

観測者シート ver3.0

キャラクター名		アイデア 50 (47 / 3)	
性別	年齢	スタンス	フィクションカード 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	6	D6	運動	VER-TH ※ 運転：自動車 指揮 事務 ソフトウェア	HP	$\frac{([身体] + [精神]) \times 3}{2}$ <div>30</div> <div>現在値</div>
			頑健			
			白兵			
感覚	8	D8	射撃		装備HP	$\frac{([感覚] + [知性]) \div 2}{2}$ <div>21</div> <div>現在値</div>
			操作			
			探知			
精神	4	D4	意志		行動値	$\frac{([感覚] + [知性]) \div 2}{2}$ <div>10</div>
			社交			
			表現			
知性	12	D12	機知		移動値	$\frac{([身体] + [感覚]) \div 2}{2}$ <div>7</div>
			知識			
			調査	社会値	$\frac{([精神] + [知性])}{2}$ <div>16</div>	

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	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"/> 手持	嗜好品	道具	1	行動	なし	使用者	頑健 難易度 3	〔成功〕時、1時間〔高揚〕を得る。〔失敗〕時、2時間通常の方法で解除できない〔散漫〕を受ける（1回／シナリオ）。	『虚構』P48
<input type="checkbox"/> 手持	スマートフォン	道具	4	行動	なし	使用者	効果参照	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（VER-TH、撮影、ウェブ検索等）を使用できる。	『虚構』P49
<input type="checkbox"/> 手持 × 2	高性能PC	道具	6	行動	なし	使用者	効果参照	コンピューターを使用した行為を行なう（詳細はGMが決定）。このとき、判定のダイスロールに＋1個する。	『虚構』P49
<input type="checkbox"/> 装着 (胴)	厚手のコート	防具	2	常時	なし	使用者	なし	9点の【装備HP】を得る。	『虚構』P52
<input type="checkbox"/> 手持	アタッシュケース	防具	2	常時	なし	使用者	なし	12点の【装備HP】を得る。	『RL』P24
<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6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「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"/>	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"/>	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"/>	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]」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"/>	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"/>	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。空中にいた状態で「[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]