

行動チャート

修正値/目安

| | |
|-----|---------------|
| +12 | ほぼ確実に出来る行為 |
| +10 | 通常は失敗しないような行為 |
| +8 | きわめて簡単な行為 |
| +6 | かなり簡単な行為 |
| +4 | 簡単な行為 |
| +2 | やや簡単な行為 |
| ±0 | 通常の行為 |
| -2 | やや難しい行為 |
| -4 | 難しい行為 |
| -6 | かなり難しい行為 |
| -8 | きわめて難しい行為 |
| -10 | 専門家でも難しい行為 |
| -12 | 不可能に近い行為 |

修正値/状況

| |
|--------------|
| 暗がり：-4 |
| 死角：-4 |
| 盲目：-6~-8 |
| 不安定な足場：-2~-4 |
| 転倒中：-4 |
| 座位、膝つき：-2 |
| 水中：-4~-6 |
| 虫眼鏡：+1~+3 |
| 双眼鏡：+2~+6 |
| 方位磁針：+1~+3 |
| 浮き輪、足ヒシ：+4 |
| ロープ、登山用具：+4 |
| 救急箱：+2 |

経験点/基準ポイント

| | |
|---|---------------------------|
| 0 | ほとんど危険をとまわない軽微なシナリオ |
| 1 | それほど難しい要素のないシナリオ |
| 2 | ある程度難しい要素の含まれる標準的なシナリオ |
| 3 | 難しい要素の多く含まれるシナリオ |
| 4 | 事件の解決に多大な努力を要する非常に難解なシナリオ |

経験点/評価ポイント

| | |
|----|--------------------------|
| ±0 | 部分的にしか事件を解決することはできなかった |
| +1 | だいたいにおいて事件は解決した |
| +2 | 事件を完全に解決した/優れた手段で事件を解決した |

フルアクション

| | |
|---------------|---|
| 複雑な作業/思考 | 集中して取り組まなければならない複雑な作業や高度な思考など。 |
| 防御専念 | 防御行動だけに専念。回避や受け流しの判定に+4修正。 |
| 狙撃専念 | 遠隔武器による狙撃の準備。1ラウンド毎に攻撃判定に+1修正。 |
| 移動封鎖 | 離脱可能な対象を封鎖状態に置き、移動を妨害する。 |
| 治療 | 出血を止めたり人工呼吸を行うなど、時間のかかる治療行為。 |
| 霊能力 (精神集中) | 霊能力の発動に関する行為。精神集中を行うことで霊能力の効果を持続させる場合も、そのラウンドの間は集中状態を維持する必要がある。 |
| その他 | 時間や手間のかかる、その他の全ての行動。 |

マルチアクション/小行動

| | |
|---------|--|
| 通常移動 | 【移動力】mの距離を移動する。 |
| 周辺状況の確認 | 周辺を見渡し、状況を詳しく確認する。 |
| 姿勢変更 | 転倒状態から起き上がる、座った状態から立ち上がる、しゃがみ込む、匍匐姿勢を取る、などの行動。 |
| 潜伏 | 近くにある遮蔽物に身を隠す。部分遮蔽と完全遮蔽の2種類がある。 |
| 射撃/投擲専念 | 安定姿勢で遠隔攻撃を行う。遠距離射程にいる相手にも攻撃が可能となる。 |
| 順儀作業 | 本行動の準備を行うための作業。近くにある物を手に取ったり、所持している品を即座に使える状態にするなどの行為。 |

マルチアクション/本行動

| | |
|------|--|
| 能動行動 | 武器による攻撃など、1回の能動行動を試みる。 |
| 全力移動 | 【移動力×2】mの距離を移動する。 |
| 移動行動 | 他者の影響範囲から離脱したり、封鎖状態から突破するなど、移動しながら別の行動を試みる場合の移動方法。移動距離は【移動力】m。 |
| 体勢回復 | 姿勢の回復に時間がかかる場合の行動。 |
| 気付け | 気絶した者を起こしたりする行動。 |
| 小行動 | 小行動に含まれる全ての行動。 |