード」の場合はその品と同じエリアに存在する）「手持スロット」が1箇所以上空いているキャラクターであれば、「割込」として自身のターンの任意の時点で拾い上げて取得できる。

「余暇」の処理

【社会値】を使用して取得した所持品を放棄した状態で「余暇」(P50)が発生した場合、その時点で元の持ち主が放棄した所持品に使用していた【社会値】を払い戻す。

観測者のルーツ

追加先：虚構侵蝕 (P35)

この「メカニクス」は、シナリオ中に観測者の新たな「しがらみ」について演出することで、「しがらみ」を取得できるようにするために追加する。

プレイヤーからの提示

GMが許可した場合、シナリオのプレイを開始する直前に、プレイヤーはシナリオで取得したい[しがらみ]を「しがらみ決定表」(P16)で決定できる。

シナリオのプレイ中に、決定した[しがらみ]についての演出を行ない、GMが了承した時点で、決定した[しがらみ]を取得する。

シナリオからの提示

シナリオに観測者が[しがらみ]を取得する条件を設定することができる。設定した条件は公開しても秘匿してもよい。

[メカニクス：導入ハンドアウト]を追加しているならば、ハンドアウトに設定してもよい。

GMからの提示

「シナリオからの提示」がなかったとしても、GMが望むならばシナリオ内に観測者が取得できる可能性のある[しがらみ]を設定できる。

設定した条件は公開しても秘匿してもよい。

陣営モード

追加先：アクションシーン (P40)

この[メカニクス]は、アクションシーンを処理する方法として[陣営モード]を選択するために追加できる。以降は、[演出モード]と差異がある処理と、[陣営モード]にのみ存在する処理について解説する。

マップの準備

[陣営モード]を選択した場合は「陣営マップ」(P74)を用意すること。

エリア

[陣営モード]では[自陣エリア][乱戦エリア][敵陣エリア]の3箇所のエリアで位置関係を表わす。

自陣エリア

PCの陣営を表わすエリア。[乱戦エリア]に隣接している。

乱戦エリア

PCとエネミーが接近して入り乱れるエリア。[自陣エリア][敵陣エリア]に隣接している。

敵陣エリア

エネミーの陣営を表わすエリア。[乱戦エリア]に隣接している。

コマの配置

[陣営モード]では、「ラウンドの開始：①参加者の確認」の時点でマップ上のエリアに参加者を示すコマが配置されているかを確認する。もし配置されていなければ、新たにコマを配置する。

コマの配置は次の①～③の手順で行なう。

①エネミー陣営の配置

エネミーの参加者を各自[敵陣エリア]か[乱戦エリア]のいずれかに配置する。このとき、アクションシーンの状況によって[敵陣エリア]か[乱戦エリア]のどちらかにしか配置できないことにしてもよい。

②観測者陣営の配置

PCおよびPCの味方となるNPCを各自[自陣エリア]か[乱戦エリア]のいずれかに配置する。このとき、アクションシーンの状況によって[自陣エリア]

ラウンド進行での基本行動(陣営モード)

使用	行動	解説
行動	行為	10秒以内で完了できる行為を行なう。必要であれば判定を行なう。
	攻撃	[攻撃] (P42)を行なう。
	隠密	隠れられる状況(GMが判断)でのみ宣言できる。[隠密] (P44)を得る。
	発見	隠れている存在を積極的に探す。詳細は[隠密]の項を参照すること。
	待機	[待機]を得て、[行動済]になることなく即座に手番を終了する。
	逃走	[自陣エリア]にいる場合のみ宣言できる。[逃走]を得て、即座に手番を終了する。
効果の使用	[使用：行動]の所持品やフィクションパワーなどの効果を使用する。	
割込	移動	[行動]の直前または直後に宣言する。隣接するエリアに移動する。
	準備・収納	[行動]の直前または直後に宣言する。1個の[収納]している所持品を[準備]するか、1個の[準備]している所持品を[収納]する。[準備][収納]は、手番ごとにいずれかを1回まで宣言できる。
	防御	[攻撃]を受けたときに宣言する。[防御] (P42)を行なう。[防御]は1回の[攻撃]に対して1回まで宣言できる。
	待機の解除	[待機]を得ているとき、「手番→①手番キャラクターの決定」の任意の時点で宣言する。[待機]を解除し、即座に手番を開始する。
	撤退	[逃走]を得た状態でラウンドを終了した時点で宣言する。アクションシーンから除外される。
効果の使用	[使用：割込]の所持品やフィクションパワーなどの効果を使用する。	

か[乱戦エリア]にしか配置できないことにしてもよい。

③陣営に属さない参加者の配置

観測者陣営にもエネミー陣営にも属さないNPCが参加している場合、GMは状況に合わせて[自陣エリア][乱戦エリア][敵陣エリア]のいずれかに配置する。

手番の処理

基本的には[演出モード]と同様に処理を行なう。ただし、手番中に行なえる[行動]や[割込]は「ラウンド進行での基本行動(陣営モード)」(P53)を参照すること。

射程と対象

所持品やフィクションパワーなどに効果に設定されている[陣営モード]用の「射程」と「対象」を用いる。詳細は「射程一覧表」および「対象一覧表」(P24)を参照すること。

[陣営モード]では、“[射程]内のエリアの[対象]”の条件を満たしたキャラクターを対象として選択する。

移動

キャラクターが現在のエリアから別のエリアに移ることを“移動”と呼ぶ。

進入・停止・通過

キャラクターが移動したとき、特定のエリアに入ることを“進入”と呼ぶ。また、進入したうえで留まることを“停止”と呼ぶ。さらに、進入したうえで進入したエリアを離れることを“通過”と呼ぶ。

進入の制限

[移動]を宣言してエリアを移動するとき、必ずしも自由にエリアの移動を行なえるわけではない。

観測者陣営の参加者は、[乱戦エリア]にエネミー陣営の参加者が1体以上存在する限り、[敵陣エリア]に進入することができない。

エネミー陣営の参加者は、[乱戦エリア]に観測者陣営の参加者が1体以上存在する限り、[敵陣エリア]に進入することができない。

進行フェイズ

追加先：セッションの進行 (P46)

この[メカニクス]は、シナリオの大きな流れの段階を明示するために追加できる。

導入フェイズ

シナリオの導入部である。PCは導入フェイズを通じてシナリオに関わるきっかけを与えられる。

導入フェイズでは、“観測者が[虚構侵蝕]に巻き込まれるまで”を必要な任意の数のイベントで描く。

必要なイベントを終えたら、[調査フェイズ]へ進む。

全体導入の場合

PC全員の導入を同じイベントで同時に行なう。各PCは同じ状況でシナリオに関わることになる。

PC全員が友人同士ということを想定するのであれば、行きつけのスポットで一緒にいるところから始めるか、友人同士でシナリオの舞台となる場所周辺に遊びに行くところから始めることにしてもよいだろう。

個別導入の場合

それぞれのPCに導入を用意し、順番に導入を行なう。または、複数のPCのグループをいくつか用意して、グループごとに導入を行なうなど。

PCごとに細かい設定を用意できれば、シナリオに対する当事者性を強く持たせたり、PCごとに当事者性の差を付けたりできる。

調査フェイズ

シナリオで発生した[虚構侵蝕]について調査を進めるフェイズである。PCは発生した[虚構侵蝕]の影響に翻弄されながらも、[虚構侵蝕]を元に戻すために行動することになる。

調査フェイズでは、“[虚構侵蝕]が発生した直後から、その真相(原因や虚構核の正体など)を明らかにするまで”を必要な任意の数のイベントで描く。

必要なイベントを終えたら、[解決フェイズ]へ進む。

解決フェイズ

[虚構侵蝕]の原因を取り除き、[虚構侵蝕]を元に戻すフェイズである。PCは[虚構侵蝕]を元に戻すため、シナリオで最大の困難に立ち向かうことになる。

解決フェイズでは、“[虚構侵蝕]の原因を取り除き、[虚構侵蝕]を元に戻すまで”を必要な任意の数のイベントで描く。

必要なイベントを終えたら、[終了フェイズ]へ進む。

終了フェイズ

[虚構侵蝕]を元に戻した(あるいはそれに失敗した)後に、“シナリオの結末がどうなるのか”、“それぞれのPCがこれからどうするのか”などを演出するフェイズである。

終了フェイズでは、“シナリオの結末や各PCの身の振り方など”を必要な任意の数のイベントで描く。

必要なイベントを終えたら、シナリオは終了する。

全体導入をしていた場合

[導入フェイズ]で全体導入をしていた場合、[終了フェイズ]でも、PC全員の結末の演出を同じイベントで同時に行なうとよい。

もちろん、プレイヤーからの要望があれば、個別のイベントを発生させてもよいだろう。

個別導入をしていた場合

[導入フェイズ]で個別導入をしていた場合、[終了フェイズ]でも、それぞれのPCに結末を演出するイ

メントを行なうとよい。

それぞれ、別の立場からシナリオに参加したならば、結末を迎えるべき場面や演出にも違いが出てくる可能性は高いだろう。

もちろん、個別の結末が必要でないと判断するならば、ひとつのイベントでまとめて結末を演出してもよいだろう。

導入ハンドアウト

追加先：セッションの進行 (P46)

