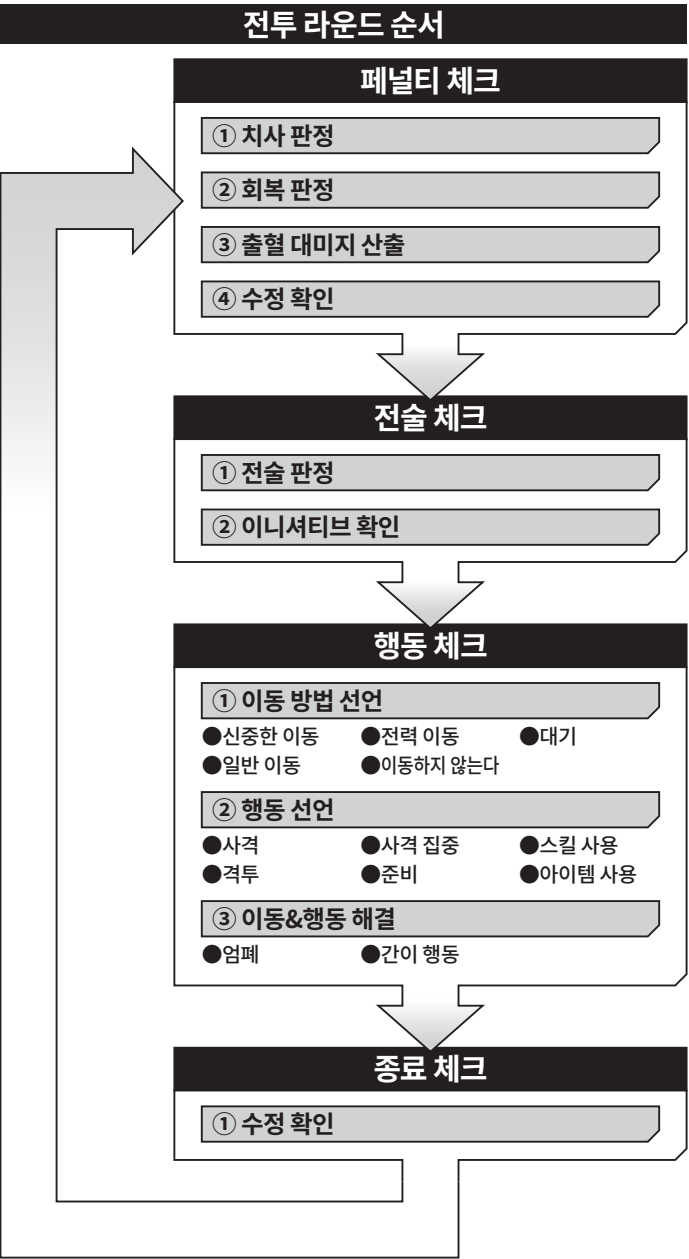




사용하는 맵에 따른 이동 방법 수정				
사용 맵	수정 등	PC의 이동방법		
		신중한 이동	일반 이동	전력 이동
공통	성공 판정 수정	±0%	-20%	-60%
	〈상황파악〉〈감지〉의 수정	+20%	±0%	-40%
	적의 명중률 수정	—	—	-20%
포인트 맵	PC의 이동 속도(평지/도로/시가지 등)	캐릭터 시트의 이동속도에 변화 없음		
	PC의 이동 속도(삼림/습지/산/설원 등)	캐릭터 시트의 이동속도는 1/2		
에어리어 맵	1시간 동안 진행할 거리 (평지/도로/시가지 등)	2km	4km	6km
	1시간 동안 진행할 거리 (삼림/습지/산/설원 등)	1km	2km	3km
	1에어리어의 이동 시간 (평지/도로/시가지 등)	30 분	15 분	10 분
	10에어리어의 이동 시간 (삼림/습지/산/설원 등)	60 분	30 분	20 분

캐릭터의 컨디션

〔사망〕

[치사 판정]에 실패하면 [사망]합니다. [사망]한 캐릭터는 어떤 행동도 할 수 없습니다(일부 클래스 아츠 제외).
회복방법: [사망]해버린 캐릭터를 회복할 수단은 없습니다.

