

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 3 段階 (D 8)	

能力値			基礎技能	専門技能	副能力値	
身体	10	D10	運動	虚構侵蝕※ 隠密 スポーツ：パルクール 追跡 武術：忍術	HP	$(\text{〔身体〕} + \text{〔精神〕}) \times 3$ 42 現在値
			頑健			装備HP
			白兵		行動値	
感覚	10	D10	射撃		移動値	$(\text{〔身体〕} + \text{〔感覚〕}) \div 2$ 9
			操作		社会値	$\text{〔精神〕} + \text{〔知性〕}$ 10
			探知			
精神	4	D4	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"/> 装着	VER-TH グラス	道具	1	行動	なし	使用者	効果参照	VER-TH ヘアアクセスし、サービスを使用する。詳細はGMが決定。	『虚構』P48
<input type="checkbox"/> 手持	小型刃物 (手裏剣)	武器	2	行動	近 (0 ~ 1)	1 体	白兵 vs 運動	対象に 13 点のダメージを与える近接攻撃または遠隔攻撃(射撃 vs 探知/遠 (3~10))を行なう。遠隔攻撃後、回収するまで失われる。以下、『虚構』P50 参照。	『虚構』P50
<input type="checkbox"/> 手持	軟器	武器	3	行動	近 (1 ~ 2)	1 体	白兵 vs 運動	対象に 15 点のダメージを与える近接攻撃を行なう。対象に【硬直】を与えてもよい。ただし、対象が【硬直】を解除するまでこの武器を使用できず、使用者は【移動】を行なえない。	『虚構』P50
<input type="checkbox"/> 装着 (胴)	防刃ジャケット	防具	4	常時	なし	使用者	なし	【移動値】に - 1 し、18 点の【装備HP】を得る。また、【鋭刃】の効果を受けない。	『虚構』P53
<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 10 点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	『虚構』P84

状態	
<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「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。
<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"/>	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"/>	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"/>	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〔戦闘モード〕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 / 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"/>	憎悪 [攻撃]や相手に不利な状態を与える[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"/>	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"/>	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"/>	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"/>	高揚 「対決」における行動判定のダイスに＋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"/>	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"/>	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"/>	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。
<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。

[illegible]