この [メカニクス] は、シナリオの導入をスムーズに行なうために、あらかじめプレイヤーに導入の情報を公開するために追加できる。

導入ハンドアウトは、「タイトル」「推奨データ」「内容」で構成される。

PC全員をまとめてシナリオに導入したい場合は、PC全員に向けての導入ハンドアウトを1種類だけ用意すればよいだろう。

PCごとに個別の導入を行ないたい場合や、PCの導入を複数のグループに分けて行ないたい場合は、必要な数だけ導入ハンドアウトを用意するとよい。

タイトル

導入の立場や役割を表わす題名。その導入が取る立場を一言で表わしたものがよいだろう。

推奨データ

[かんたん作成] でキャラクター作成を行なう場合に推奨する観測者テンプレートを、このハンドアウトを選択する可能性のあるプレイヤーの人数以上の数だけ提示する。

また、[じっくり作成] でキャラクター作成を行なう場合に取得を推奨する技能や所持品などを提示する。

内容

実際にどのような導入が行なわれるかの概要を表わす文章。文章が短すぎれば必要事項が網羅できないし、長すぎれば読むプレイヤーにストレスを与えてしまう。適度な長さを心がけてほしい。

一番に優先すべきは、“導入で伝えなければならないことを書く”ことだ。どのような立場でどのような動きをすればよいかが見える程度に書くことだろう。なぜなら、下手にそれらを隠して書くと、何をやったらよいか伝わらず、シナリオの進行に支障をきたす可能性があるからだ。

また、立場や性別、年齢など、指定する必要がある種類の導入以外では、それらを極力指定せずプレイヤーが自由に設定できるようにするとよいだろう。

特殊条件

追加先：セッションの進行 (P46)

シナリオに [特殊条件] が設定されている場合、[虚構侵蝕] を元に戻したうえで [特殊条件] を達成することで、[特殊条件] に設定されている値だけ参加したPCの [アイデア] が増加する。

特殊条件による [アイデア] の点数

[特殊条件] ひとつごとに得られる [アイデア] は、「[虚構侵蝕] を元に戻した」で得られる [アイデア] の半分以下であることが望ましい。

また、[特殊条件] で得られる [アイデア] の合計値は、「[虚構侵蝕] を元に戻した」で得られる [アイデア] と同値以下であることが望ましい。

明度

追加先：セッションの進行 (P46)

場所の明るさを表わす必要がある場合は [明度] のルールを用いる。ルールとして [明度] を指定しない場合は、常に [明るい] ものとして処理を行なう。「陣営モード」(P53) では、エリアごとに1種類の [明度] が設定され、重複しない。

明るい

光源によって十分な明るさが保たれていることを表わす。[明るい] エリアに利益や不利益はない。

薄暗い

光源はあるが十分ではなく薄暗いことを表わす。[薄暗い] エリアでは視覚が影響する〈探知〉判定に [不利] を受ける。

暗闇

光源がなく暗闇であることを表わす。[暗闇] エリアでは視覚が影響する〈探知〉判定は自動的に [失敗] し、攻撃判定および防御判定には [不利] を受ける。

また、別のエリアから [暗闇] エリアのキャラクターを対象として選択できない。

ピリオド進行

追加先：セッションの進行 (P46)

この [メカニクス] は、シナリオにおける時間単位とPCの行動回数を管理するために追加できる。

ピリオドとは

シナリオ内における時間単位を“ピリオド”と呼ぶ。この時間単位は抽象的なものであり、シナリオで運用する際にひとつのピリオドあたりの時間の長さ (1

時間・3時間・6時間 etc...) を自由に決めることもできるし、明確な時間の長さを決めないまま運用することもできる。

PCの行動回数

ひとつのピリオドにおいて、PCはそれぞれ1回の[行動]を行なえる。

ひとつのピリオドの長さがいくら長く設定されていたとしても、例外なくひとつのピリオドごとに[行動]は1回となる。シナリオの内容によって違和感のない時間の長さを決めるか、明確な長さがなければ曖昧になってしまうとよい。

ピリオドの数

この[メカニクス]を運用する場合、シナリオに必要な任意の数のピリオドを設定できる。ピリオドの数え方は「1ピリオド、2ピリオド……」となる。

ピリオドの進行手順

ピリオドは以下の手順①～⑨で進行する。

①ピリオド進行の開始

ピリオド進行の開始を宣言する。ピリオド進行の開始は、シナリオにおけるイベントの最中でなければいつでも宣言できる。

[メカニクス：進行フェイズ]での運用

[メカニクス：進行フェイズ]を同時に追加している場合は、「調査フェイズ」の開始時点で宣言し、すべてのピリオドが終了した時点で「解決フェイズ」に進む。

②ピリオド数の宣言

GMは開始したピリオド進行のピリオド数を宣言する。宣言されたピリオド進行では、GMが宣言した回数だけピリオドが発生することになる。

③ピリオドの開始

ピリオド数を提示したら、ピリオドを開始する。

PC全員はピリオドの開始時に[未行動]となる。[未行動]のPCは[行動]の権利を1回ずつ得る。

④行動するPCの決定

[行動]を行なうPC(以後、[行動PC])を決定する。

基本的には、[行動]を行なう順番はプレイヤー同士で相談して自由に決定できる。どのような行動を行なうかを思いついたプレイヤーからPCの[行動]を行なうとよい。

ただし、シナリオの状況によっては、PCの[行動]順番を自由に設定できない場合もある。そのような場合は、GMがPCの[行動]順番を指定すること。

複数の[行動PC]を同時処理する

同一の[行動]を複数のPCで行ないたい場合は、2人以上のPCを同時に[行動PC]に指定できる。

同時に[行動PC]となったすべてのPCは[行動]を消費する。その後、その[行動]に対して通常通り関与することができ、[行動]の結果も同時に受ける。

行動PCに同行する

[行動PC]に指定されていないPCは、[行動PC]とGMの許可があれば[行動PC]に同行できる。

同行したPCは[行動]を消費することはないが、[行動PC]が行なった[行動]に対して関与することはできず、結果を同時に受けることもできない。

同行したPCは「使用：割込」の所持品やフィクションパワーを使用して[行動PC]を助けることはできる。

GMがピリオド進行における時系列や時間あたりの行動を厳密に処理したいと考える場合は、「行動PCに同行する」ことを禁止してもよい。

⑤[行動]の宣言

[行動PC]は[行動]で何を行なうかを宣言する。

宣言できる[行動]の内容はシナリオにおける現在の状況をもとにプレイヤーが自由に宣言するか、GMから宣言できる[行動]の内容を提示すること。

[メカニクス：タスク]の運用

[メカニクス：タスク](P57)を同時に追加している場合は、[メカニクス：タスク]で指定された[タスク]から1種類を選択して宣言する。

⑥行動の処理

[行動PC]は、宣言した[行動]の処理を行なう。

その後、[行動PC]は[行動済]となる。

⑦[行動]可能なPCの確認

現在のピリオドにおいて、[未行動]のPCがいるかどうかを確認する。

[未行動]のPCがいる場合は「④行動するPCの決定」に戻り、手順⑦まで同様の処理を行なう。

PC全員が[行動済]の場合は、「⑧ピリオドの終了」に進む。

⑧ピリオドの終了

現在のピリオドを終了する。

この時点でピリオドがまだ残っている場合は、「③ピリオドの開始」に戻り、次のピリオドを開始する。

ピリオドが残っていない場合や、途中でピリオド進行を打ち切りたい場合は、「⑨ピリオド進行の終了」に進む。

⑨ピリオド進行の終了

「②ピリオド数の宣言」で宣言したピリオド数を終えるか、ピリオド進行を途中で打ち切った時点で、ピリオド進行は終了する。

タスク

追加先：セッションの進行 (P46)

