

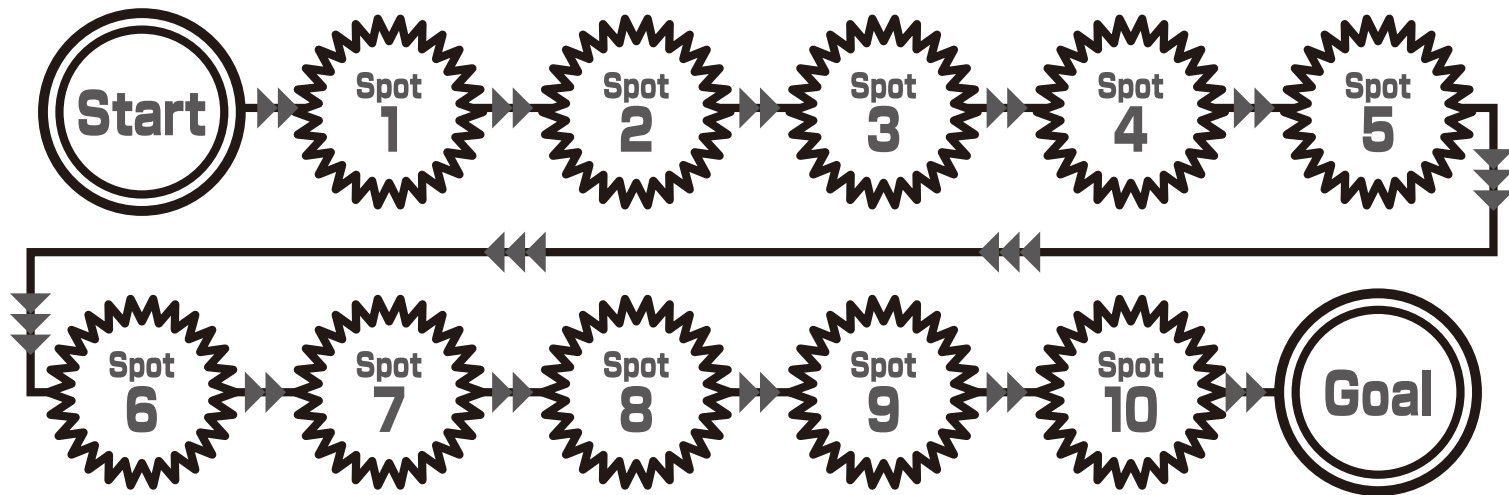
GM 名：

日付：

シナリオ名：

シーン
カウンタ

1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	19
10	20

スポット
カウンタ

フィールド移動の流れ

①シーン開始

シーンカウンタを1つ進める。

②移動の決定

移動するか、そのスポットに留まるかを決定する。移動するのなら次のスポットにコマを進める。

そのスポットに留まるならシーンアクションを1回行える（休息や装備の換装など）。

③イベント

移動した場合、移動先のスポットで固定イベントが発生する場合がある。

固定イベントがなければPCは危険度判定を行なう。1d10を振り、出目がそのスポットの危険度以下だった場合、危険度判定は「失敗」となる。判定はPCのうち一人が代表して行なう。

失敗の場合のみ、イベントチャートを適用すること。

④終了

イベントが終了する、もしくはすべてのPCがシーンアクションを終えたら1に戻る。燃料やHPを減少させること。イベントが終了したら①に戻る。燃料やHPを減少させること。

野外戦闘ルール

戦闘開始時、すべてのキャラクターは【視認】10の判定を行なう。

成功したキャラクターのみが戦闘の第1ラウンドに行動値判定を行ない、行動することができる。

戦闘開始距離

野外での戦闘開始時における敵との距離は基本的にはGMが任意に決定する。GMがランダムに決定したいと考えたなら、下記のとおり1d10で決定してもよい。

1～2：3マス 3～4：6マス 5～6：9マス

7～8：12マス 9～10：15マス

逃走

PCは野外戦闘中に逃走を試みてよい。逃走はベースアクション。【身体】8の判定を行なうこと。成功するとそのスポットから離脱したもとして扱われる。逃走は周囲3マス以内に敵がいなかった場合のみ試みることができる。逃走したキャラクターは直前にいたスポットへと移動する。