〔기절〕

캐릭터는 [내구력]이 0 이하가 되거나 대미지 페널티표의 지정 및 클래스 아츠의 효과 등으로 [기절] 할 수 있습니다. [기절]한 캐릭터는 [넘어짐] 컨디션이 되며, 회복하지 않는 한 아무것도 할 수 없습니다
회복방법: [내구력]이 0 이하인 경우는 [회복판정]을 할 수 없습니다([의료행동]에 성공하더라도.) [내구력]이1 이상이라면 30분마다 〈강인함〉 성공판정을 해서 성공하면 눈을 뜨고 [몽롱함] 컨디션이 됩니다.

〔몽롱함〕

대미지 등으로 인해 의식이 불분명한 상태입니다. [몽롱함] 컨디션이 된 캐릭터는 아무것도 할 수 없습니다.
회복방법: [회복판정]으로 〈강인함〉 성공판정을 합니다. 성공하면 회복합니다.

〔착란〕

공포나 스트레스로 정신 이상을 일으킨 상태입니다. [착란] 컨디션이 된 캐릭터는 아무것도 할 수 없습니다.
회복방법: 「회복판정」으로 〈정신력〉 성공판정을 합니다. 성공하면 회복합니다.

〔출혈〕

육체적인 손상으로 인해 피를 흘리는 상태입니다. [라운드]마다 [내구력]을 지정된 만큼 감소합니다. [출혈]의 대미지는 받을 때마다 누적됩니다.
회복방법: [의료행동]이나 아이템으로 회복할 수 있습니다.

〔넘어짐〕

넘어졌거나 엎드린 상태입니다. [넘어짐] 중에는 [회피행동]에 -20%의 수정을 받습니다.
그리고 [신중한 이동]의 1/2밖에 이동할 수 없으며, 이동과 [행동] 중 어느 한쪽밖에 할 수 없습니다.
또, [지근거리]와 [근거리]에서의 공격은 상대의 명중률에 +20%을 하며, [장거리]나 그보다 먼 상대에 대해서는 「엄폐 중」으로 간주합니다.
회복방법: [행동 체크]로 [간이행동]인 [자세 변경]을 하면 회복합니다. 단, [자세 변경]을 한 [라운드]에는 성공판정에 -20%의 수정을 받습니다. 또, 이동거리가 1/2가 됩니다.

〔불안정〕

밸런스가 무너진 상태입니다. [이니셔티브]가 가장 마지막이 됩니다. 또, [전술판정]의 효과를 받을 수 없습니다. 같은 상황의 캐릭터가 여럿일 때는 본래의 [이니셔티브] 순서로 행동합니다.
회복방법: [종료 체크]에 자동으로 회복합니다.

〔쇼크〕

육체적, 정신적인 충격으로 몸에 가벼운 악영향이 나타난 상태입니다. 그 캐릭터가 할 다음 성공판정에 지정된 마이너스 수정을 줍니다.
회복방법: 다음 성공판정이 끝났을 때, 또는 자신의 다음 [행동 체크] 종료 시에 자동으로 회복합니다.

〔경상〕

대미지로 인해 몸에 상당한 악영향이 나타난 상태입니다. 해당 캐릭터는 성공판정에 지정된 마이너스 수정을 받습니다.
회복방법: 자신의 다음 [행동 체크] 종료 시에 자동으로 회복합니다.

〔중상〕

대미지로 인해 몸에 심각한 악영향이 나타난 상태입니다. 해당 캐릭터는 성공판정에 지정된 마이너스 수정을 받습니다.
회복방법: [의료행동]이나 아이템, [여가 규칙]의 여가 행동으로 회복할 수 있습니다.

사격 시의 수정

무장의 거리별 명중 수정	다양함
시야 수정: 어둠	-60%
시야 수정: 달빛	-40%
시야 수정: 어스름/안개 등	-20%
목표가 엄폐하는 중	-20%
[격투 타입] [근접 무기]로 공격받는 중	-20%
[컨디션]에 따른 수정	다양함

사격 수정 표

사격 모드	목표 수	1사	2사		3사			대미지 보너스
		1	1	2	1	2	3	
단발 더블액션 (탄약 소비: 1)	1목표	±0%	±0%	±0%	±0%	±0%	±0%	●1목표에 대미지 굴림은 한 번 ●1목표에 1사 명중시: 보너스 없음 ●1목표에 2사 명중시: 대미지 +1D6 ●1목표에 3사 명중시: 대미지 +2D6
	2목표		-10%	-10%	-10%	-10%	-10%	
	3목표				-20%	-20%	-20%	
싱글 액션 펄프 액션 레버 액션 2연발 (탄약 소비: 1)	1목표	±0%	±0%	±0%				●1목표에 대미지 굴림은 한 번 ●1목표에 1사 명중시: 보너스 없음 ●1목표에 2사 명중시: 대미지 +1D6
	2목표		-10%	-10%				
볼트 액션 단발 장전식 (탄약 소비: 1)	1목표	±0%						●보너스 없음

