

観測者シート ver3.0

キャラクター名		アイデア 50 (<small>使用</small> 49 / <small>未使用</small> 1)	
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> 1 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	12	D12	運動	虚構侵蝕※ 武術：中国拳法	HP	$(\text{[身体]} + \text{[精神]}) \times 3$ 88 現在値
			頑健			
			白兵			
感覚	8	D8	射撃		装備HP	3 現在値
			操作			
			探知			
精神	4	D4	意志		行動値	$(\text{[感覚]} + \text{[知性]}) \div 2$ 6
			社交			
			表現			
知性	3	D4	機知		移動値	$(\text{[身体]} + \text{[感覚]}) \div 2$ 10
			知識			
			調査	社会値	$\text{[精神]} + \text{[知性]}$ 7	

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"/> 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を行なった直後に宣言。観測ダイス1個を振り直す（1回／シナリオ）。	『虚構』P48
<input type="checkbox"/> 装着 (胸)	道着	防具	2	常時	なし	使用者	なし	3点の【装備HP】を得る。準備している間、攻撃判定に〈武術〉を組み合わせた際、その攻撃のダメージに＋1する。	『RL』P24
<input type="checkbox"/> 装着	呪符	道具	3	割込	なし	使用者	なし	FP、〔虚構体〕の〔攻撃〕によるダメージを受ける直前に宣言。受ける予定のダメージを10点軽減する。使用後、この所持品は失われる。	『RL』P21
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
■ -	素手	武器	-	行動	近 (0～1)	1 体	白兵 vs 運動	対象に12（〈武術：中国拳法〉を組み合わせた場合は13）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	『虚構』P84

溺死

[HP]が「0」以下になると、キャラクターは「溺死」になる。「溺死」のキャラクターは常に「気絶」を受ける。「溺死」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、「溺死」が解除されるまで持続する。


解除:同時に「溺死」が原因で受けていた「気絶」も解除される。

<input type="checkbox"/>	<p>死亡</p> <p>【HP】の現在値がー「【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。</p> <p>解除：「死亡」は特殊な効果を用いなければ解除されない。</p>
<input type="checkbox"/>	<p>萎縮</p> <p>「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。</p> <p>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。</p>
<input type="checkbox"/>	<p>気絶</p> <p>【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。</p> <p>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。</p>
<input type="checkbox"/>	<p>硬直</p> <p>【移動】および【防御】を行なえなくなる。</p> <p>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。</p>
<input type="checkbox"/>	<p>憎悪</p> <p>【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。</p> <p>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。</p>
<input type="checkbox"/>	<p>散漫</p> <p>すべての判定のダイスを－1 個する。</p> <p>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。</p>

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。

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る(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。

	再生
	<p>ラウンドが終了するたびに、【HP】がn点回復する。</p> <p>解除:【再生】を得る効果が終了する。</p>

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。

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、自身が行う防御判定に「不利」を得る。

解除:「飛行」を得る判定に準拠する。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、強制解除された場合は即座にその場所に落下する。

[illegible]