

1 サイコロの振り方

1.1 用語解説

- ・テスト： サイコロを振って、行為の成否を決めること。
- ・ダイスプール： テスト時に振ることができるサイコロの数。
- ・ヒット： テストで5以上の目を出したサイコロのこと。
- ・目標値： テストに成功するために必要な最低限のヒット数。
- ・純ヒット： テストにおいて目標値を超えたヒット。実際の行動の成否に関係する。
- ・グリッチ： テストにおいて出目の半分以上が1だったならば、グリッチが発生する。グリッチとは行動における偶発的な事故のこと。
- ・クリティカル・グリッチ： テストにおいて、出目の半分以上が1であり、なおかつ1ヒットもなかったならば、クリティカル・グリッチが発生する。クリティカル・グリッチは致命的な事故につながる。

1.2 テストの種類

成功テスト

行為の成否を決定するために行われるテスト（壁を登る、鍵を開ける等）。

テストのヒット数が目標値以上ならば、行為に成功したことになる。

- ・ダイスプール： 技能値 + 【関連能力値】

対抗テスト

2人のキャラクターが直接対決する場合に用いる成功テスト。

継続テスト

時間をかけた行動を判定する際に用いる成功テスト。

単位時間ごとにテストを行い、そのヒット数を加算していく。加算したヒット数

が目標値を上回れば成功となる。

能力値テスト

関連する技能が見当たらない場合、2つの異なる能力値を使って行うテスト。

デフォルティング

関連する技能を持っていない場合に行うテスト。

- ・ダイスプール： 【関連能力値】 - 1

ロングショット・テスト

ダイスプールが修正により0以下になった場合【エッジ】を利用して行うテスト。

- ・ダイスプール： 【エッジ】

チームワーク・テスト

チームとして共同作業を行うためのテスト。補助者と行為者を決め、補助者の成功テストにて得られたヒット数を行為者のダイスプールに加算できる。

- ・補助者のダイスプール： 技能値 + 【関連能力値】
- ・行為者のダイスプール： 技能値 + 【関連能力値】 + 補助者のヒット数

1.3 テストの再挑戦

テストに失敗しても、何度でも行えるテストならばキャラクターは再挑戦を試みることができる。その場合、再挑戦するたびにダイスプールに-2ずつ修正が適用される。

1.4 ヒットの購入

キャラクターはダイスプールが4つあるごとに、ヒットを1つ購入できる。ただし、ヒットの購入とサイコロを振る行為は同時に行えない。

1.5 6のルール

6のルールはエッジ・ポイントを使用したときのみ適用される。

テストの際にエッジ・ポイントが支払われたならば、テストにて6の目が出たサイコロの数だけ追加のサイコロをダイスプールに得る。追加サイコロでも6が出たならば、再度追加のサイコロを得る。

2 エッジ/Edge

【エッジ】とは、キャラクターが先天的に有している“運の良さ”を表した能力値である。エッジ・ポイントを消費/燃やすことにより、キャラクターは様々な恩恵を得る。

消費した場合、エッジ・ポイントの損失はシナリオの区切りやGMの判断によって回復するが、燃やした場合は、回復することは無い（【エッジ】が低下する）。

- テストの前に使用した場合、ダイスプールに【エッジ】と同数のサイコロを追加できる。この時すべてのサイコロに6のルールを適用する。
- テストの後に使用した場合、そのテストに【エッジ】と同数のサイコロを追加して振ることができる。ただし、すでに振ってしまったサイコロを振りなおすことはできない。追加されたサイコロに限り6のルールを適用する。
- ヒットしなかったサイコロを振りなおすことができる。
- ロングショット・テストを行うことができる。
- イニシアティブ・スコアにかかわらず、そのイニシアティブ・パスで最初に行動できる。ただし、同様の効果を期待しているキャラクターがいる場合、本来のイニシアティブ・スコアが使用者の間で適用される。
- 1戦闘ターンに一度だけ追加のイニシアティブ・パスを得る。
- グリッチ/クリティカル・グリッチを回避することができる。
- 「死者の引き金」ルール (p.165) を発動させる。
- 実行可能なテストの結果をクリティカル・サクセスにする (エッジを燃やす)。
- 死を免れることができる (エッジを燃やす)。