사격 모드	목표 수	1사	2사		3사			대미지 보너스
		1	1	2	1	2	3	
점사 (탄약 소비: 3)	1목표	+10%	+10%	±0%	+10%	±0%	-10%	●1목표에 대미지 굴림은 한 번 ●1목표에 1사 명중시: 보너스 없음 ●1목표에 2사 명중시: 대미지 +1D6 ●1목표에 3사 명중시: 대미지 +2D6 ●대미지 페널티 표의 2D9에 -3의 수정
	2목표		±0%	-10%	±0%	-10%	-20%	
	3목표				-10%	-20%	-30%	

사격 모드	목표 수	1사	2사		3사			대미지 보너스
		1	1	2	1	2	3	
연사 (탄약 소비: 5)	1목표	±0%	±0%	-10%	±0%	-10%	-20%	●1목표에 대미지 굴림은 한 번 ●1목표에 1사 명중시: 대미지 +1D6 ●1목표에 2사 명중시: 대미지 +2D6 ●1목표에 3사 명중시: 대미지 +3D6 ●대미지 페널티 표의 2D9에 -3의 수정
	2목표		-10%	-20%	-10%	-20%	-30%	
	3목표				-20%	-30%	-40%	

그레네이드 효과범위&오차도

무효화 당하는 「중심 반경 5m/유효반경 10m」인 그레네이드를 예시로 설명함

안전권

유효반경

중심점

중심반경

●오차 결정
1D9를 굴려서 나온 결과에 대응한 칸이 새로운 중심점이다.

2m

부위 공격

부위 공격 : 급소	공격축의 수정	명중률 수정: -40% 대미지: [방어치]를 뺀 후에 2배 대미지 페널티표: -5
부위 공격 : 팔	공격축의 수정	명중률 수정: -20% 대미지: [방어치]를 뺀 후에 1/2 대미지 페널티표: 굴림을 하지 않는다
	표적의 수정	[중상] -20% (노려진 팔을 사용하는 행동) 〈강인함〉 -20%로 성공판정: 실패하면 노려진 팔에 들고 있던 것을 떨어뜨린다.
부위 공격 : 다리	공격축의 수정	명중률 수정: -20% 대미지: [방어치]를 뺀 후에 1/2 대미지 페널티표: 굴림을 하지 않는다
	표적의 수정	[중상] -20% (노려진 다리를 사용하는 행동) 〈강인함〉 -20%로 성공판정: 실패하면 [넘어짐] 컨디션이 된다 이동거리: 1/2

소음 레벨에 따른 〈감지〉의 수정

소음 레벨	총기의 종류	제너럴	같은 실내	같은 층	다른 층	총성에 눈치챌 가능성			
		에어리어	같은 에어리어				건물 밖		
		포인트	지근거리(0~5)	근거리(6~25)	중거리(26~50)	장거리(51~200)	201~500	인접 에어리어 501~1000	2 에어리어 앞 1001~1500
5	무음		-20%	×	×	×	×	×	×
4	핸드건		○	+20%	±0%	-20%	-40%	×	×
3	SMG		○	○	+20%	±0%	-20%	-40%	×
2	어설트 라이플/샷 건		○	○	○	+20%	±0%	-20%	-40%
1	스나이퍼 라이플/중화기		○	○	○	○	+20%	±0%	-20%

※○=판정이 필요 없이 눈치챈. ×=판정 불가

※제너럴/에어리어/포인트의 항목은, 각 맵을 사용할 때의 거리 기준입니다.

