

戦闘ラウンドの手順

ペナルティチェック

- ① 致死判定
- ② 回復判定
- ③ 出血ダメージ算出
- ④ 修正の確認

戦術チェック

- ① 戦術判定
- ② イニシアチブ確認

行動チェック

- ① 移動方法の宣言
 - 慎重移動
 - 通常移動
 - 全力移動
 - 移動しない
 - 待機
- ② 行動の宣言
 - 射撃
 - 格闘
 - 射撃集中
 - 準備
 - スキル使用
 - アイテム使用
- ③ 移動&行動の解決
 - 遮蔽
 - 簡易行動

終了チェック

- ① 修正の確認

使用マップごとの移動方法による修正

使用マップ	修正など	PCの移動方法		
		慎重移動	通常移動	全力移動
共通	成功判定への修正	±0%	-20%	-60%
	〈状況把握〉(感知)への修正	+20%	±0%	-40%
	敵の命中率への修正	-	-	-20%
ポイントマップ	PCの移動速度 (平地/道路/市街地など)	キャラクターシートの移動速度は変化しない		
	PCの移動速度 (森林/湿地/山/雪原など)	キャラクターシートの移動速度は1/2		
エリアマップ	1時間に進む距離 (平地/道路/市街地など)	2km	4km	6km
	1時間に進む距離 (森林/湿地/山/雪原など)	1km	2km	3km
	1エリアの移動時間 (平地/道路/市街地など)	30分	15分	10分
	1エリアの移動時間 (森林/湿地/山/雪原など)	60分	30分	20分

キャラクターのコンディション

【死亡】

[致死判定]に失敗すると[死亡]します。[死亡]したキャラクターはどんな行動もできません(一部のクラスアーツをのぞく)。

回復方法: [死亡]してしまったキャラクターを回復する手段はありません。

【気絶】

[耐久力]が0以下になるか、ダメージペナルティ表での指定やクラスアーツの効果などで、キャラクターは[気絶]することがあります。[気絶]したキャラクターは[転倒]し、回復しない限り、何もできません。

回復方法: [耐久力]が0以下の場合には[回復判定]が行なえません([医療行動]に成功しても)。[耐久力]が1以上あれば、30分ごとに〈強靱〉の成功判定を行ない、成功すれば目を覚まし、[朦朧]になります。

【朦朧】

ダメージなどによって、意識がはっきりしない状態です。[朦朧]になったキャラクターは、何もできません。

回復方法: [回復判定]で〈強靱〉の成功判定を行ないます。成功すれば回復します。

【錯乱】

恐怖やストレスから、精神に異常をきたした状態です。[錯乱]になったキャラクターは、何もできません。

回復方法: [回復判定]で〈精神力〉の成功判定を行ないます。成功すれば回復します。

【出血】

肉体的な損傷により出血している状態です。[ラウンド]ごとに[耐久力]を指定されただけ減少させていきます。[出血]のダメージは、受けるたびに累積していきます。

回復方法: [医療行動]やアイテムによって回復できます。

【転倒】

転倒しているか、伏せている状態です。[転倒]中は、[回避行動]に-20%の修正を受けます。

さらに、[慎重移動]の1/2しか移動できず、移動と[行動]のどちらかしかできません。

また、[至近距離]と[近距離]からの攻撃は命中率に+20%され、[遠距離]以遠は「遮蔽をとっている」と扱われます。

回復方法: [行動チェック]で、[簡易行動]の[姿勢変更]を行なえば回復します。ただし、[姿勢変更]を行なった[ラウンド]では、その成功判定に-20%の修正が与えられます。また、移動距離が1/2になります。

【不安定】

バランスを崩した状態です。[イニシアチブ]が一番最後になります。また、[戦術判定]の効果を受けることはできません。同じ状況のキャラクターが複数いる場合は、本来の[イニシアチブ]の順番で行動します。