3 戦闘

3.1 戦闘ターンの経過

1. イニシアティブ (IV)・スコアの決定：IV テストのヒット+【イニシアティブ】
2. IV スコア順に戦闘フェイズを解決
 - (a) 行動の宣言：以下から選択
 - i. 複雑動作
 - ii. 単純動作 + 単純動作 (単純動作は簡易動作に置き換えることが可能)
 - (b) 行動の解決
3. 簡易動作：自分の戦闘フェイズ直後から次の戦闘フェイズまでの間に無償で1回
4. 次のIVパスへ移行：戦闘に参加している者が複数のIVパスを持つならばその者だけ2と3を同様の手順で繰り返す
5. 全員が行動し、かつ全てのIVパスを消費したならば次ターンに移行：1に戻る
1ターンに1度、自分の戦闘フェイズ内であれば、歩行移動を無償で行える。

3.2 行動

簡易動作

部位狙い、リンクした機器のモードを変更する、物を落とす、伏せる、スマートガン・クリップを抜く、ジェスチャーする、移動妨害する、走る、一言話す/一行メールを送信する

単純動作

射撃モードを変更する、射撃する、クリップを挿す、詳しく観察する、物を置く/拾う、抜き撃ち、武器を準備する、クリップを抜く、疾走する、立ち上がる、狙いをつける、武器を投げる、簡単な道具を使う

複雑動作

射撃する (フルバースト)、銃座/車載武器で射撃する、全力防御、近接戦闘を行う、銃に装弾する、複雑な道具を使う、技能を使う

移動

人間、エルフ、オーク：10/25 ドワーフ：8/20 トロール：15/35(歩行/走行)
疾走：走行 + 【筋力】テスト 1ヒットにつき2メートル距離を伸ばせる。
妨害：1メートル以内を通り抜けようとするキャラクターに近接戦闘を仕掛ける。

3.3 不意打ち

片方あるいは双方が戦闘を予期していなかったときに発生。

【直観力】+【反応力】テスト：ヒット数が上回った者に対して不意を打つ。不意を打

たれた場合、その相手に対して直接的な行動を取れない。

1. 不意打ちに気づいていたならばテストに+3修正
2. 待ち伏せしていたならばテストに+6修正

3.4 射撃戦闘

1. 射撃方法を宣言：全力防御の場合は、この時に宣言
2. ダイスプールに状況修正を適用：反動、視界、距離等
3. 対抗テストを行う
 - (a) 攻撃者：【敏捷力】+射撃技能
 - (b) 防御者：【反応力】(+回避 / 体術；全力防御時)
 - (c) ヒットを比較する
 - i. 防御者の成功数が多い、同数 攻撃失敗
 - ii. 攻撃者が多い 攻撃成功。純ヒットをダメージ値に付加 (修正ダメージ値)
4. 身体/精神ダメージの決定：武器が精神ダメージを与えるものならば5へ
 - (a) 修正ダメージ値と装甲値+AP(修正装甲値)を比較
 - i. 修正ダメージ値が大きい ダメージは身体ダメージ
 - ii. 修正装甲値が大きい、同値 ダメージは精神ダメージ
5. 防御者はダメージに抵抗：【強靭力】+装甲値+AP
1ヒットごとにダメージが1点軽減
6. ダメージを適用：ダメージが防御者の【強靭力】より大きい/10点以上ならば転倒

3.5 近接戦闘

1. 攻撃を宣言：全力防御の場合は、この時に宣言
2. ダイスプールに状況修正を適用：視界等
3. 対抗テストを行う
 - (a) 攻撃者の攻撃：【敏捷力】+近接戦闘技能
 - (b) 防御者の反応：
パリィ：【反応力】+武器技能(+回避 / 武器技能；全力防御時)
ブロック：【反応力】+素手戦闘(+回避 / 素手戦闘；全力防御時)
回避：【反応力】+回避(+回避 / 体術；全力防御時)
 - (c) ヒットを比較する
 - i. 防御者の成功数が多い、同数 攻撃失敗
 - ii. 攻撃者が多い 攻撃成功。純ヒットをダメージ値に付加 (修正ダメージ値)
4. 身体/精神ダメージの決定：武器が精神ダメージを与えるものならば次へ
 - (a) 修正ダメージ値と対衝撃装甲値+AP(修正装甲値)を比較
 - i. 修正ダメージ値が大きい ダメージは身体ダメージ
 - ii. 修正装甲値が大きい、同値 ダメージは精神ダメージ
5. 防御者はダメージに抵抗：【強靭力】+対衝撃装甲値+AP
1ヒットごとにダメージが1点軽減
6. ダメージを適用：ダメージが防御者の【強靭力】より大きい/10点以上ならば転倒

