

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

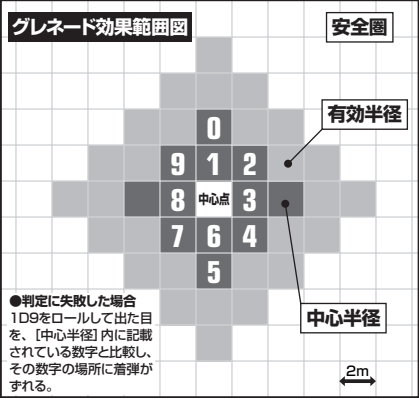
キャラクターのコンディション	
【死 亡】	
[致死判定]に失敗すると[死亡]します。[死亡]したキャラクターはどんな行動もできません（一部のクラスアーツをのぞく）。 回復方法：[死亡]してしまったキャラクターを回復する手段はありません。	
【気 絶】	
[耐久力]が0以下になるか、ダメージペナルティ表での指定やクラスアーツの効果などで、キャラクターは[気絶]することがあります。[気絶]したキャラクターは[転倒]し、回復しない限り、何もできません。 回復方法：[耐久力]が0以下の場合は[回復判定]が行なえません（[医療行動]に成功しても）。[耐久力]が1以上あれば、30分ごとに〈強靱〉の成功判定を行ない、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	1	2	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%
	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%			
	2目標		−10%	−10%			
ボルトアクション 単発 (弾薬消費：1)	1目標	±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							
●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							
●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	1	2	1	2	3
バースト (弾薬消費：3)	1目標	+10%	+10%	±0%	+10%	±0%	−10%
	2目標		±0%	−10%	±0%	−10%	−20%
	3目標				−10%	−20%	−30%
●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							

射撃モード	目標数	1 射	2 射		3 射		ダメージボーナス
		1	1	2	1	2	3
フル (弾薬消費：5)	1目標	±0%	±0%	−10%	±0%	−10%	−20%
	2目標		−10%	−20%	−10%	−20%	−30%
	3目標				−20%	−30%	−40%
●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							



部位狙い		
急所狙い	攻撃側への修正	命中率への修正：−40% ダメージ：[防御値]を引いたあとで2倍 ダメペナルティ表：−5
	腕部狙い	命中率への修正：−20% ダメージ：[防御値]を引いたあとで1/2 ダメペナルティ表：ロールしない
腕部狙い	狙われた側への修正	[重傷] −20% (狙われた腕を使用する行動) 〈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	命中率への修正：−20% ダメージ：[防御値]を引いたあとで1/2 ダメペナルティ表：ロールしない
脚部狙い	狙われた側への修正	[重傷] −20% (狙われた脚を使用する行動) 〈強靱〉−20%で成功判定：失敗すれば、[転倒]する 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							
		ゼネラル エリア	同じ室内	同じ階	違う階	建物の外			
		ポイント	至近(0〜5)	近(6〜25)	中(26〜50)	遠(51〜200)	201〜500	隣接するエリア 501〜1000	2エリア先 1001〜1500
5	無音		−20%	×	×	×	×	×	×
4	ハンドガン		○	+20%	±0%	−20%	−40%	×	×
3	SMG		○	○	+20%	±0%	−20%	−40%	×
2	アサルトライフル／ショットガン		○	○	○	+20%	±0%	−20%	−40%
1	スナイパーライフル／重火器		○	○	○	○	+20%	±0%	−20%

※○＝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。