この [メカニクス] は、シナリオにおいて取るべき行動や、可能な行動を設定し、プレイヤーに明示するために追加できる。

タスクとは

シナリオにおける特定の行動を [タスク] と呼ぶ。[タスク]には、シナリオの進行に必要な[進行タスク]と、シナリオの進行には直接寄与しない [脇道タスク]が存在し、これらを好きな数だけ自由に設定できる。

タスクの提示

[タスク] は任意の時点で必要な数だけ提示できる。[進行タスク] は、[虚構侵蝕] が発生した時点で1種類以上を提示するのが望ましい。[脇道タスク] は、[虚構侵蝕] の発生以降に、順次行なえるものを提示するとよい。

タスクの派生

[タスク] を解決した結果、新たな [タスク] が発生するように設定できる。必要であれば、2種類以上の [タスク] を同時に発生させてもよい。

[メカニクス：進行フェイズ] での運用

[メカニクス：進行フェイズ] を同時に追加している場合は、「調査フェイズ」の開始時点で必要なだけの [タスク] を提示すること。

タスクの解決

[タスク] を解決するため条件 (解決方法) を満たした時点で解決し、その [タスク] は消去される。

繰り返し行なえるタスク

[タスク] を解決した後も、消去されずに繰り返し行なえるように設定することもできる。

タスクの項目

タスクの情報は「タスク名」「解決方法」「結果」の項目で構成される。

タスク名

[タスク] の題名。基本的には自由につけてよいが、短くまとめたほうが伝わりやすい。

タスク名を表記する際は、「進行タスク：～～ (タ

スク名)」「脇道タスク：～～ (タスク名)」のように、[進行タスク] か [脇道タスク] かを判別できるようにすること。

クリアフラグ

タスク名の末尾に「★」をつけることで、「このタスクを解決すればシナリオをクリアできる」という意味を持たせることができる。これを「クリアフラグ」と呼ぶ。

クリアフラグは[進行タスク]につけることができる。

解決方法

[タスク] を解決するために必要な条件。解決方法にはさまざまな種類がある。

判定：タスクを選択すると判定が発生する。特定の判定を行ない [成功] することで解決できる。

アクションシーン：タスクを選択するとアクションシーンが発生する。アクションシーンを解決することでタスクを解決できる。

演出：タスクを選択すると演出が発生し、演出を終えた時点で解決する。

その他：上記以外で自由に解決方法を設定できる。ルールの処理によらない解決方法を設定してもよい。

選択式の解決方法

複数の解決方法を示し、そのいずれか1種類を満たすことで解決するように設定できる。

複合的な解決方法

複数の解決方法を示し、ひとつずつ順番に (順不同でもよい) 行なっていき、すべてを満たすことでタスクが解決するように設定できる。

結果

解決した結果を設定する。

設定する結果としては、「PCに情報が与えられる」「状況が変化して新たな展開が演出される」「シナリオが解決する」など、さまざまなものが考えられる。

汎用的な脇道タスク

タスク名	提示	解決方法	結果
調達	[虚構侵蝕] 発生直後	判定：〈社交〉難易度 [価格]	GMが許可した [価格：達成値以下] の所持品を1個取得する。
休息	[虚構侵蝕] 発生直後	宣言のみ	[治療] [修理] をそれぞれ1回ずつ行なえる。
VER-TH	[虚構侵蝕] 発生直後	宣言のみ	VER-THにアクセスする。[手札の交換：1枚以上] を行なう。

シナリオの作成

シナリオを作る

『虚構侵蝕TRPG』を遊ぶためにはシナリオを用意する必要がある。

もちろん、公式で提供しているシナリオで遊ぶことはできるが、これを読んでいるあなたが新たに独自のシナリオを作成することで、そのシナリオを自分で遊んだり、誰かに遊んでもらったりすることもできる。

ここでは、『虚構侵蝕TRPG』のシナリオを作成するための方法について解説していく。

なお、本書ではシナリオを作成する人のことを“シナリオ作者”または単に“作者”と呼ぶ。

シナリオ情報

『虚構侵蝕TRPG』のシナリオを書く際に、記載すべき情報や望ましい書式について解説する。

なお、シナリオの書き方に絶対的なルールはない。これから解説する内容に対して、シナリオ作者がさらに追加したい情報があれば加えてもよいし、必要ないと考える情報はあえて記載しなくてもよい。

レギュレーション

シナリオを作成する際は、必ず以下のレギュレーションを設定して、それらをプレイヤーたちに提示する必要がある。

作者は以下の項目を必ず設定すること。

PC人数

シナリオが何人のPCまで対応できるかを設定する。通常であれば、1～5人の間で設定することが望ましいが、作者が望むならば6人以上の人数に対応したシナリオを作成してもよい。

ただし、PCの人数が6人以上になると、セッションの時間が延びる、PC1人あたりの発言時間が相対的に少なくなる、などの問題が発生するだろう。

プレイ時間

シナリオを遊ぶためにかかる、おおよその時間を設定する。プレイ時間を計算するための目安は、「プレイ時間の目安」を参照すること。

プレイ時間の目安	
イベントの行動処理	所要時間
演出のみ、判定	10分～20分
アクションシーン	30分～1時間
メカニクス	[メカニクス]の種類によって変動

ジャンル

シナリオをプレイする際の雰囲気の手引としてジャンルを「シナリオのジャンル」を参照して設定する。

ここで設定するジャンルはあくまで手引であり、遊ぶ人に望ましい雰囲気を提案する程度に考えればよい。

なお、ジャンルは複数の種類を設定してもよい。

シナリオのジャンル	
ジャンル	内容
アクション	・シナリオ進行、もしくは解決策においてアクションシーンに重きを置くもの。 ・プレイヤーが爽快な気分になるような内容のもの。
コメディ	・シナリオの舞台や解決策、登場NPCにユーモアがあるもの。 ・プレイヤーが思わず笑ってしまうような内容のもの。
スリラー	・能力や判定で解決できない脅威や不安を設定しているもの。 ・プレイヤーキャラクターが恐怖を感じるような内容のもの。
ドラマ	・人間関係を軸に物語を構成しているもの。 ・プレイヤーが思わず感動してしまうような内容のもの。
任意	シナリオ作者が独自に設定してもよい。その際は、独自に設定したジャンルについての解説を必要ならだけ記載すること。

適正アイデア

シナリオには相対的な難しさを表わす「適正アイデア」を設定する必要がある。

「適正アイデア」は、使用するPCの「[アイデア]の平均値」に対応しており、この値が「適正アイデア」と同値であれば通常の難しさになる。そして、「適正アイデア」よりも平均値が高い場合は相対的に簡単になり、「適正アイデア」よりも低い場合は相対的に難しくなる。

GMは「適正アイデア」が「[アイデア]の平均値から±15以上のシナリオに挑ませることもできるが、その場合は、クリアすることが極めて困難(+)あるいは容易(-)になるだろう。

作者はこの相対的な難しさは考えずに「適正アイデア」を設定するだけでよい。

適正アイデアによる難しさ(目安)	
難しさ	適正アイデア
至易	PCの[アイデア]の平均値-10～14
簡単	PCの[アイデア]の平均値-5～9
普通	PCの[アイデア]の平均値±0～4
困難	PCの[アイデア]の平均値+5～9
至難	PCの[アイデア]の平均値+10～14

メカニクスの使用

シナリオに [メカニクス] (P52) を使用している場合は、使用する [メカニクス] を明記する。

特殊なレギュレーション

上記以外の特殊なレギュレーションがあれば、それを明記する。

トレーラー

トレーラーとは、見る人の興味を引く、映画の予告編のような、プレイヤー向けの文章である。

シナリオの雰囲気や、どんな事件が起こるのかが分かれば、トレーラーの文章としての役割を果たすことができる。粋な文章や小ネタを交えた言い回しなどを用いればプレイヤーの興味を引くことはできるが、必ずしもそれらが必要なわけではない。