4 魔法

4.1 呪文詠唱

1. かける呪文を選択
2. 呪文の【フォース】を選択：【魔力】×2までしか選択できない
3. 目標を決める
4. ダイスプールに修正値を適用する：収束具，維持呪文の有無，視覚等
5. 対抗テストを行う
 - (a) 術者：【魔力】+ 呪文行使
(最大でもフォースまでしかヒットと数えない)
 - (b) 目標：抵抗能力値 (+ 障壁/ 呪文対抗)
 - (c) ヒットを比較する
 - i. 目標の成功数が多い 呪文は効果なし
 - ii. 成功数が同じ 呪文は最低限の効果でかかる，もしくは効果なし
 - iii. 術者が多い 純ヒットに応じて効果が増大
6. ドレイン抵抗テストを行う：【意志力】+ (様式による能力値)
 - 1 ヒットごとにダメージ値が1点減少する
 - 【フォース】が魔力以下 精神ダメージ
 - 【フォース】が魔力以上【魔力】×2以下 身体ダメージ負傷修正と維持呪文による修正はこのテストに影響しない
7. 決定した効果が発動する

4.2 呪文対抗

呪文対抗は「呪文防御」と「呪文解除」に分けられる。前者は即時的な呪文効果を防ぐものであり，後者は永続的/維持されている呪文を解除するものである。

呪文防御

呪文防御は簡易動作で行使することができるが，前もって呪文防御の宣言をしておかなければならない。対象となる者は術者の視界内にいなければならない。

呪文防御の対象である場合，抵抗テストの際に 呪文対抗 をダイスプールに加えることができる。

呪文解除

呪文解除は複雑動作で行えるが，発動されている呪文を知覚する必要がある。

呪文解除を行う場合，呪文対抗 + 【魔力】対 呪文の【フォース】+ 【魔力】(+ カルマ) を行い，純ヒットを得るごとに，対象の呪文が成功テストを行ったときのヒットが1点ずつ減少する。

呪文解除を行った場合，ドレインに抵抗しなければならない。

4.3 精霊召喚

同時に召喚しておける精霊は1体。召喚された精霊は，束縛されない限り，日の出/日の入に消滅する。

1. 召喚する精霊種を選択
2. 精霊の【フォース】を選択：【魔力】×2まで選択可能
3. ダイスプールに修正値を適用する：収束具，導師精霊等
4. 対抗テストを行う
 - (a) 召喚者：【魔力】+ 召喚
 - (b) 精霊：【フォース】
 - (c) ヒットを数える
 - i. 精霊の成功数が多い，互いに同数 召喚されない
 - ii. 召喚者が多い 純ヒットごとに助力を1つ得る
5. ドレイン抵抗テストを行う：【意志力】+ (様式による能力値)
ドレインは召喚テストにて (精霊が得たヒット数 × 2)(最低2点)。
1 ヒットごとにダメージ値が1点減少する。
【フォース】が【魔力】以下 精神ダメージ
【フォース】が【魔力】以上【魔力】×2以下 身体ダメージ
負傷修正と維持呪文による修正はこのテストに影響しない。
6. 精霊が召喚される

4.4 アストラル知覚

魔法使いはアストラル界に感覚のみを転移し，知覚することが可能。詳細にアストラル界を調べる場合【直感力】+ 霊視 テスト。

アストラル知覚中に，物理的な動作をする場合，テストのダイスプールが-2される。

4.5 アストラル投射

魔法使いは肉体から精神体を分離してアストラル界にて活動することができる(最大【魔力】時間)。その際，肉体は昏睡状態となり活動することはできない。

・顕現

物理界にアストラル体を「幽霊のように」投影することができる。

4.6 霊紋

魔術的行為を行うと魔法使いの特徴がアストラル界に【フォース】と同じ時間残る。こうした痕跡は霊視テスト(3)によって発見されてしまう。魔法使いは【フォース】に等しい数だけ複雑動作を費やすことで，こうした霊紋を消すことができる。

5 マトリックス

5.1 PANモード

強化現実 (AR) に接続するためには、3つのモードがある。また、【システム】×2までしかノード/エージェント/ドローンを操作できない。

- ・アクティブ (公開)：他からのアクセスを無条件で許可する。
- ・パッシブ (制限)：他からのアクセスは使用者の許可なしには行えない。
- ・ヒドゥン (隠蔽)：アクセス権限を持たないユーザーからはアクセスできない。ただし、マトリックス知覚によって探知することができる。