사격 대미지 페널티표	
2D9	결과 ※[비관통D]일 때는 2D9의 눈에 +5의 수정
18 이상	불행 중 다행. 페널티는 없었다.
17	충격으로 손에 든 무기를 떨어뜨린다. 여럿이라면 무작위로 선택한다.
16	충격으로 멍해진다. [불안정]
15	충격으로 비틀거린다. [쇼크] -10%
14	충격으로 자세가 크게 흐트러진다. [쇼크] -20%
13	[추가D] 1D6 / [경상] -10%
12	[추가D] 1D6 / [경상] -20%
11	[추가D] 2D6 / [경상] -20%
10	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 4
9	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 6
8	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 8
7	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 10
6	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 11
5	[추가D] 2D6 / [출혈] 1D6 / [중상] -20% / [몽롱함 판정] 11
4	[추가D] 3D6 / [출혈] 1D6 / [중상] -20% / [몽롱함 판정] 12
3	[추가D] 3D6 / [출혈] 2D6 / [중상] -30% / [몽롱함 판정] 13
2	[추가D] 3D6 / [출혈] 2D6 / [중상] -30% / [몽롱함 판정] 14
1	[추가D] 4D6 / [출혈] 2D6 / [중상] -40% / [몽롱함 판정] 15
0 이하	급소를 꿰뚫는 일격. 대상은 [사망]

차량 대미지 페널티표	
2D9	결과 ※[비관통D]일 때는 2D9의 눈에 +5의 수정
18 이상	불행 중 다행. 페널티는 없었다.
17	차량이 구불구불 달린다. 탑승자 전원은 <운동> 성공판정. 실패하면 [불안정]
16	공격이 탑승자에게 맞을 뻔했다. 무작위로 선택한 탑승자 1명에게 [쇼크] -10%
15	공격이 탑승자를 스친다. 무작위로 선택한 탑승자 1명에게 [쇼크] -20%
14	[차량D] 1D6 / [조종판정] -10%
13	[차량D] 1D6 / [조종판정] -20%
12	[차량D] 2D6 / [조종판정] -20%
11	[탑승자D] 2D6 / [조종판정] -20%
10	[차량D] 2D6 / [조종판정] -20% / [스핀 판정]
9	[탑승자D] 2D6 / [조종판정] -20% / [스핀 판정]
8	[차량D] 2D6 / [스피드] -2 / [스핀 판정]
7	[탑승자D] 2D6 / [스피드] -2 / [스핀 판정]
6	[차량D] 3D6 / [조작성] -10% / [스핀 판정]
5	[탑승자D] 3D6 / [조작성] -10% / [스핀 판정]
4	[차량D] 3D6 / [조작성] -20% / [스핀 판정]
3	[탑승자D] 3D6 / [조작성] -20% / [스핀 판정]
2	[차량D] 3D6 / [탑승자D] 3D6 / [조작성] -30% / [스핀 판정]
1	[차량D] 4D6 / [탑승자D] 3D6 / [조작성] -40% / [스핀 판정]
0 이하	[크래시]한다. [체이스]에서 제외

격투 대미지 페널티표	
2D9	결과 ※[비관통D]일 때는 2D9의 눈에 +5의 수정
18 이상	불행 중 다행. 페널티는 없었다.
17	충격으로 손에 든 무기를 떨어뜨린다. 여럿이라면 무작위로 선택한다.
16	충격으로 멍해진다. [불안정]
15	충격으로 비틀거린다. [쇼크] -10%
14	충격으로 자세가 크게 흐트러진다. [쇼크] -20%
13	[추가D] 1D6 / [경상] -10%
12	[추가D] 1D6 / [경상] -10% / [불안정]
11	[추가D] 1D6 / [경상] -10% / [몽롱함 판정] 6
10	[추가D] 1D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 6
9	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 6
8	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 8
7	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 10
6	[추가D] 2D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 11
5	[추가D] 2D6 / [중상] -20% / [몽롱함 판정] 12 / [불안정]
4	[추가D] 2D6 / [출혈] 1D6 / [중상] -20% / [몽롱함 판정] 14
3	[추가D] 3D6 / [출혈] 1D6 / [중상] -20% / [몽롱함 판정] 14 / [불안정]
2	[추가D] 3D6 / [출혈] 2D6 / [중상] -30% / [몽롱함 판정] 14
1	[추가D] 4D6 / [출혈] 2D6 / [중상] -40% / [몽롱함 판정] 15
0 이하	급소에 대한 강렬한 일격. 대상은 [사망]