とりあえず、100～300文字程度を目安に書いてみよう。必要であれば、公式で提供しているシナリオのトレーラーを参考にしてほしい。

シナリオ概要

どのようなシナリオなのか、どのような遊び方や楽しみがあるシナリオなのかをプレイヤー向けに伝えるための文章である。

トレーラーに対して、シナリオ概要では作者がプレイヤー向けに補足したい情報を自由に書いてよい。

ただし、ここではシナリオの核心に触れる情報やネタバレになるような情報は書かないこと。

観測者情報

シナリオにおいて必要な、観測者であるPCに対する制限や設定などをプレイヤー向けに伝えるための文章である。

作者は以下の項目について設定するとよい。

観測者の設定

このシナリオを遊ぶのに望ましい、あるいは必要な観測者の設定や制限があれば書く。

年齢や、観測者同士の関係性など、推奨・制限にかかわらず作者が自由に設定してよい。ただし、制限はシナリオを楽しく遊ぶために最低限必要なものだけに留め、必要以上にプレイヤーの自由を制限しないように心がけるとよいだろう。

推奨データ

このシナリオを遊ぶ際に取得していると有利になるデータ（基礎技能、所持品、フィクションパワーなど）があれば書く。

必須なデータの設定

同様に、シナリオをクリアするために必須なデータを設定することもできる。ただし、プレイヤーがシナリオに合わせて必要のデータを持つPCを用意しなければならない点に注意すること。

GM情報

シナリオの進行において必要な情報を、GM向けに伝えるための文章である。

作者は以下の項目について書くとよい。

シナリオの展開

想定しているシナリオ全体の流れを書く。書式は作者の自由にしてよいが、読み手（GM）がひと目でシナリオの流れを把握できることを目指して書くとよい。

特にこだわりがなければ、箇条書き形式で書くとよいだろう。

虚構核

シナリオにおいて [虚構侵蝕] が発生した原因となる [虚構核] (P35) について以下の情報を書く。

虚構核の名称

[虚構核] となる人物、物体、場所などの名称を書く。

虚構侵蝕の解除条件

[虚構核] をどのようにすれば発生している [虚構侵蝕] を解除できるかの明確な条件を書く。

解除に必要な条件は、1種類だけ設定してもよいし、2種類以上を設定してもよい。

2種類以上の条件を設定する場合は、いずれか1種類を満たせば解除できることにしてもよいし、決められた数の条件あるいはすべての条件を満たせば解除できることにしてもよい。

虚構核の詳細情報

[虚構核] についての詳細な情報を書く。

このとき、プレイヤーや観測者がシナリオ内で知り得ない情報であっても、GMが把握してほしい情報は書いておくとよい。

これは、シナリオを運用するうえでGMの対応力が向上する可能性があるからだ。

NPC

シナリオに登場することが確定しているNPCについて以下の情報を書く。

NPCのパーソナリティ

NPCの「名前」「性別」「年齢」を書く。

NPCのデータ

NPCを運用するために必要なだけのデータを書く。

NPCが判定を行なう可能性がある場合は、能力値および技能を決めておけばよいし、PCと同じような運用をする可能性のあるNPCであれば、すべてのデータを書く必要があるだろう。

設定・セリフ等

NPCの性格・外見・境遇などの設定を書く。また、セリフの例示があればGMが演じやすくなるだろう。

題材作品

シナリオの題材となる作品のタイトルを書く。

このとき、作品のタイトルをウェブ検索等で閲覧できるように、正確に省略することなく書くことよい。

架空の作品

題材作品は、シナリオ作者が考えた架空の作品を設定してもよい。その場合は、架空であることを明記すること。

架空の作品を設定する際は、シナリオに必要なだけの架空の作品の情報（あらすじや特徴的な内容など）も書くこと。ここれで書かれた架空の作品の情報は、シナリオ中にPCがVER-TH等で検索した際に開示されることになる。

イベントの作成

イベントは、シナリオにおいてPCに働きかけるシナリオの最小単位である。

このイベントを配置し、発生条件を設定し、つなげていくことでシナリオは完成する。

イベントで行なえること

イベントでは、以下で解説する処理を行なうことができる。これらの処理だけでも多くの状況に対応できるだろう。

しかし、これらの処理で行ないたい状況に対応できない場合は、作者が独自の処理を考えようで設定してもよい。

演出

GMが演出を行なう。PCの視点で演出されるものでも、NPCの視点で演出されるものでも、単に情景描写を行なうものでもよい。

PC視点の演出はイベントが発生する場所にPCがいなければならないが、NPC視点あるいは情景描写の演出イベントは必ずしもPCがいる必要はない。

PCがいない場所での演出の内容をPCは認識できず、プレイヤーのみが知り得る内容となる。

判定

PCに特定の“成否が定かでない行動”を要求する。行動の成否は判定（P32）によって解決する。

このとき、1回の判定で行動を解決してもよいし、複数の判定を組み合わせることで行動を解決してもよい。

アクションシーン

アクションシーンを発生させる。アクションシーンは、1人以上のPCがイベントに参加していなければ発生しない。

NPC同士のアクションシーンは、演出のみにして簡略化することを推奨する。

「アクションシーン」（P40）と「エネミーのルール」（P63）もあわせて参照すること。

メカニクス

シナリオの進行やルールのな処理に関わる「メカニクス」を追加する場合、その「メカニクス」を用いた処理を行なうことができる。

追加した「メカニクス」は単独で使用してもよいし、組み合わせて使用してもよい。

「メカニクス」の詳細はP52を参照すること。

イベントの繰り返し

一度イベントを行なって終了しても、ふたたび発生条件を満たすことで繰り返しイベントを開始するように設定することもできる。

2回以上の規定回数だけ繰り返すことにしてもよいし、発生条件を満たす限り無限に繰り返すことにしてもよい。

秘匿処理

イベントをシナリオの裏で密かに発生させることもできる。秘匿処理のイベントは発生したことをPCに告げない。

秘匿処理のイベントでは基本的にこれまで挙げてきた処理を行わず、イベント内で発生する状況の結果を自由に決定することができる。

作者が望むのなら、秘匿裏に判定や追加した「メカニクス」を使用して結果を決定させてもよい。

イベントの発生条件

イベントを発生させるためには、発生条件を決める必要がある。以下の条件から選択することで決定する。

時限型

シナリオがある時点まで進行したときに発生する。

基本的に、イベントが発生した時点でPCに明かされる。ただし、秘匿処理を行なう場合は発生したことを明かす必要はない。

割り込型

発生の条件を設定して、その条件を満たすことで割り込んでイベントが発生する。

イベントの最中や何らかの処理の最中であっても、条件を満たした瞬間にそれらを中断して割り込む。

イベントが終了した時点で中断していたイベントや処理は再開する。ただし、割り込んだイベントによって中断している処理が取り消されたり、再開する必要がなくなったりする場合はその限りではない。