5.2 ハッキング

アクセス権限を持たないノードに侵入する。

・即興ハッキング

場所と時間を選ばず、いかなる状況においても行うことができる。

ハッキング + [侵入] (【ファイアウォール】、1イニシアティブ・パス) の継続テストを行い、目標ノードの個人アカウントを入手する。目標ノードはハッカーがテストするたびに [分析] + 【ファイアウォール】 ([隠蔽]) の継続テストを行える (成功したならば、ハッカーは探知されてしまう)。

・脆弱性の探査

ハッキングに時間をかけることでより安全に侵入できる。

ハッキング + [侵入] (【システム】 + 【ファイアウォール】、1時間/1日) の継続テストを行い、目標ノードの個人アカウントを入手する。目標ノードはハッカーがノードに実際に侵入した時に1度だけ [分析] + 【ファイアウォール】 ([隠蔽]) のテストを行える。

5.3 仮想現実 (VR)

ハッカーの精神をマトリックスに没入させることにより、ARよりも高速に処理できる。VRには2つの方法でアクセスすることができる。

コールド・シム

通常、VRにアクセスする場合、この方式が用いられる。

ホット・シム

シムセンスのリミッターを解除することにより、コールド・シムよりも高速に処理を行うことができる。また、全てのマトリックス関連のテストに+2のダイスプール修正を得る。ホット・シムには、BTL並の依存性がある。

5.4 マトリックス知覚

ハッカーはマトリックスに感覚を集中し、アイコン等を知覚できる。詳細にマトリックス内を調べる場合、コンピュータ + [分析] テスト。ただし、目標が隠れている場合、ハッキング + [隠密] (目標がプログラム/ノードの場合、【ファイアウォール】 + [隠密]) との対抗テスト。

5.5 サイバー戦闘/Cybercombat

1. 攻撃を宣言：全力防御の場合は、この時に宣言
2. ダイスプールに状況修正を適用
3. 対抗テストを行う
 - (a) 攻撃者：サイバー戦闘 /レーティング+戦闘用プログラム
 - (b) 防御者：【レスポンス】 + 【ファイアウォール】 (+ ハッキング /レーティング；全力防御時)
 - (c) ヒットを数える
 - i. 防御者の成功数が多い、互いに同数 攻撃失敗
 - ii. 攻撃者が多い 攻撃成功。純ヒットをダメージ値に付加
4. 防御者はダメージに抵抗：【システム】 + [装甲]
攻撃者がブラック IC：【意志力】 + [生体信号フィルター]
1ヒットごとにダメージが1点軽減
5. ダメージを適用

5.6 マトリックスの操作

操 作	ページ	操 作	ページ
編集する (作成/変更/消去)	238/244	データ通信に干渉	243
アイコンの修復	238	追跡の攪乱	243
ユーザーの追跡	238	偽命令を与える	244
データ転送	238	データ痕跡の偽装	244
データ検索	239	無線ノードの探知	244
機器の制御	240	暗号化/解読	245
命令を与える	240	無線信号に干渉	245
データ爆弾の解除	243	ジャミング	245

6 テクノマンサー

6.1 スレッド編成

1. スレッド編成する複合体を選択
2. ダイスプールに修正値を適用する：負傷等
3. 成功テストを行う：【共振力】+ ソフトウェア
4. ヒットを数える
 - (a) ヒットごとに複合体のレーティングを +1 する
(スレッド編成された複合体の最大レーティングは【共振力】× 2)
5. フェイディング抵抗テストを行う：【意志力】+ 【共振力】
フェイディングは上昇させたレーティングに等しい
1 ヒットごとにダメージ値が 1 点減少する
レーティングが【共振力】以下 精神ダメージ，それ以上 身体ダメージ
負傷修正と複合体の維持による修正はこのテストに影響しない
6. スレッドを維持する：全てのテストに -2 のダイスプール修正を受ける

6.2 電紋

【共振力】を用いた行為を行うとテクノマンサーの特徴がマトリックスに使用された能力値 1 あたり 1 時間残ってしまう。こうした痕跡はマトリックス知覚 (3) によって発見されてしまう。テクノマンサーは電紋のレーティングに等しい数だけ複雑動作を費やすことで電紋を消すことができる。