범용 대미지 페널티표	
2D9	결과 ※[비관통D]일 때는 2D9의 눈에 +5의 수정
18 이상	불행 중 다행. 페널티는 없었다.
17	충격으로 멍해진다. [불안정]
16	충격으로 비틀거린다. [쇼크] -10%
15	충격으로 자세가 크게 흐트러진다. [쇼크] -20%
14	[경상] -10%
13	[경상] -20%
12	[경상] -20% / [불안정]
11	[경상] -20% / [몽롱함 판정] 6
10	[추가D] 1D6 / [경상] -20% / [몽롱함 판정] 6
9	[추가D] 1D6 / [경상] -30% / [몽롱함 판정] 6
8	[추가D] 1D6 / [경상] -30% / [몽롱함 판정] 8
7	[추가D] 1D6 / [경상] -30% / [몽롱함 판정] 10
6	[추가D] 1D6 / [중상] -20% / [몽롱함 판정] 11
5	[추가D] 2D6 / [중상] -20% / [몽롱함 판정] 12 / [불안정]
4	[추가D] 2D6 / [출혈] 1D6 / [중상] -30% / [몽롱함 판정] 12
3	[추가D] 2D6 / [출혈] 1D6 / [중상] -30% / [몽롱함 판정] 13 / [불안정]
2	[추가D] 3D6 / [출혈] 2D6 / [중상] -30% / [몽롱함 판정] 14
1	[추가D] 4D6 / [출혈] 2D6 / [중상] -40% / [몽롱함 판정] 15
0 이하	치명상을 입었다. 대상은 [사망]

사격 펄름표	
2D9	결과
18 이상	불행 중 다행. 페널티는 없었다.
17	탄피를 밟아 자세가 무너진다. [불안정]
16	배출된 탄피가 얼굴에 맞는다. 뜨겁다! [쇼크] -10%
15	배출된 탄피가 옷 안에 들어간다. 뜨겁다! [쇼크] -20%
14	손이 미끄러져 무장을 떨어뜨린다. 슬링(어깨 끈)이 달려 있다면 떨어뜨리지는 않는다.
13	무장을 지면에 떨어뜨린다. 슬링(어깨 끈)이 달려 있다면 끊어진다.
12	무리한 사격 자세 탓에 몸 어딘가의 근육을 다친다. [경상] -10%
11	무리한 사격 자세 탓에 팔을 다친다. [경상] -20%
10	다리가 엉켜 쓰러진다. [넘어짐]
9	작동 불량. [아이템 사용] [행동]으로 수리할 때까지 무장 사용 불가.
8	성가신 작동 불량. [아이템 사용] [행동]을 2회 써서 수리할 때까지 무장 사용 불가.
7	고장. <메카닉> 성공판정에 성공할 때까지 무장 사용 불가.
6	성가신 고장. <메카닉>으로 -20%의 성공판정에 성공할 때까지 무장 사용 불가.
5	복잡한 고장. 30분을 들여 <메카닉> 성공판정에 성공할 때까지 무장 사용 불가.
4	완전히 고장. 고칠 수 없다.
3	오발. 사선과 가장 가까운 아군에게 명중. [비관통D]의 대미지를 준다.
2	오발. 사선과 가장 가까운 아군에게 명중. [관통D]의 대미지를 준다.
1	무장이 폭발. 자신에게 [비관통D] 대미지. 무장은 잃는다.
0 이하	무장이 폭발. 자신에게 [관통D] 대미지. 무장은 잃는다.

투척 펄름표	
2D9	결과
18 이상	불행 중 다행. 페널티는 없었다.
17	발이 걸려 자세가 흐트러진다. [불안정]
16	팔꿈치에 위화감이……. 이런! [쇼크] -10%
15	어깨에 위화감이……. 이런! [쇼크] -20%
14	무리한 투척 자세 탓에 몸 어딘가의 근육을 다친다. [경상] -10%
13	무리한 투척 자세 탓에 팔(또는 다리)을 다친다. [경상] -20%
12	다리에 쥐가 났다. 2[라운드] 동안 이동거리 1/2
11	다리가 엉켜 쓰러진다. [넘어짐]
10	무리한 투척 자세 탓에 허리를 다친다. [경상] -30%
9	어깨 근육을 다친다. [행동]을 써서 실 때까지 이 팔을 사용한 판정에 -20%
8	어깨 근육을 심하게 다친다. <의료> 성공판정에 성공할 때까지 이 팔을 사용한 판정에 -20%
7	팔꿈치 근육이 찢어진다. [중상] -10%(이 팔을 사용하는 판정만)
6	어깨 근육이 찢어진다. [중상] -20% (이 팔을 사용하는 판정만)
5	머리를 어딘가에 세계 부딪힌다. [몽롱함]
4	폭투. 사선과 가장 가까운 아군에게 명중. [비관통D]의 대미지를 준다. 수류탄이라면 새로운 중심지에서 다시 오차가 발생한다.
3	폭투. 사선과 가장 가까운 아군에게 명중. [관통D]의 대미지를 준다. 수류탄이라면 새로운 중심점에서 다시 오차가 발생한다.
2	손어림이 빗나갔다. 자신에게 명중(수류탄이라면 자신 의 발치에 떨어진다). [비관통D]의 대미지를 준다.
1	손어림이 빗나갔다. 자신에게 명중(수류탄이라면 자신 이 발치에 떨어진다). [관통D]의 대미지를 준다.
0 이하	기세가 지나친 나머지 넘어져서 머리를 부딪힌다. [기절]