基本的にはイベントが発生した時点でPCに明かされる。ただし、秘匿処理を行なう場合は発生したことを明かす必要はない。

イベントの参加条件

発生したイベントにPCが参加する条件を設定する。
以下の参加条件から1種類以上選択することで決定すること。

任意参加

イベントが発生した時点で、各PCはイベントに参加するかを任意に選択できる。

強制参加

イベントが発生した時点で、指定されたPCは強制的にイベントに参加する。

参加PCの指定

イベントに参加できるPCを制限できる。許可されたPCのみがイベントに参加できる。

PC不参加

すべてのPCの参加を許可しないことで、PCの認識できない場所でプレイヤーに向けてGMが演出を行なうPC不参加型のイベントを作ることもできる。

この条件のイベントは“PCは知らないがプレイヤーは知っている”という状況が発生するため、GMは必要であればプレイヤーに注意を促すとよいだろう。

イベントの区切り

ひとつのイベントをどれくらいの長さや情報量で区切るかは、作者が自由に決定してよい。

しかし、以下の基準を参考にイベントの区切りを決定すれば、より遊びやすいシナリオになるだろう。

場所

場所を移動することになった時点で、イベントの区切りとする。

時刻

ある程度そのまま時間が経過した時点で、イベントの区切りとする。

状況の転換

現在のイベントの流れや雰囲気とは大きく異なる状況が発生した時点で、イベントの区切りとする。

目的の達成

イベントで意図した目的を達した時点で、イベントの区切りとする。

秘匿処理のイベント

秘匿処理を行なうイベントはそもそもプレイヤーに告げられないため、区切りを気にせずに必要なだけの処理を行なわせてよい。

イベントの書式

『虚構侵蝕TRPG』ではシナリオで発生するイベントを記述する際の書式に絶対のルールは設けていない。

しかし、イベントの情報として以下の項目について書くことで、読み手(GM)がどのようにイベントを進行したらよいか分かりやすくなる。

イベントタイトル

イベントのタイトルを書く。

発生条件

イベントの発生条件を書く。

終了条件

イベントの終了条件を書く。

参加条件

イベントにPCが参加する条件を書く。

場所・時刻

イベントが発生する場所や時刻を書く。

場所や時刻が明確に分からないイベントでは「不明」「?」などのように分からないことを明記したほうがよいだろう。

秘匿処理を行なうイベントの場合は、そもそもプレイヤーに告げられないため、設定しなくてよい。

GM向けの解説

状況の解説や演出・行動の処理を行なうときの注意点などをGMに向けて書く。

この記述は読み上げないことを前提とする。

演出・行動の処理

プレイヤー向けに読み上げる演出の文章や、発生する行動の処理についての指示を書く。

演出：描写

情景やNPCの仕草など、イベントで起こることの描写を書く。

演出：台詞

イベントに登場するNPCの台詞があれば書く。書く際には、“NPC名「台詞〜」”のように、誰が発言しているのかが分かるように書くとよい。

行動の処理

何らかの行動の処理を発生させたいタイミングで、演出の文章に割り込んで処理の内容を書く。

その他の指示・注意書き

上記以外に、GMへの指示や注意を行ないたい場合は、必要なタイミングで文章に割り込んで書く。

虚構世界の障害

虚構侵蝕の影響で改変されてしまった世界——虚構世界には、PCの観測者が虚構侵蝕を解除することを阻むさまざまな障害が存在する。

作者は、これらの障害をルールに従って自由に配置できる。

判定の難易度設定

シナリオにおけるイベントで判定を行なわせるとき、その判定の難易度は作者の自由に設定できる。しかし、シナリオのゲームバランスを考慮するならば、参加するPCの「アイデア」の値に応じた適切な難易度を設定することが望ましい。

ここでは、シナリオの「適正アイデア」に応じた難易度とその分布の目安を示す。

下表では、難易度を段階的に表記するために5段階の障害ランクをつけている。さらに、PCの人数によって障害ランクごとの回数制限の目安を設けている。

ランクⅠ：簡単な障害

ランクⅡ：標準的な難しさの障害

ランクⅢ：成功が困難な障害

ランクⅣ：成功が非常に困難な障害

ランクⅤ：成功が絶望的な障害。フィクションカードを使用しなければまず成功しない

障害ポイント

シナリオごとに「適正アイデア×PC人数×2」点の障害ポイントが与えられる。この障害ポイントを消費してシナリオに障害を配置する。

障害の配置に必要なポイントは「障害の種類と障害ポイント」を参照すること。

適正 アイデア	障害ランク(※数値は判定の難易度)				
	I	II	III	IV	V
20以下	2	3	4	5	6
21～30	2	3	4	5	8
31～40	2	3	4	6	10
41～50	3	4	5	7	11
51～60	3	4	6	8	12
61～70	4	5	7	9	13
71～80	5	6	8	10	14
81～90	5	7	9	11	16
91～100	6	8	10	12	18
101以上	7	9	11	13	20

人数	障害ランクごとの回数制限				
	I	II	III	IV	V
1人	無制限	5回	3回	2回	0回
2人	無制限	4回	3回	2回	1回
3人	無制限	3回	3回	3回	1回
4人	無制限	2回	3回	3回	2回
5人	無制限	1回	3回	4回	2回

障害	消費する障害ポイント
判定(1人成功)	「判定の難易度」点
判定(複数成功)	「判定の難易度×成功人数」点
エネミーの配置	「エネミーのアイデア」点
権能の取得	権能データを参照
観測ロール	5点(最初の1回は0点)

NPCの作成

GMはシナリオごとにPC以外のキャラクターをルールに従って自由に設定・配置することができる。これらのキャラクターを「NPC(ノンプレイヤーキャラクター)」と呼ぶ。NPCは基本的にGMが管理し、操作することになる。

NPCにデータが必要ない場合は特に設定しなくてよい。また、データのないNPCはGMの宣言によってすべての結果や演出を決定してよい。

エネミーとして登場させる場合やNPCのデータが必要な場合の作成方法はP63を参照すること。

NPCの種類

NPCにはいくつかの種類がある。NPCの種類ごとに作成や管理、操作のルールが存在する。

侵蝕者(非観測者)

虚構侵蝕の影響で侵蝕者となった人間。

彼らは人類を超越した能力やフィクションパワーを持つが、それらをさも(虚構世界の中での)現実であるかのように受け入れている。

虚構体

虚構侵蝕の影響で生み出された虚構の生命体、あるいは知性を持った非生命体。

彼らは虚構世界における法則の中で生きており、(本来の)現実から逸脱した存在であることも珍しくない。

ただし、彼らは虚構世界でしか生きられず、虚構侵蝕が解除された時点で消滅する。

一般人

観測者・侵蝕者・虚構体のいずれでもない一般人。

彼らは虚構世界を現実として認識しており、それに違和感を覚えることはない。

観測者

PCと同様に虚構侵蝕を認識できる観測者。

彼らは基本的に、虚構侵蝕の中においてもPCの観測者と同様に虚構を認識し、行動することができる。

作者が望むのであれば、虚構侵蝕を部分的にしか認識できないことにしてもよいし、PCの観測者には認識できない虚構を認識できることにしてもよい。

また、観測者のNPCは同時に「侵蝕者」である可能性もある。

エネミーのルール

エネミーとは

シナリオの中でPCと敵対し、主にアクションシーンで戦闘を行なうデータを持ったNPCを“エネミー”と呼ぶ。

エネミーのデータは基本的にPCと同じ手順で作成するため、PCと同じ【アイデア】のエネミーは同等の強さを持っていることになる。ただし、エネミーの運用においてPCにはないルールを用いる場合がある。

既存のエネミーを使用する

シナリオに登場させるエネミーはエネミーデータ(P67)の中から選択できる。掲載されているデータの中から、【アイデア】が適しているものを選択すること。

虚構体特性

虚構体は通常の生物にはない特性を持っていることがある。これを“虚構体特性”と呼ぶ。虚構体特性は、虚構体の存在自体を形作る特徴や生得能力とも言える。

虚構体特性はフィクションパワーと同様に扱い、【虚構体】のキャラクターのみが【アイデア】を4点使用することで取得できる。

虚構体特性のデータは P65 を参照すること。

権能

フィクションパワーの中には、虚構核のみが持つ特別なパワーが存在する。これを“権能”と呼ぶ。権能は、虚構世界の法則をも捻じ曲げるほどの力であり、虚構侵蝕の原因・中心である虚構核の強力さを表わす能力とも言える。

権能はフィクションパワーと同様に扱い、【虚構核】のみが取得できる。権能の効果は【虚構核】自身だけでなく、自身の代わりにシナリオで発生した【虚構侵蝕】の影響化にあるNPC1体に適用してもよい。

権能のデータは P66 を参照すること。

既存のエネミーの改造

エネミーデータ(P67)に掲載されているデータは作者の好きなように改造してもよい。

【アイデア】を増加または減少させてもよいし、能力値を変更してもよいし、取得している技能・所持品・フィクションパワーを入れ替えてもよい。

エネミーを改造する場合は、「じっくり作成」や「キャラクターの成長」のルールを用いて行なうこと。また、エネミーの種類によって使用できるデータと使用できないデータ、作り方などが異なる場合がある。それらはエネミーの作成にある各種のエネミーのルールを参照して、それに従って改造を行なってほしい。

エネミーの侵蝕者化

一般人のエネミーにフィクションパワーを取得させることで、侵蝕者のエネミーにすることができる。

エネミーの虚構体化

虚構体ではないエネミーに虚構体特性を取得させることで、虚構体のエネミーにすることができる。

エネミーの虚構核化

エネミーに権能を取得させることで、既存のエネミーを虚構核のエネミーにすることができる。

権能を取得させることのできる個数は、「PC人数」までとなる。

副能力値の微調整(虚構核・虚構体のみ)

