

観測者シート ver3.0

キャラクター名		アイデア 50 (<small>使用</small> 47 / <small>未使用</small> 3)	
性別	年齢	スタンス	フィクションカード <small>未使用アイデア×2</small> 2 枚
しがらみ		現実乖離 5 段階 (D 12)	

能力値			基礎技能	専門技能	副能力値	
身体	8	D8	運動	VER-TH ※ 修理 電子機器	HP	$\frac{([身体] + [精神]) \times 3}{2}$ 75 (+ 15) 現在値
			頑健			
			白兵			
感覚	10	D10	射撃		装備HP	0 現在値
			操作			
			探知			
精神	2	D4	意志		行動値	$([感覚] + [知性]) \div 2$ 8
			社交			
			表現			
知性	6	D6	機知		移動値	$([身体] + [感覚]) \div 2$ 9
			知識			
			調査		社会値	$[精神] + [知性]$ 3 (- 5)

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

狀態

<input type="checkbox"/>	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「氣絶」を受ける。[瀕死]による「氣絶」は、通常の方法や「氣絶」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「氣絶」も解除される。	<input type="checkbox"/>	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。
<input type="checkbox"/>	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。	<input type="checkbox"/>	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。
<input type="checkbox"/>	萎縮 「使用:[割込]」の所持品やフィクション/パワーなどを宣言できない。 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。	<input type="checkbox"/>	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(あて行なわなくてもよい)、「成功」する。または、10分が経過する。
<input type="checkbox"/>	氣絶 「[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。	<input type="checkbox"/>	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。
<input type="checkbox"/>	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」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。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。	<input type="checkbox"/>	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。
<input type="checkbox"/>	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。	<input type="checkbox"/>	搭乘 「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。
<input type="checkbox"/>	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。	<input type="checkbox"/>	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・虚構体特性

[illegible]