

テストのやり方 (P.109)

- ・ d100をロールする (10面体ダイス2つをロールし、出目を10の位と1の位に分けて読む)。
- ・ 目標値を行為にふさわしい技能から導き出す (場合によっては、1つないし2つの適性を組み合わせて用いる)
- ・ 行為の難易度を表す修正値を適用する。
- ・ d100の出目が最終的な目標値以下ならば、成功、上回ってれば、失敗となる。
- ・ 出目00は常に成功である。
- ・ 出目99は常に失敗である。
- ・ 成功ならば、振った出目そのままが成功率になる。
- ・ 成功率が30以上ならエクセレントとなり、よい効果が発生する。
- ・ 失敗ならば、出目が目標値を上回った値が失敗度となる。
- ・ 失敗度が30以上ならシビアとなり、より悪いことが起こる。
- ・ ゾロ目 (00、11、22、33など) は、決定的成功が決定的失敗のどちらかを意味する。

成功テスト (P.111)

- ・ d100をロールし、使われる技能に土の修正値を加えた数値 (目標値) 以下の出目がでたなら、テストは成功する。

対抗テスト (P.112)

- ・ 各キャラクターがd100をロールし、各自の技能に土の修正値を加えた数値と比較する。
- ・ もっとも高い出目でテストに成功したキャラクターが勝利する。両者がともに失敗するか、同一の出目でテストに成功した場合、そのテストは膠着となり、解決は先送りされる。
- ・ 対抗テストでも、成功率、失敗度はあくまでも自分の目標値に基いて決まる。

簡易成功テスト (P.112)

- ・ 簡易成功テストは自動的に成功する。
- ・ ロールの成功/失敗は、テストの成功率を見るためのみ用いられる。

デフォルティング (P.110)

- ・ キャラクターがあるテストに必要な技能を持っていない場合、その技能にリンクした適性で代用することができる。

テストの修正値 (P.109)

- ・ 修正値が適用されるのは目標値 (技能の値) の方であって、ダイス・ロールではない。
- ・ 修正値 (+の場合も-の場合も) は、重大度によって3段階に分類される:
 - 軽微 (±10)
 - 中程度 (±20)
 - 重大 (±30)
- ・ テストに適用される修正値は、合計で±60まで。

チームワーク (P.111)

- ・ キャラクター1名を実行者として選ぶ; そのキャラクターがテストを実行する。
- ・ テストを支援するキャラクター1名につき+10の修正値を加算する (最大で+30まで)。時間をかけて行う (P.111)
- ・ キャラクターは、通常よりも時間をかけてテストを行うことができる。
- ・ 複雑行動の場合、テストに1分間を追加するごとに、+10の修正値が得られる。
- ・ 継続行動の場合、テスト所要時間の50%を追加するごとに、+10の修正値が得られる。

適性 (P.116)

- ・ 改造を受けていない基礎的な人間の場合、適性の値は1~30 (平均15) となる。
- ・ 適性は以下の通り:【認識】、【機敏】、【直感】、【反射】、【経験】、【身体】、【意志】。

習得技能 (P.117)

- ・ 技能の値は1~99まで (平均50)。
- ・ 各技能はいずれかの適性とリンクしており、その適性の値がベースとなる。
- ・ モーフ、装備、ドラッグなどが個々の技能に技能ボーナスやペナルティを与える。

専門化 (P.117)

- ・ 専門化をすることによって、その分野に関わる技能テストに+10の修正値が得られる。
- ・ どの技能であれ、適用される専門化は1つのみである。

行動ターン (P.113)

- ・ 行動ターンは3秒間からなる。
- ・ 各キャラクターはイニシアティブ順に行動する。
- ・ 自動行動は常に「オン」の状態にある。
- ・ 各キャラクターは1ターン (3秒間) に瞬間行動を何度でも行えるが、ゲームマスターが回数に制約を課した場合にはその限りではない。
- ・ 各キャラクターが行える複雑行動の回数は、各自の《速度》値までとなる。

継続行動 (P.114)

- ・ 完遂に1行動ターンより長い時間を要する行動すべてが継続行動に分類される。
- ・ 継続行動には所要時間が設定される (2ターンから2年間まで)。
- ・ 成功率が10ポイントある毎に所要時間が10%減少する。
- ・ キャラクターがテストに失敗した場合、その試みが失敗だったことに気づくまでに要する時間は、失敗度が10ポイントある毎に所要時間の10%を経てからとなり、それまでは行動を継続する。

戦闘 (P.185)

- ・ 戦闘は対抗テストで解決する。
- ・ 攻撃側は攻撃系技能±修正値に対してロール。
- ・ 近接攻撃: 防御側は《回避》もしくは近接戦闘系のいずれかの技能±修正値に対してロール。
- ・ 遠隔攻撃: 防御側は《回避》÷2、端数切り捨て) ±修正値に対してロール。
- ・ 攻撃側がテストに成功し、かつ、防御側が失敗したか、攻撃側よりも低い目でロールしたなら、攻撃は命中。
- ・ 決定的成功で命中したなら、攻撃は防具をすり抜ける (防具の装甲値は適用されない)。
- ・ エクセレントで命中したなら、ダメージが増加 (成功率30以上なら+5、成功率60以上なら+10)。
- ・ 防具の効果は、攻撃側の装甲貫通値 (AP) ぶん減少。
- ・ 武器のダメージは、修正後の装甲値ぶん減少 (ただし決定的成功の場合には、防具の装甲値は適用されない)。
- ・ ダメージが負傷値以上ならば、負傷が発生 (負傷値の倍数以上ならば、複数の負傷が発生)。