

観測者シート ver3.0

キャラクター名			アイデア 50 (<small>使用</small> 45 / <small>未使用</small> 5)	
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> 3 枚	
しがらみ <small>【精神】÷4</small>			現実乖離 4 段階 (D 10)	
取得上限 3 個				

能力値			基礎技能	専門技能	副能力値	
身体	4	D4	運動	VER-TH ※ 虚構侵蝕※ 学問：神話学 教導 文献検索	HP	$\frac{([身体] + [精神]) \times 3}{2}$ <div>42</div> <div>現在値</div>
			頑健			
			白兵			
感覚	6	D6	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	10	D10	意志		行動値	$\frac{([感覚] + [知性]) \div 2}{2}$ <div>9</div>
			社交			
			表現			
知性	12	D12	機知		移動値	$\frac{([身体] + [感覚]) \div 2}{2}$ <div>2</div>
			知識			
			調査		社会値	$\frac{([精神] + [知性])}{2}$ <div>22</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	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、使用者が提案した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"/> 手持	中型鈍器(杖)	武器	1	行動	近(1)	1体	白兵 vs 運動	対象に9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	丈夫な服	防具	1	常時	なし	使用者	なし	3点の〔装備HP〕を得る。	『虚構』P52
<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"/> なし	義足	義体	5	常時	なし	使用者	なし	〔部位の欠損〕を受けている脚の1箇所はこの義体を取り付けることで、〔移動〕を〔割込〕で行なえるようになる。	『MP』P25
<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4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]