

## 射撃戦闘修正表

以下は全て攻撃者の状態です。

状況	ダイスプール修正
走っている	-2
近接戦闘に巻き込まれている	-3
移動するヴィークルに乗っている	-3
負傷している	-2
視野拡大を行っている	-負傷修正
2個目の武器を使用する	ダイスを分割する
逆腕を使用している	-2
狙いをつける	単純動作につき+1
対象が見えていない	-6
複数の目標を撃つ	追加の目標ごとに-2
対象が部分遮蔽を取っている	-2
対象が良質な遮蔽を取っている	-4
視界修正	視界修正参照

## 防御修正表

状況	ダイスプール修正
攻撃に気がついていない	回避不可
負傷している	負傷修正
移動するヴィークルの中にいる	+3
最後に行動してから攻撃を受けている	-1/攻撃毎
伏せている	-2
以下、射撃攻撃に対してのみ	
走っている	+2
近接攻撃を受けている	-3

## 視界修正表

状況	通常	低光量	熱映像	超音波
完全な闇	-6	-6	-3	-3
暗がり	-2	0	-2	-1
薄暗がり	-1	-1	-1	0
軽い霧や雨、煙	-2	-1	0	-1
濃霧、強い雨、濃い煙	-4	-2	-2	-2
熱煙幕	-4	-2	-6	-2

呪文行使手順	5.効果の決定：呪文の効果参照
1.使用する呪文を選ぶ	6.ドレインに抵抗する：様式によるが意志力+魅力(シャーマン)か意志力+論理力(メイジ)でテストを行いヒットだけドレインのDVが低下する
2.フォースを選択する：ドレインが術者の魔力以下であれば精神ダメージ、越えると肉体ダメージとなる(上限は魔力の2倍)	7.継続効果の適用：呪文を維持しているとダイスプールが-2される
3.対象を選ぶ：術者の視界内か触れている相手	
4.魔力+呪文行使でダイスを振る：呪文のフォースに達するまでヒットを数える	

## 近接戦闘表

状況	ダイスプール修正
攻撃者が突撃を行う	+2
攻撃者がコールショットを宣言している	-4
攻撃者が接触のみの攻撃	+2
攻撃者が仲間と一緒に攻撃している	+1
負傷している	負傷修正
リーチが長い	リーチの差ごとに+1
逆腕を使用している	-2
複数の敵を攻撃する	ダイスを分割する
有利な位置にいる	+2
対象が伏せている	+3
仲間と一緒に近接戦闘をしている	仲間ごとに+1(最大+4)
防御者が突撃対する構えを取っている	+1
視界修正	視界修正参照

## 知覚テスト修正

状況	ダイスプール修正
気が散っている	-2
積極的に探している	+3
対象が直接見えなかったり聴こえない	-2
対象の音が遠い	-3
対象の音が良く聞こえる	+2
視界、匂い、音を邪魔するものがある	-2
視覚強化を使用している	+レーティング
VR使用中である	-6

戦闘ターンの手順	行える。これ日加え次の行動までの間に簡易動作を1回行える。
1.イニシアティブを振る イニシアティブスコア=イニシアティブ能力値+イニシアティブダイスの結果	B.行動を解決する
2.最初のイニシアティブパスの開始 イニシアティブスコアの高いキャラから順番に動いていく	4.次のキャラクターの行動宣言と行動の解決を行う
3.行動フェイズの開始	5.次のイニシアティブパスの開始 全てのキャラクターのイニシアティブスコアを-10する。そして0以下になったキャラは行動ができず、残りの中で一番イニシアティブスコアの高いキャラから行動する。
A.行動の宣言：各キャラクターは複雑動作1回か、単純動作2回、を行動フェイズごとに	6.新しい戦闘ターンの開始