作者が望むならば、虚構核および虚構体のエネミーについては副能力値を下表を基準に調整してもよい。

エネミーの副能力値の調整	
副能力値	調整の基準
【HP】	【アイデア】±1点ごとに±6
【装備HP】	【アイデア】±1点ごとに±6
【行動値】	【アイデア】±1点ごとに±1
【移動値】	【アイデア】±1点ごとに±1
【社会値】	【アイデア】±1点ごとに±2

エネミーの作成

シナリオ作者は、エネミーを新規に作成できる。自分の思い通りのデータを作りたい場合や、エネミーデータにないタイプのエネミーを使いたい場合は、最初から作成を行なうことになる。

エネミーの種類

エネミーには「観測者・侵蝕者・虚構体、一般人」の4種類が存在し、それぞれ作成方法が異なる。

侵蝕者(非観測者)

観測者ではない侵蝕者のエネミーは、じっくり作成の手順に従って作成する。このとき、【アイデア】の値は自由に設定でき、フィクションパワーの取得数にも制限はない。ただし、必ず【侵蝕者】になる条件を満たす(11以上の能力値orフィクションパワーの取得)ように作成すること。

また、観測者でない侵蝕者のエネミーはフィクションカードを持たない。そのため、【アイデア】はすべて使い切ってキャラクター作成を終えなければならない。

虚構体

虚構体のエネミーは、じっくり作成の手順に従って作成する。このとき、[アイデア]の値は自由に設定でき、フィクションパワーの取得数にも制限はない。それに加えて虚構体特性 (P65) から選択して取得できる。

また、虚構体のエネミーはフィクションカードを持たない。そのため、[アイデア]はすべて使い切ってキャラクター作成を終えなければならない。

一般人

一般人のエネミーは、じっくり作成の手順に従って作成する。このとき、[アイデア]の値は自由に設定できるが、能力値を11以上にはできず、フィクションパワーを取得することもできない。

また、一般人のエネミーはフィクションカードを持たない。そのため、[アイデア]はすべて使い切ってキャラクター作成を終えなければならない。

観測者

観測者のエネミーは、じっくり作成 (P18) の手順に従ってPCの観測者と同様に作成する。このとき、[アイデア]の値は自由に設定でき、フィクションパワーの取得数にも制限はない。

エネミーの配置

エネミーは、シナリオにおけるPCの明確な敵として配置される。エネミーをシナリオに配置するためには、障害ポイント (P62) を消費する必要がある。

ここでは、シナリオにエネミーを配置するためのさまざまな基準について解説する。

エネミーの配置制限

エネミーをどの程度の強さで、どの程度の数だけ配置してよいかは、シナリオの [適正アイデア] によって変化する。

イベントごとの配置上限

ひとつのイベントに対して一度に配置できるエネミーの [アイデア] の合計は「適正アイデア×PC人数」を超えないように配置する。

例：シナリオの [適正アイデア] が「40」でPC人数が3人の場合、ひとつのイベントに登場させるエネミーの [アイデア] の合計は「40×3=120」、つまり「120」までとなる。

エネミーの配置制限	
条件	制限
イベントごとの配置上限	エネミーの [アイデア] の合計が「適正アイデア×PC人数」まで
エネミーのアイデア上限	「適正アイデア」まで
権能の取得数	「PC人数」個まで

エネミーのアイデア上限

シナリオに登場させるエネミーそれぞれの [アイデア] の上限は、「適正アイデア」を超えないように配置する。

例：シナリオの [適正アイデア] が「40」場合、エネミーごとの [アイデア] の上限は「40」までとなる。

権能の取得数

シナリオに配置するエネミーに、権能を「PC人数」個まで取得させることができる。

権能を取得させたエネミーは“虚構核そのもの”であるか、“虚構核の影響化にある存在”であるかのいずれかということになる。

権能を取得させることによってエネミーの [アイデア] に変化はないが、通常よりも強力なエネミーに仕立てることができる。

制限から外れた配置

いくつかの問題を解決すれば、エネミーの配置制限から逸脱して配置を行なってもよい。

配置の上限を大きく下回る場合

シナリオの進行を妨げることはないが、エネミーの本来の機能である「PCの障害」としては機能しづらい。アクションシーンのルールを覚えるための模擬戦や、演出のツールとしては使用できるだろう。

配置の上限を大きく上回る場合

そのまま採用するとPCがエネミーに勝利することが著しく困難となり、シナリオをクリアできなくなる可能性がある。

シナリオの展開としてPCがエネミーに敗北することを想定（あるいは確定）しており、敗北してもシナリオが進行するように設定している場合は、PCに（プレイヤーに、ではない）絶望感を体験させるツールとして使用することはできるだろう。

PCの味方となるNPCの配置

シナリオにPCの味方になるデータを持ったNPCを配置する場合、そのNPCの協力によってシナリオが簡単になる可能性がある。

シナリオ作者は、シナリオの難しさを変化させないようにするために、そのNPCの [アイデア] の値を加味して障害ポイントを増加させてもよい。

味方となるNPCがPCと同様になんの制限もなく行動できる場合は、NPCの [アイデア] に等しい値の障害ポイントを増加させるとよいだろう。

味方となるNPCがPCに対して部分的に助力したり、行動に何らかの制限があったりする場合は、それを加味して障害ポイントの増加値を決定するとよい。

虚構体特性

怪物	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体は人型ではない怪物の姿をしている。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【HP】に+20し、素手および《生体武器》すべての【威力】に+5する。ただし、使用者はすべての【スロット】を失う。

取得制限 虚構体のみ

機械生命体	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体は身体が機械で形作られている。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【HP】に+30する。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。

取得制限 虚構体のみ。《霊体》と同時に取得できない

巨体	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体は著しく巨大な体躯を持つ。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【HP】に+40する。ただし、使用者が行なう《運動》または《探知》による防御判定のダイスを-1個する。

取得制限 虚構体のみ

翅翼	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体は空中を自由に飛べる機能を持った翼や飛行器官を持つ。

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者の手番の任意の時点で宣言する。使用者は【飛行】を得るか、すでにこの効果で得ている【飛行】を解除する。

取得制限 虚構体のみ

生体装甲	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体の身体は分厚い外皮に覆われている。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【HP】に+30し、【行動値】に-1する。

取得制限 虚構体のみ

生体武器：射撃	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体は遠隔攻撃を行なえる射出器官を持つ。

使用 行動 **射程** 遠(5~20) **対象** 1体

判定 対決〈射撃〉vs〈探知〉

対象に「威力：【感覚】+9」の遠隔攻撃を行なう。

取得制限 虚構体のみ

生体武器：吐息	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体は炎・酸・毒などの吐息を放つ器官を持つ。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 3体(範囲/範囲3)

判定 対決〈頑健〉vs〈運動〉

対象に「威力：【身体】±0」の特殊攻撃を行なう。【対決】に【勝利】した場合、対象に【崩壊10】(解除：〈頑健〉難易度3)を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される。

取得制限 虚構体のみ

生体武器：白兵	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体は爪や牙などの近接攻撃を行なえる部位を持つ。

使用 行動 **射程** 近(1) **対象** 1体

判定 対決〈白兵〉vs〈運動〉

対象に「威力：【身体】+10」の近接攻撃を行なう。

この攻撃は素手による攻撃として扱う。

取得制限 虚構体のみ

霊体	種別	侵蝕
	虚構体特性	0

—この虚構体は非物質的な身体を持つ。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

フィクションパワーまたはフィクションパワーの効果で取得した所持品を使用した攻撃を除く、すべての攻撃のダメージを1/2にする。ただし、使用者の【HP】に-「【身体】×3」する。

取得制限 虚構体のみ。《機械生命体》と同時に取得できない

権能

アバクター	種別	障害P
化身	権能	10

—虚構世界において虚構核は自在に自身の姿を変化させることができる。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

虚構体特性を2種類選択し、取得制限を無視して取得する。使用者は任意の時点で外見を自由に変更できる。
取得制限 虚構核のみ

アンブレイクブル	種別	障害P
不壊	権能	10

—虚構世界において虚構核は容易に破壊されない。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者は【HP】に+「適正イデア」する。

取得制限 虚構核のみ

イミュニティ	種別	障害P
免除	権能	10

—虚構世界において虚構核は望まぬ状態から逃れることができる。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者は不利な状態（[瀕死] [死亡]を除く）を受けた直後にも、不利な状態の解除を試みることができる。

