

	条件	項目	簡易説明							頁	修正値
			超小型	小型	小柄	平均	大柄	大型	超大型		
ボ ー ナ ス ・ ペ ナ ル ティ	Status	体格差	超小型 -30	小型 -20	小柄 -10	平均 0	大柄 +20	大型 +40	超大型 +60	162	
	Status	武器の間合い	接触 < 極短 < 短 < 中 < 長 < 極長 < 超極長 PCと敵の武器の長さを比較し、短い方が-10のペナルティ							297	
	Active	状況見聞	<直観>上限は【知+】							127	
			<野外生存術>上限は【知+】							130	
			<知識>上限は【知+】							126	
	Passive	GMによる修正	狭い場所での長柄武器や、不安定な地面などによる修正								
Active	数的優勢	2対1で+20%、3対1で+40%、4対1で+60%							162		
修正値合計											
優 位	Active	不意打ち	不意打ち成功で+1優位							156	
	Active	突撃	突撃した戦闘ラウンドのみ+1優位							165	
	Active	勝利	重要な敵を倒した。宿敵なら+2優位							164	
	Active	競り勝ち	対抗テストに勝利							164	
	Active	裏をかく	対抗テストを用いずに敵を傷付けた							164	
	Active	<祈念>	AC<祈念>テスト成功で優位+1。上限は【協+】							122	
	Active	<てなづけ>	動物へのテスト成功で攻撃不可になり、+1優位獲得							128	
	Active	<話術>	RPとGMの許可次第							131	
	Passive	<指揮>	味方から優位が移された							124	
	Active	《形勢逆転》	<input type="checkbox"/>	対抗<近接攻撃>勝利で+1優位、相手の優位を0に						137	
	Active	《盾兵》	<input type="checkbox"/>	盾による<近接武器>テストなら負けても習得回数分の優位を保持						141	
	Active	《連続攻撃》	<input type="checkbox"/>	敵に攻撃命中で+1優位か移動の代わりに攻撃かを選択できる						147	
	Passive	《払い除け》	<input type="checkbox"/>	敵の《払い除け》テスト成功でSL×-1優位を失う						144	
	Passive	《執拗》	<input type="checkbox"/>	指定した相手を追うために目の前の敵から離脱する際に習得回数分の優位を保持 相手よりも少ない優位でも離脱の際に優位を使用できる						138	
Passive	《密集戦闘訓練》	<input type="checkbox"/>	異能所持者と隣接していれば、習得回数までの失った優位を保持						146		
優位合計											