回復方法: [終了チェック]に、自動的に回復します。

【ショック】

肉体的・精神的な衝撃によって身体に軽度の悪影響が出ている状態です。そのキャラクターが行なう次の成功判定に、指定されたマイナス修正が与えられます。

回復方法: 次の成功判定が済んだときか、次の自分の[行動チェック]の終了時に、自動的に回復します。

【軽傷】

ダメージによって身体に中度の悪影響が出ている状態です。そのキャラクターが行なう成功判定に、指定されたマイナス修正が与えられます。

回復方法: 次の自分の[行動チェック]の終了時に、自動的に回復します。

【重傷】

ダメージによって身体に重度の悪影響が出ている状態です。そのキャラクターが行なう成功判定に、指定されたマイナス修正が与えられます。

回復方法: [医療行動]やアイテム、[余暇ルール]の余暇行動で回復できます。

射撃時の修正

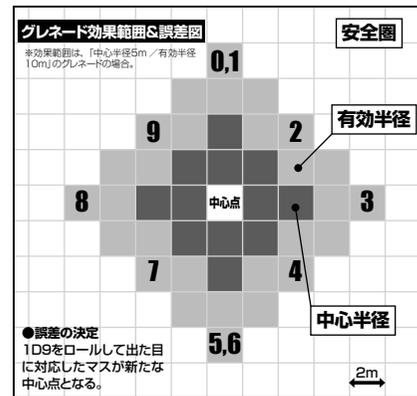
武装の距離別命中修正	さまざま
視界修正: 暗闇	-60%
視界修正: 月明かり	-40%
視界修正: 薄暮/霧など	-20%
目標が遮蔽をとっている	-20%
[格闘タイプ][近接武器]の攻撃を受けている	-20%
[コンディション]による修正	さまざま

射撃修正表

射撃モード	目標数	1射			2射			3射			ダメージボーナス
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
セミ ダブルアクション (弾薬消費: 1)	1目標	±0%	±0%	±0%	±0%	±0%	±0%	±0%	±0%	±0%	●1目標に対してのダメージロールは1回 ●1目標に1射命中した場合: ボーナスなし ●1目標に2射命中した場合: ダメージ+1D6 ●1目標に3射命中した場合: ダメージ+2D6
	2目標		-10%	-10%	-10%	-10%	-10%				
	3目標							-20%	-20%	-20%	
シングルアクション ポンプアクション レバーアクション 2連発 (弾薬消費: 1)	1目標	±0%	±0%	±0%							●1目標に対してのダメージロールは1回 ●1目標に1射命中した場合: ボーナスなし ●1目標に2射命中した場合: ダメージ+1D6
	2目標		-10%	-10%							
ホルトアクション 単発 (弾薬消費: 1)	1目標	±0%									●ボーナスなし

射撃モード	目標数	1射			2射			3射			ダメージボーナス
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
バースト (弾薬消費: 3)	1目標	+10%	+10%	±0%	+10%	±0%	-10%				●1目標に対してのダメージロールは1回 ●1目標に1射命中した場合: ボーナスなし ●1目標に2射命中した場合: ダメージ+1D6 ●1目標に3射命中した場合: ダメージ+2D6 ●ダメージペナルティ表の2D9に-3の修正
	2目標		±0%	-10%	±0%	-10%	-20%				
	3目標							-10%	-20%	-30%	

射撃モード	目標数	1射			2射			3射			ダメージボーナス
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
フル (弾薬消費: 5)	1目標	±0%	±0%	-10%	±0%	-10%	-20%				●1目標に対してのダメージロールは1回 ●1目標に1射命中した場合: ダメージ+1D6 ●1目標に2射命中した場合: ダメージ+2D6 ●1目標に3射命中した場合: ダメージ+3D6 ●ダメージペナルティ表の2D9に-3の修正
	2目標		-10%	-20%	-10%	-20%	-30%				
	3目標							-20%	-30%	-40%	



部位狙い

急所狙い	修正	命中率への修正: -40%
	修正	ダメージ: [防御値]を引いたあとで2倍
	修正	ダメージペナルティ表: -5
腕部狙い	修正	命中率への修正: -20%
	修正	ダメージ: [防御値]を引いたあとで1/2
腕部狙い	修正	ダメージペナルティ表: ロールしない
	修正	狙われた側への修正
腕部狙い	修正	[重傷] -20% (狙われた腕を使用する行動)
	修正	[強靱] -20%で成功判定: 失敗すれば、狙われた腕に持っていたものを落とす
脚部狙い	修正	命中率への修正: -20%
	修正	ダメージ: [防御値]を引いたあとで1/2
脚部狙い	修正	ダメージペナルティ表: ロールしない
	修正	狙われた側への修正
脚部狙い	修正	[重傷] -20% (狙われた脚を使用する行動)
	修正	[強靱] -20%で成功判定: 失敗すれば、[転倒]する
	修正	移動距離: 1/2

消音レベルごとの〈感知〉への修正

消音レベル	銃器の種類	銃声に気づく可能性											
		銃声に気づく可能性				銃声に気づく可能性							
		ゼネラル	同じ室内	同じ階	違う階	隣接するエリア	2エリア先	建物外	建物外				
5	無音												
4	ハンドガン												
3	SMG												
2	アサルトライフル/ショットガン												
1	スナイパーライフル/重火器												

*○=判定の必要なく気づく。×=判定できない。 *ゼネラル/エリア/ポイントの項目は、各マップ使用時の距離の目安です。