

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		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	6	D6	運動	VER-TH ※ 外国語：英語 学問：医学 治療 分析	HP	$([身体] + [精神]) \times 3$ 36 現在値
			頑健			
			白兵			
感覚	10	D10	射撃		装備HP	12 現在値
			操作			
			探知			
精神	6	D6	意志		行動値	$([感覚] + [知性]) \div 2$ 10
			社交			
			表現			
知性	10	D10	機知		移動値	$([身体] + [感覚]) \div 2$ 8
			知識	社会値	$[精神] + [知性]$ 16	
			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	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	治療キット	道具	1	行動	近 (0～1)	1体	操作 難易度 3	対象に「治療」を行なう。この「治療」は10分で完了する。対象の【HP】を20点回復する。	『虚構』P48
<input type="checkbox"/> 手持	治療キット	道具	1	行動	近 (0～1)	1体	操作 難易度 3	対象に「治療」を行なう。この「治療」は10分で完了する。対象の【HP】を20点回復する。	『虚構』P48
<input type="checkbox"/> 手持	医療器具バッグ	道具	2	常時	なし	使用者	なし	「治療」（FPの効果を除く）の判定のダイスに+1個する。	『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	小型刃物（メス）	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（3～6））を行なう。遠隔攻撃後、回収するまで失われる。	『虚構』P50
<input type="checkbox"/> 手持	小型刃物（メス）	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（3～6））を行なう。遠隔攻撃後、回収するまで失われる。	『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 (胸)	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
■ -	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

<div> <div></div> <div> <p>瀕死</p> <p>[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。</p> <p>解除:同時に「瀕死」が原因で受けていた「気絶」も解除される。</p> </div> </div>	<div> <div></div> <div> <p>崩壊</p> <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。</p> <p>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。</p> </div> </div>
<div> <div></div> <div> <p>死亡</p> <p>[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。</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> </div> </div>	<div> <div></div> <div> <p>隠密</p> <p>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。</p> <p>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。</p> </div> </div>
<div> <div></div> <div> <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> </div> </div>	<div> <div></div> <div> <p>高揚</p> <p>「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。</p> <p>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。</p> </div> </div>
<div> <div></div> <div> <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> </div> </div>	<div> <div></div> <div> <p>再生</p> <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> </div> </div>
<div> <div></div> <div> <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」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> </div> </div>	<div> <div></div> <div> <p>集中</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、「失敗」する。または、10 分が経過する。</p> </div> </div>
<div> <div></div> <div> <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> </div> </div>	<div> <div></div> <div> <p>搭乗</p> <p>「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。</p> <p>解除:乗り物から降りる。</p> </div> </div>
<div> <div></div> <div> <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> </div> </div>	<div> <div></div> <div> <p>飛行</p> <p>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。</p> <p>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、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。</p> </div> </div>

フィクションパワー・虚構体特性

[illegible]