虚構侵蝕TRPG（キョコウシンショク） 観測者シート

キャラクター名				イデア	（使用 ／ 未使用）
性別	年齢	スタンス		フィクションカード	未使用イデア÷2 枚
しがらみ	取得上限【精神】÷4 個			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	（【身体】＋【精神】）×3
			頑健			
			白兵		装備HP	
感覚		D	射撃			
			操作		行動値	（【感覚】＋【知性】）÷2
			探知			
精神		D	意志		移動値	（【身体】＋【感覚】）÷2
			社交			
			表現		社会値	【精神】＋【知性】
知性		D	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
□									
□									
□									
□									
□									
□									
□									
□									
□									
□									

状態

□ **瀕死**
【HP】が「0」以下になると、キャラクターは［瀕死］になる。［瀕死］のキャラクターは常に［気絶］を受ける。［瀕死］による［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。
解除：同時に［瀕死］が原因で受けていた［気絶］も解除される。

□ **死亡**
【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。
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**
「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。
解除：自身の手番の終了時に難易度４の〈意志〉判定を行ない、［成功］する。または、10 分が経過する。

□ **気絶**
［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。
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。または、10 分が経過する。

□ **硬直**
［移動］および［防御］を行なえなくなる。
解除：何らかの方法で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（［戦術モード］では隣接するエリア、［演出モード］は制限なし）のキャラクターが［行動］として難易度（簡単な拘束：３／厳重な拘束：５）の〈頑健〉判定を行ない、［成功］する。そうでなければ自身の手番の終了時または 10 秒が経過する。

□ **憎悪**
［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。
解除：新たに［憎悪］を受けるか、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。または、10 分が経過する。

□ **散漫**
すべての判定のダイスを－１個する。
解除：自身の手番の終了時に難易度４の〈意志〉判定を行ない、［成功］する。または、10 分が経過する。

□ **崩壊**
ラウンドが終了するたびに、【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。
解除：［崩壊］によるダメージを受けた直後に難易度３の〈頑健〉判定を行ない、［成功］する。

□ **隠密**
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。
解除：［行動］を行なう。または、［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］する。

□ **高揚**
［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。
解除：自身の手番の終了時に難易度３の〈意志〉判定を行なうことができ（あえて行なわなくてもよい）、［成功］する。または、10 分が経過する。

□ **再生**
ラウンドが終了するたびに、【HP】が n 点回復する。
解除：［再生］を得る効果が終了する。

□ **集中**
すべての判定のダイスを＋１個する。
解除：自身の手番の終了時に難易度４の〈意志〉判定を行ない、［失敗］する。または、10 分が経過する。

□ **搭乗**
［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、防御判定は本来の基礎技能ではなく〈操作〉となる。
解除：乗り物から降りる。

□ **飛行**
落下の影響を受けず、［飛行］を得ていないキャラクターから［移動］を妨害されることがない。また、［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］を得るが、自身が行なう防御判定に［不利］を得る。
解除：［飛行］を得る効果に準拠する。空中にいる状態で［飛行］を自ら解除した場合は落下せずに最も近い地上に降りるが、強制的に解除された場合は即座にその場から落下する。

フィクションパワー

名称	ソース	侵蝕	使用	射程	対象	判定	効果	参照