6.3 テクノマンサーの特権

マトリックス知覚

全てのマトリックス知覚テストに +2。

VR

完全 VR に没入する場合，ホット・シム状態として扱う (全てのテストに +2)。

レジスター

存在しているスプライトをレジスターするオプション。レジスターすることによりスプライトの活動時間や能力を引き伸ばすことができる。 p.256

デコンパイル

存在するスプライトをデコンパイルし，消滅させるオプション。また，コンパイルされているスプライトを乗っ取ることもできる。 p.257

6.4 コンパイル

同時にコンパイルしておけるスプライトは 1 体。コンパイルされたスプライトは，レジスターされない限り，8 時間後に消滅する。

1. コンパイルするスプライトの種類を選択
2. スプライトのレーティングを選択：【共振力】× 2 まで選択可能
3. ダイスプールに修正値を適用する：スレッドの維持，負傷等
4. 対抗テストを行う
 - (a) テクノマンサー：【共振力】+ コンパイル
 - (b) スプライト：レーティング
 - (c) ヒットを数える
 - i. スプライトの成功数が多い，互いに同数 コンパイルされない
 - ii. テクノマンサーが多い 純ヒットごとにタスクを 1 つ指示できる
5. フェイディング抵抗テストを行う：【意志力】+ 【共振力】
フェイディングは対抗テストでスプライトが得たヒット × 2 (最低 2 点)
1 ヒットごとにダメージ値が 1 点減少する
レーティングが【共振力】以下 精神ダメージ
レーティングが【共振力】以下 【共振力】× 2 身体ダメージ
負傷修正と複合体の維持による修正はこのテストに影響しない
6. スプライトがコンパイルされる

射撃戦闘修正表

状況	ダイスプール修正	ページ
攻撃側が走っている	-2	149
攻撃側が近接戦闘中	-3	149
攻撃側が移動中の車両に乗っている	-3	149
目標が部分的な (25 % 以上) 遮蔽	-2	149
目標が充分な (50 % 以上) 遮蔽	-4	150
目標が見えない (ブラインド・ファイア)	-6	150
攻撃が遮蔽をとっている	-1	150
攻撃側が負傷している	負傷修正	165
レーザーサイトの使用	+1	150
スマートリンクの使用	+2	151
映像スコープの使用	距離修正無効	151
2つの武器を同時使用	ダイスプールを分割する	151
利き腕以外で攻撃	-2	151
狙いをつける	単純動作 1 回につき +1	151
部位狙い	特殊	160
複数の目標	1 行動フェイズで目標を変更するごとに -2	151
曳光弾 (短バースト)	+1	342
曳光弾 (長バースト)	+2	342
曳光弾 (フルバースト)	+3	342
距離	-1(中距離), -2(遠距離), -3(超遠距離)	149
反動 (セミオート)	1 行動フェイズの 2 射目に -1	151
反動 (短バースト)	-2(1 射目), -5(2 射目)	151
反動 (長バースト)	-5(1 射目), -11(2 射目)	151
反動 (フルバースト)	-9	151
反動 (重火器/BF のショットガン)	補正されていない反動 × 2	151
反動補正	反動修正を減らす	152
ジャイロ・スタビライザー	反動と移動による修正を減らす	152
視界不良	視界修正表参照	150

視界修正表

状況	通常	低光量	熱映像	超音波
完全な暗闇	-6	-6	-3	-3
薄暗がり	-2	0	-2	-1
大光量	-1	-1	-1	0
煙/霧/雨 (弱)	-2	-1	0	-1
煙/霧/雨 (強)	-4	-2	-2	-2
熱煙	-4	-2	-6	-2

近接戦闘修正表

状況	ダイスプール修正	ページ
味方がいる	1 人当たり +1(最高 +4)	158
負傷	負傷修正	165
リーチが長い	リーチ差 1 ごとに ±1	158
利き腕以外で攻撃	-2	158
複数の目標	ダイスプールを分割する	158
有利な位置	+2	158
目標が伏せている	+3	158
攻撃側が突撃している	+2	158
突撃を迎え撃つ	+1	159
視界不良	視界修正表参照	150
部位狙い	特殊	160
接触のみの攻撃	+2	159

