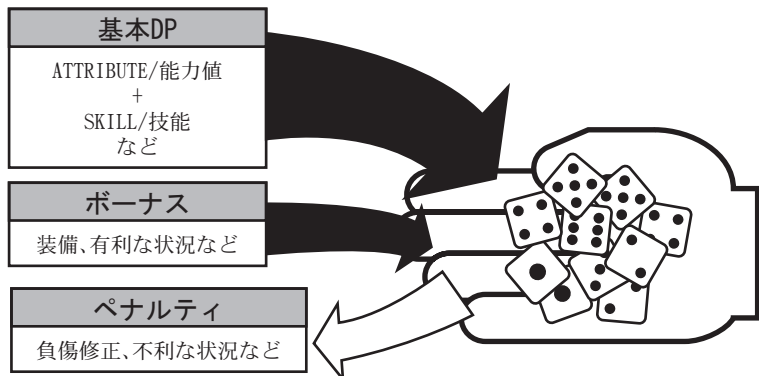


判定/Testの基本

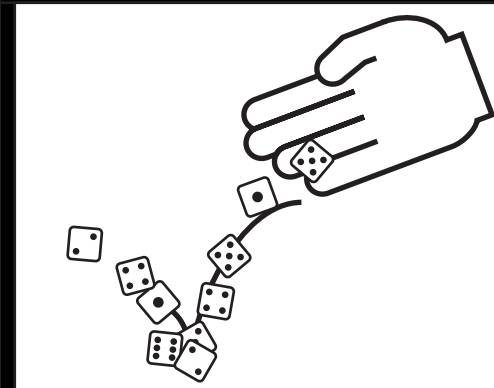
1

DP(ダイスプール)の決定



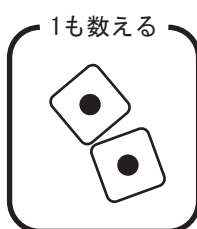
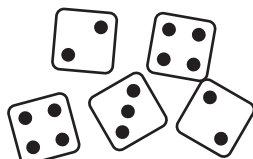
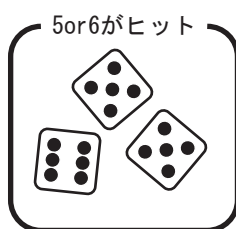
2

ロール



3

HIT(ヒット)の個数を数える



目標値/Threshold	目安
簡単/Easy	1
普通/Average	2
高度/Hard	3
極限/Extreme	4

結果一覧

成功/Success	Hitが目標値以上	判定は成功 目標値を越えたHitは差分値(NetHit)となる
失敗/Failure	Hitが目標値以下	判定は失敗
グリッチ/Glitch	Hitがあり、DPの半数以上が1	判定の成功/失敗はHit数によって決まる 些細なトラブルが発生する
クリティカル・グリッチ /Criticalglitch	Hitがなく、DPの半数以上が1	致命的な失敗 重大なトラブルが発生する/Edgeが1回復
クリティカル・サクセス /CriticalSuccess	差分値(NetHit)が4以上	目覚ましい活躍 Edgeが1回復

EX

判定のバリエーション

■対抗判定/Opposed tests

お互い判定を行い、達成値/Hitが大きい方が勝ち。達成値/Hitが同じ場合は、受動側有利。
1対他で対抗判定をする場合、(一番高いDP+その判定に協力する人数)で判定。人数による修正は最大+5。

■スキル無し判定/Defaulting

スキルがない状態で判定する場合、(関連する能力値/Attributes-1)をDPとする。なお、スキル無し判定のできないスキルもある。

■協力/Teamwork

判定の協力者が判定を行い、達成値/Hitを算出。メインの判定の際に、協力者の達成値/HitをDPへのボーナスとする。
協力者がグリッチした場合、難易度/Thresholdを+1(継続判定の場合は+3)する。

■ロール無し判定/Buying Hits

緊迫した状況ではない判定の際、GMが許可すれば、ダイスを振らずに(DP÷4[端数切捨])を達成値/Hitとしてもよい。

■継続判定/Extended tests

何度も判定を行い、達成値/Hitを合計していく判定。難易度/Thresholdに達すると成功となる。

継続判定目標値 目安

簡単/Easy	4
普通/Average	8
高度/Hard	12
極限/Extreme	16~

■再挑戦/Trying again

判定に失敗して、すぐに再度判定を試みる場合、DPに-2の修正を受ける。この効果は累積する。