取得制限 虚構核のみ

マジネスティ	種別	障害P
神威	権能	10

—虚構世界において虚構核は神の如き威光を放つ。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者はすべての【威力】に+「適正イデア÷5」する。

取得制限 虚構核のみ

オーバードライブ	種別	障害P
倍速	権能	10

—虚構世界において虚構核は時間をも超越する。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者は手番において、常に追加で1回の【行動】を行なえる。

取得制限 虚構核のみ

クリエーション	種別	障害P
想造	権能	10

—虚構世界において虚構核は思い描いた物品を瞬時に生み出せる。

使用 割込 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者の手番の任意の時点で宣言できる。使用者は任意の所持品1個を取得し、即座に【準備】と【収納】を1回ずつ行なえる。ふたたび《想造》を宣言した時点で上記で取得した所持品は失われる。

取得制限 虚構核のみ

ディスマサル	種別	障害P
棄却	権能	10

—虚構世界において虚構核は望まぬ結果を棄却してやり直すことができる。

使用 割込 **射程** 近+遠+超遠 (1~∞) **対象** 1体

判定 なし

対象が判定のダイスロールを行なった直後に宣言する。対象はそのダイスロールを振り直す。

回数 3回/シナリオ

取得制限 虚構核のみ

イモータル	種別	障害P
不滅	権能	20

—虚構世界が存在し続ける限り虚構核は滅びない。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

【虚構侵蝕】が解除されるまで、使用者の【HP】は0以下にならない。この権能を取得した場合、必ず【虚構侵蝕】の解除条件に“対象を【瀕死】【死亡】にする”以外の方法を設定しなければならない。

取得制限 虚構核のみ

ドメイン	種別	障害P
領域	権能	20

—虚構世界の根源たる虚構核の視る“現実”は何人たりとも侵すことはできない。

使用 常時 **射程** なし **対象** 使用者

判定 なし

使用者に対して【現象の上書き】が宣言されるたびに、【現象の上書き】の効果を打ち消すことを選択できる。打ち消した場合、使用者は【HP】の現在値を10点減少（ダメージではない）させる。

取得制限 虚構核のみ

エネミー

ギャング

種別	アイデア
エネミー：一般人	30

—虚構世界でもアウトローに生きる者たち。

身体 8(D8)	運動 頑健 白兵	HP 42
感覚 6(D6)	射撃 操作 探知	装備HP 17
精神 6(D6)	意志 社交 表現	行動値 4
知性 4(D4)	機知 知識 調査	移動値 7

専門技能〈威圧〉〈運転：バイク〉

行動・効果

【大型鈍器】：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
「威力：19」の近接攻撃を行なう。

【フルフェイス】：常時／なし／使用者／なし
視覚を用いた〈探知〉判定に「不利」を得る。

虚囚の幼子

種別	アイデア
エネミー：一般人	20

—虚構侵蝕に囚われてしまった幼い子供。

身体 6(D6)	運動 頑健 白兵	HP 30
感覚 4(D4)	射撃 操作 探知	装備HP 3
精神 4(D4)	意志 社交 表現	行動値 4
知性 4(D4)	機知 知識 調査	移動値 6

専門技能 なし

行動・効果

【素手】：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
「威力：6」の近接攻撃を行なう。

【高機能シューズ】：常時／なし／使用者／なし
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。

警官／警備員

種別	アイデア
エネミー：一般人	35

—虚構世界の治安を守る警官あるいは警備員。

身体 8(D8)	運動 頑健 白兵	HP 42
感覚 8(D8)	射撃 操作 探知	装備HP 13
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 8

専門技能〈武術：護身術〉〈運転：自動車〉

行動・効果

【中型鈍器】：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
「威力：13」の近接攻撃を行なう。

【拳銃】：行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
「威力：14」の遠隔攻撃を行なう。

【防弾ベストI】：常時／なし／使用者／なし
ダメージを【装備HP】に受けるとき、【拳銃】〔短機関銃〕によるダメージを1/2にする。

ガキ大将

種別	アイデア
エネミー：一般人	25

—虚構侵蝕の影響で凶暴になった喧嘩自慢の子供。

身体 6(D6)	運動 頑健 白兵	HP 36
感覚 4(D4)	射撃 操作 探知	装備HP 15
精神 6(D6)	意志 社交 表現	行動値 4
知性 4(D4)	機知 知識 調査	移動値 5

専門技能〈スポーツ：野球〉

行動・効果

【バット】：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
「威力：11」の近接攻撃を行なう。

機動隊員

種別	アイデア
エネミー：一般人	40

—虚構世界で発生した危険な事件に出動する機動隊員。

身体 8(D4)	運動 頑健 白兵	HP 42
感覚 8(D4)	射撃 操作 探知	装備HP 45
精神 6(D4)	意志 社交 表現	行動値 5
知性 6(D4)	機知 知識 調査	移動値 8

専門技能〈武術：護身術〉

行動・効果

【中型鈍器】：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
「威力：13」の近接攻撃を行なう。

【防弾ベストII】：常時／なし／使用者／なし
ダメージを【装備HP】に受けるとき、【拳銃】〔短機関銃〕〔散弾銃〕によるダメージを1/2にする。

さまよ　　やけん 彷徨う野犬		種別	アイデア
		エネミー:虚構体	26
—虚構世界をさまよう飢えた野良犬。			
身体	6(D6)	運動 頑健 白兵	HP 50
感覚	6(D6)	射撃 操作 探知	装備HP 0
精神	4(D4)	意志 社交 表現	行動値 4
知性	2(D4)	機知 知識 調査	移動値 6
専門技能 なし			
FP等 《怪物》			
行動・効果			
【素手】:行動/近(1)/1体/〈白兵〉vs〈運動〉 「威力:11」の近接攻撃を行なう。			

むぼう　　しゆ　　ごしや 無貌の守護者		種別	アイデア
		エネミー:虚構体	40
—虚構核を守護すべく生み出された無貌の虚構体。			
身体	12(D12)	運動 頑健 白兵	HP 84
感覚	4(D4)	射撃 操作 探知	装備HP 24
精神	6(D4)	意志 社交 表現	行動値 3
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値 8
専門技能 なし			
FP等 《ボディガード》《生体装甲》			
行動・効果			
【中型刃物】:行動/近(1)/1体/〈白兵〉vs〈運動〉 「威力:21」の近接攻撃を行なう。 《ボディガード》:割込(2)/近+遠(1~8)/1体/なし 対象への攻撃のダメージ算出の直前に宣言する。使用者は即座に対象と同じエリア(戦術モードの場合は隣接するエリア)に移動し、対象が受ける予定のダメージを使用者が代わりに受ける。さらに、受けるダメージを5点軽減する。			

ぼうそう 暴走ロボット		種別	アイデア
		エネミー:虚構体	30
—虚構侵蝕の影響で意志を持ち暴走したロボット。			
身体	8(D4)	運動 頑健 白兵	HP 57
感覚	6(D4)	射撃 操作 探知	装備HP 0
精神	2(D4)	意志 社交 表現	行動値 5
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値 7
専門技能 なし			
FP等 《機械生命体》《生体武器:白兵》			
行動・効果			
《生体武器:白兵》:行動/近(1)/1体/〈白兵〉vs〈運動〉 「威力:18」の近接攻撃を行なう。			

プレデター 捕食者		種別	アイデア
		エネミー:虚構体	46
—虚構世界の住人を捕食する異形の人型生物。			
身体	12(D12)	運動 頑健 白兵	HP 78
感覚	10(D10)	射撃 操作 探知	装備HP 15
精神	4(D4)	意志 社交 表現	行動値 7
知性	6(D6)	機知 知識 調査	移動値 11
専門技能 なし			
FP等 《生体装甲》《生体武器:白兵》			
行動・効果			
《生体武器:白兵》:行動/近(1)/1体/〈白兵〉vs〈運動〉 「威力:22」の近接攻撃を行なう。			