防御修正表

状況	ダイスプール修正	ページ
攻撃に気づいていない	防御不能	161
防御側が負傷している	負傷修正	165
防御側が移動中のヴィークルに乗っている	+3	161
防御側がすでに防御している	追加の防御 1 回につき -1	161
防御側が伏せている	近接戦闘時のみ -2	161
射撃戦闘時のみ		
防御側が走っている	+2	161
防御側が近接戦闘中	-3	161
攻撃側が広いバースト	-2	161
攻撃側が広い長バースト	-5	161
攻撃側が広いフルバースト	-9	161
攻撃側がショットガンの中拡散	-2	161
攻撃側がショットガンの広拡散	-4	161
範囲攻撃武器による攻撃	-2	161

知覚テスト修正値表

状況	ダイスプール修正
注意がそれている	-2
積極的に探している	+3
対象から少し距離がある	-2
対象が遠い	-3
対象が目立っている	+2
邪魔な音や臭いなどがある	-2
知覚が強化されている	+レーティング
仮想現実を使用している	-6

7 リギング/ドローン

7.1 ヴィークル/ドローン/電子機器

- コムリンクの【システム】×2までしかヴィークル/ドローン/電子機器を扱えない。
- 自律行動中のドローンのダイスプール：〔パイロット〕+オートソフト
- 複数のドローンを1つの機器として登録可能。
- ARを利用し、かつ登録している：全てのヴィークル・テストに+1修正
- VRを利用：全てのヴィークル・テストに-1の目標値修正

7.2 ヴィークル/ドローン/電子機器へのリギング

- 全てのテストは、リガーの技能とドローン等の能力値によって行われる。
- ドローン等がダメージを受ける：【意志力】+〔生体信号フィルター〕を用いて、「機器が受けたダメージ÷2」（切り上げ）の精神ダメージに抵抗する。
- ドローン等が破壊される：ダンプショックの効果を受ける。

7.3 センサー

- 観察：【センサー】+ 知覚（自律行動中：【センサー】+〔鮮明化〕）
- 目標が隠れている： 潜入 +【敏捷力】との対抗テスト
（目標がヴィークル： 潜入 +【反応力】±【操縦値】）

7.4 センサーによる照準

受動照準

ダイスプールが、「砲術 +【センサー】±シグネチャー修正」となる。

能動照準

- 目標をロック・オンする必要がある（センサー・テスト）。
- ダイスプール：【敏捷力】+ 砲術 + センサー・テストの純ヒット数
- 目標をロック・オンした場合、それ以降の攻撃にはセンサー・テストを必要としない。

7.5 クラッシュ

1回の攻撃でヴィークルの【強靭力】以上のダメージを受けた場合、クラッシュする可能性がある。これを避けるためには、ヴィークル技能+【反応力】(3)を行う必要がある。失敗したならば、体当たり(p.172)によるダメージを受けてしまう。

7.6 チェイス

1. 対抗ヴィークル・テストを行う：【反応力】+ヴィークル技能±【操縦値】
ヒット数が多い者が相手との距離を決定する
 - (a) 至近距離：体当たりできるほどの距離、射撃武器は近距離として扱う
 - (b) 近距離：車両同士が近い距離、射撃武器は中距離として扱う
 - (c) 遠距離：車両同士が視認できる程度の距離、射撃武器は遠距離として扱う
2. イニシアティブ(IV)の決定：IVテストのヒット+【イニシアティブ】
3. チェイス・ターンの開始
4. 行動/機動の宣言
5. イニシアティブ順に行動の解決
6. 次のIVパスへ移行
7. 全員が行動し、かつ全てのIVパスを消費したならば次ターンに移行：1に戻る

7.7 チェイス機動

運転者は1チェイス・ターンに1回は複雑動作を用いて、ヴィークルを制御する必要がある。その時、以下の行動を同時に行うこともできる。

- 離脱（長距離）
ヴィークル・テストを毎戦闘ターン行い、3回とも成功したならば逃走する。追跡するヴィークル1台につき+1の目標値修正が加わる。
- 進路妨害（至近距離）
相手の進路を妨害し、クラッシュに追い込む。対抗ヴィークル・テストを行い、負けた側はクラッシュを避けるためにヴィークル・テストを行わなければならない。この時、対抗テストによる純ヒットがペナルティとして科せられる。
- 位置取り（全ての距離）
ヴィークル・テストで出した純ヒットの分だけ次戦闘ターンの最初に行われる対抗ヴィークル・テストに+1のダイスプール修正を得る。
- 体当たり（至近距離）
体当たりを行うことができる。 p.172