

# 観測者シート ver3.0

キャラクター名		アイデア 50 ( 49 / 1 )	
性別	年齢	スタンス	フィクションカード 1 枚
しがらみ		現実乖離 2 段階 ( D 6 )	

能力値			基礎技能	専門技能	副能力値	
身体	10	D10	運動	軍事 サバイバル 武術：CQC	HP	$(\text{[身体]} + \text{[精神]}) \times 3$ 48 現在値
			頑健			
			白兵			
感覚	12	D12	射撃		装備HP	20 現在値
			操作			
			探知			
精神	6	D6	意志		行動値	$(\text{[感覚]} + \text{[知性]}) \div 2$ 9
			社交			
			表現			
知性	6	D6	機知		移動値	$(\text{[身体]} + \text{[感覚]}) \div 2$ 10
			知識			
			調査	社会値	$\text{[精神]} + \text{[知性]}$ 12	

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 へアクセスし、サービスを使用する。詳細はGMが決定。	『虚構』P48
<input type="checkbox"/> 手持	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	拳銃	武器	4	行動	近+遠 (2~20)	1 体	射撃 vs 探知	対象に 18 点のダメージを与える近接攻撃を行なう。	『虚構』P50
<input type="checkbox"/> 装着 (胴)	ボディアーマーⅢ	防具	6	常時	なし	使用者	なし	【移動値】に -1 し、20 点の【装備HP】を得る。[拳銃] [短機関銃] [散弾銃] [自動小銃] による攻撃のダメージを 10 点軽減。	『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

狀態

<input type="checkbox"/>	<b>瀕死</b> [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。 <b>解除:</b> 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"/>	<b>崩壊</b> 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。 <b>解除:</b> 「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"/>	<b>死亡</b> [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。 <b>解除:</b> 「死亡」は特殊な効果を用いなければ解除されない。	<input type="checkbox"/>	<b>隠密</b> 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。 <b>解除:</b> 「[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"/>	<b>萎縮</b> 「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。 <b>解除:</b> 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"/>	<b>高揚</b> 「[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。 <b>解除:</b> 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"/>	<b>氣絶</b> 「[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。 <b>解除:</b> 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"/>	<b>再生</b> ラウンドが終了するたびに、[HP]がn点回復する。 <b>解除:</b> 「[再生]」を得る効果が終了する。
<input type="checkbox"/>	<b>硬直</b> 「移動」および「防御」を行なえなくなる。 <b>解除:</b> 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"/>	<b>集中</b> すべての判定のダイスを+1個する。 <b>解除:</b> 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"/>	<b>憎悪</b> 「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。 <b>解除:</b> 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"/>	<b>搭乗</b> 「[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。 <b>解除:</b> 乗り物から降りる。
<input type="checkbox"/>	<b>散漫</b> すべての判定のダイスを-1個する。 <b>解除:</b> 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"/>	<b>飛行</b> 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。 <b>解除:</b> 「[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]