あくりよう 悪霊		種別	アイデア
		エネミー:虚構体	36
—虚構世界に彷徨う悪意を持った靈魂。			
身体	2(D4)	運動 頑健 白兵	HP 30
感覚	8(D8)	射撃 操作 探知	装備HP 0
精神	10(D10)	意志 社交 表現	行動値 6
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値 5
専門技能 なし			
FP等 《サブライザル》《霊体》			
行動・効果			
【素手】:行動/近(1)/1体/〈白兵〉vs〈運動〉 「威力:2」の近接攻撃を行なう。 《サブライザル》:行動(2)/近(1)/1体/〈操作〉難易度4 使用時に[萎縮][硬直][散漫]のうち1種類の[状態] を選択すること。対象に選択した[状態]を与える。 《霊体》:常時/なし/使用者/なし フィクションパワーまたはフィクションパワーの効果 で取得した所持品を使用した攻撃を除く、すべての攻 撃のダメージを1/2にする。			

きょだい　　かいじゆう 巨大怪獣		種別	アイデア
		エネミー:虚構体	50
—虚構世界を蹂躞する巨大な怪獣。			
身体	20(D20)	運動 頑健 白兵	HP 162
感覚	4(D4)	射撃 操作 探知	装備HP 0
精神	4(D4)	意志 社交 表現	行動値 2
知性	2(D4)	機知 知識 調査	移動値 12
専門技能 なし			
FP等 《怪物》《巨体》《生体装甲》《生体武器:吐息》			
行動・効果			
【素手】:行動/近(1)/1体/〈白兵〉vs〈運動〉 「威力:25」の近接攻撃を行なう。 《生体武器:吐息》:行動/近(1)/3体(範囲/範囲3)/ 〈頑健〉vs〈運動〉 対象に「威力:25」の特殊攻撃を行なう。【対決】に【勝利】 した場合、対象に[崩壊10](解除:〈頑健〉難易度3) を与える。使用者は対象から自動的に除外される。 《巨体》:常時/なし/使用者/なし 〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを-1個する。			

付録



イラスト：転（くるり）



イラスト：転（くるり）



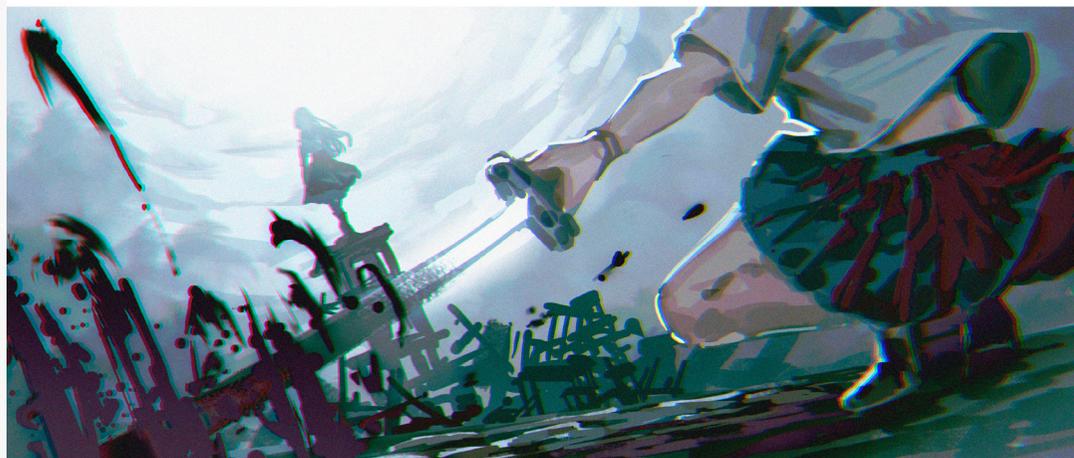
イラスト：転（くるり）



イラスト：転（くるり）



イラスト：転（くるり）



イラスト：転（くるり）



イラスト：転（くるり）



イラスト：転（くるり）

キャラクター名		
性別	年齢	スタンス
しがらみ		取得上限 <small>【精神】÷4</small> 個

アイデア	(<small>使用</small> / <small>未使用</small>)
フィクションカード	<small>未使用アイデア÷2</small> 枚
現実乖離	段階 (D)

能力値		基礎技能	専門技能	副能力値		
身体	D	運動		HP	<small>(【身体】+【精神】)×3</small>	
		頑健				
		白兵				
感覚	D	射撃		装備HP	行動値	<small>(【感覚】+【知性】)÷2</small>
		操作				
		探知				
精神	D	意志		移動値	社会値	<small>(【身体】+【感覚】)÷2</small>
		社交				
		表現				
知性	D	機知				<small>【精神】+【知性】</small>
		知識				
		調査				

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"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

フィクションパワー									
名称	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照		

敵陣エリア

乱戦エリア

自陣エリア

『虚構侵蝕 TRPG』ルールサマリー (ルール編)

判定のルール (P32)

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]) の場合は [クリティカル]!
- ▶ 達成値 **1** の場合は [ファンブル]!

クリティカルとファンブル

- ▶ [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!
- ▶ [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……。

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]!

フィクションカードの使い方 (P38)

カードの準備 (虚構侵蝕発生時)

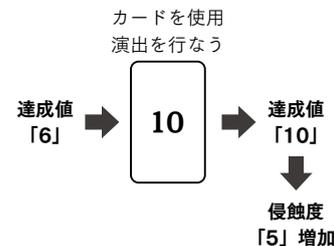
- ① **トランプを準備する**
1 セットのトランプを用意する。足りない場合は 2 セット以上にしよう。
- ② **[山札] を作る**
トランプをシャッフルして裏向きで置く。
- ③ **[手札] を作る**
[山札] から **「未使用のイデア ÷ 2」** 枚のカードを引く。

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。

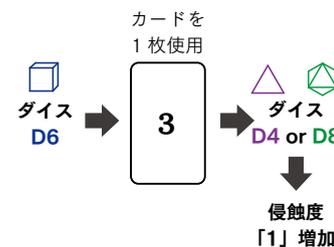
現象の上書き

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)。



現実乖離の段階表

段階	観測ダイス	状態	情報
1	D4	虚構侵蝕を噂として知っているが、半信半疑である。	①: 現実の一部が映画世界で書きこまれる虚構侵蝕という現象がある ②: 虚構侵蝕に巻き込まれた人の記憶や常識、メモや機械などの記憶は最初からそうであったように改変される ③: 虚構侵蝕を観測・認識できるのはごく少数の観測者と呼ばれる人やモノだけ ④: 虚構侵蝕には虚構核と呼ばれる原因 (人、物、場所) が存在する ⑤: 虚構核を (変容、破壊、説得、殺害) することで虚構侵蝕は消える
2	D6	虚構侵蝕に「怖いもの見たさ」を感じている。	⑥: 虚構侵蝕後の世界からでも VER-TH を使える ⑦: 虚構侵蝕の中では特殊な力 (フィクションパワー) を扱える人やモノがいる
3	D8	虚構侵蝕が存在する世界を受け入れている。	⑧: フィクションパワーや意志による現実改変 (フィクションカード) を使用すると、虚構侵蝕の度合い (侵蝕度) が進む ⑨: 侵蝕度が進むと、現実に戻れなくなる可能性がある
4	D10	ときどき、ここが虚構か現実かが分からなくなることがある。	⑩: 長期間、虚構侵蝕を放置すると一部が現実と定着してしまう場合がある
5	D12	虚構に惹かれ、現実よりも虚構のほうが心地よいく感じる。	⑪: フィクションパワーの種類を把握している
6	D20	現実に戻りたくない。できるだけ長く虚構の世界に居続けたい。	⑫: 虚構侵蝕の根本にある大いなる存在を感じる
7	-	虚構を完全に受け入れ、現実と決別する (NPC化する)。	情報なし

侵蝕度の増減表

条件	侵蝕度の増減
フィクションカードを使用して [現象の上書き] を行なった	+ 5
フィクションカードを使用して [現象の歪曲] を行なった	1 枚につき + 1
[ファンブル] が発生した	+ 1Dn ※ n は判定のダイスサイズ
[侵蝕度] が増加するフィクションパワーを使用した	使用するフィクションパワーを参照
シナリオ中に [観測ロール] が発生した	観測者全員の観測ダイスの出目の中で最も高い値だけ増加
シナリオ中に [虚構の収束] が発生した	観測者は個別に観測ダイスを [しがらみ] の数だけ振り、最も高い出目だけ減少
シナリオ中に [侵蝕度] が増減するイベントが発生した	イベントに従う
シナリオの [虚構侵蝕] の規模による修正	「虚構侵蝕規模表」(P***) を参照