

観測者シート ver3.0

キャラクター名			アイデア 50 (<small>使用 49 / 未使用 1</small>)		
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 <small>【精神】÷4</small> 取得上限 3 個			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	8	D8	運動	虚構侵蝕※ 学問：宗教学 話術	HP	$([身体] + [精神]) \times 3$ <div>54</div> <div>現在値</div>
			頑健			
			白兵			
感覚	6	D6	射撃		装備HP	3 <div>現在値</div>
			操作			
			探知			
精神	10	D10	意志		行動値	$([感覚] + [知性]) \div 2$ <div>6</div>
			社交			
			表現			
知性	6	D6	機知		移動値	$([身体] + [感覚]) \div 2$ <div>7</div>
			知識			
			調査			社会値

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"/> 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"/> 装着	高級ファッション	道具	8	常時	なし	使用者	なし	〈意志〉判定および〈社交〉判定のダイスに＋1個する。	『虚構』P49
<input type="checkbox"/> 装盾 (胸)	僧衣	防具	4	常時	なし	使用者	なし	3点の【装備HP】を得る。また、FPおよび【虚構体】による【攻撃】のダメージを2点軽減する。	『RL』P25
<input type="checkbox"/>									
<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8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>

HPが終了するたびに、【HP】に n 点のダメージを受ける。
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。
【崩壊】によるダメージを受けた直後に難易度 3 の〈頑健〉
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。

】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。

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(あえて行なわなくてもよい)、「成功」する。または、「経過」する。

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。

自身の手番の終了時に難易度 4 の〈意志〉判定を行ない、
] する。または、10 分が経過する。

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。

の影響を受けず、[飛行]を得ていないキャラクターから「移す妨害されること」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、行なう防御判定に「不利」を得る。

「[飛行]を得る効果に準拠する。空中にいる状態で「[飛行]」が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から落下する。

[illegible]

虚構侵蝕^{キョコウ}TRPG_{シンジョク}

データ 管理シート

フォロワー														
リーダー	編成数 / 上限			【知性】÷2		価格	アイデア	HP +	装備HP +					
編成	名称	人数	種別	価格	アイデア	HP / 装備HP	編成	名称	人数	種別	価格	アイデア	HP / 装備HP	
<input type="checkbox"/>						/	<input type="checkbox"/>						/	
<input type="checkbox"/>						/	<input type="checkbox"/>						/	
<input type="checkbox"/>						/	<input type="checkbox"/>						/	

フォロワー特性							
名称	使用	射程	対象	判定	効果	参照	

アーティファクト									
準備	名称	種別	アイデア	使用	射程	対象	判定	効果	参照
<input type="checkbox"/> 手持 × 2	ロンギヌスの槍	武器	8	行動	近 (2)	1 体	白兵 vs 運動	対象に 18 点のダメージを与える近接攻撃を行なう。鋭刃：【クリティカル】時、対象に出血による【崩壊 5】を与える。	『MP』 P36
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

アーティファクト特性							
名称	使用	射程	対象	判定	効果	参照	
不治の血槍	常時	なし	使用者	なし	この武器の「鋭刃」による【崩壊】を解除するための〈頑健〉判定の難易度は「5」となる。	『MP』 P36	
治癒の聖血	割込	近 (0 ~ 2)	1 体	意志 難易度 3	この武器による【攻撃】で【HP】にダメージを与えた直後に宣言する。対象の【HP】を 10 点回復し、対象が受けている【崩壊】を解除する。	『MP』 P36	