격투 펄름표	
2D9	결과
18 이상	불행 중 다행. 페널티는 없었다.
17	공격을 피하다 자세가 흐트러진다. [불안정]
16	무장을 다루다가 실수했다. 아프다! [쇼크] -10%
15	무장으로 자신을 다치게 했다. 아프다! [쇼크] -20%
14	손이 미끄러져 무장을 떨어뜨린다.
13	무리한 공격 자세 탓에 몸 어딘가의 근육을 다친다. [경상] -10%
12	무리한 공격 자세 탓에 팔(또는 다리)을 다친다. [경상] -20%
11	다리에 쥐가 났다. 2[라운드] 동안 이동거리 1/2
10	다리가 엉켜 쓰러진다. [넘어짐]
9	무장에 위화감이……. [아이템 사용] [행동]으로 조정할 때까지 무장의 명중률에 -20%
8	무장이 덜거덕거린다. <손감각> 성공판정([격투 타입]이라면 <강인함>))에 성공할 때까지 무장 사용 불가.
7	무장이 손상된다. 30분을 들여 <손감각> 성공판정에 성공할 때까지 무장 사용 불가. [격투 타입]이라면 [중상] -10%
6	무장이 손에서 빠져나가 날아간다. 그레네이드의 오차를 정할 때와 같은 방법으로 떨어지는 마스를 정한다.
5	무장이 망가진다. 고칠 수 없다. [격투 타입]이라면 [중상] -20%
4	머리를 어딘가에 세계 부딪힌다. [몽롱함]
3	손이 미끄러졌다. 가장 가까운 아군(사정거리 내에 없다면 자신)에게 명중. [비관통D] 대미지를 준다.
2	손이 미끄러졌다. 가장 가까운 아군(사정거리 내에 없다면 자신)에게 명중. [관통D] 대미지를 준다.
1	무장이 자신에게 맞는다. 자신에게 [비관통D] 대미지.
0 이하	무장이 자신에게 맞는다. 자신에게 [관통D] 대미지.

용어 설명	
용어	설명
[쇼크]	다음에 할 성공판정에 마이너스 수정.
[불안정]	다음 [라운드]의 [이니셔티브]가 맨 마지막이 된다.
[경상]	다음 [행동 체크] 종료 시까지 마이너스 수정.
[중상]	치료할 때까지 성공판정에 마이너스 수정.
[추가D]	추가로 받는 대미지.
출혈	[페널티 체크]마다 대미지를 받는다.
[몽롱함 판정]	<강인함> DR을 굴린다.
DR 결과	달성치가 지정된 수치 이상: 페널티 없음
	달성치가 지정된 수치 미만: [몽롱함]
	성공판정에 실패: [몽롱함]+[넘어짐]
	펄름: [기절]
[몽롱함]	[회복판정]에 성공할 때까지 아무것도 할 수 없다.
[넘어짐]	[자세 변경]을 할 때까지 [회피판정]에 -20%
[기절]	아무것도 할 수 없다.
[사망]	목숨을 잃었다. 회복할 수단은 없다.
[스핀 판정]	<조종> 성공판정을 한다.
판정 결과	성공: 페널티 없음
	실패: [스핀]
	펄름: [크래시]
[차량D]	차량이 추가로 받는 대미지.
[탑승자D]	탑승자 1명(무작위로 결정)이 받는 대미지.
[조종판정]	다음 [행동 체크]까지 <조종>에 마이너스 수정.
[스피드]	수리할 때까지 [제한/일반 스피드]에 마이너스 수정.
[조작성]	수리할 때까지 [조작성]에 마이너스 수정.
[크래시]	차량과 탑승자는 대미지를 받는다. P169 참조.