

# 『エクリプス・フェイズ』クイックスタート・ルール

## システム

- ・『エクリプス・フェイズ』では、d100のパーセンテージダイス・システムを使っています。素早く単純で明確なので、プレイヤーは複雑なルールに悩まされることなく世界を体験することができます。
- ・キャラクターはスキル制でクラスは存在しませんが、未経験のプレイヤー向けの明確な役割とキャラクター作成の例示となる、カスタマイズ可能なテンプレートもあります。
- ・ユニークなメッシュのルールによって、全てのキャラクターがインプラント(埋め込み機器)によってユビキタス・ネットワークとユビキタス・センサー技術を思考一つで活用できます。

## プレイヤーへ

- ・勢力の枠にこだわらずに(いかなる犠牲も厭わず)人類滅亡を防ぐ陰謀組織ファイアウォールに参加せよ。あるいは、独自の目的を持つキャラクターをプレイせよ。
- ・遺伝子改造人間から機械の義体まで、必要に応じて肉

体を交換し、自分の姿をそれぞれのミッションに最適化せよ。

- ・キャラクターの精神のバックアップを取り、死んだらそれを使って回復せよ。内蔵型「セーブポイント」システムと事実上の不死です。

## ゲームマスターへ

- ・舞台はポスト特異点の太陽系。金星と火星の危険な政争、放棄された宇宙ステーションのハイテク・ダンジョン探索、異星人の謎との心に傷痕を残す遭遇、ワームホール・ゲートによる太陽系外世界の危険な探検で、プレイヤーに挑め。
- ・テクノ無政府主義者から非情なハイパーコーポまで、闇の魂商人から知性化動物まで、対立する様々な勢力を使って物語を作れ。
- ・反逆AIとその機械の下僕、凶悪なポストヒューマン勢力、動機の知れない異星人の商人、そして謎のエクサージェント  
蓄患 ウィルスに感染して変貌した人間まで、敵NPCはよりどりみどり。

## 原書クレジット

QSR material pulled from the Eclipse Phase Core Rulebook, written and designed by Lars Blumenstein, Rob Boyle, Brian Cross, Jack Graham, and John Snead, with additional material by Randall N. Bills.

Mind the WMD Writing: Rob Boyle

Editing and Development: Randall N. Bills, Rob Boyle

Art Direction: Rob Boyle, Brent Evans

Graphic Design and Layout: Adam Jury

Artwork: Justin Albers, Leanne Buckley, Ben Newman, Will Nichols

Maps: Matt Heerd

Proofreading: Phil Bordelon, Melissa Rapp, Zak Strassberg

1.0 by Catalyst Game Labs, an imprint of InMediaRes Productions, LLC PMB 202 • 303 - 91st Ave. NE, G-701 Lake Stevens, WA 98258. Creative Commons License; Some Rights Reserved.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

(What this means is that you are free to copy, share, and remix the text and artwork within this book under the following conditions: 1) you do so only for noncommercial purposes; 2) you attribute Posthuman Studios; 3) you license any derivatives under the same license. For specific details, appropriate credits, and updates/changes to this license, please see:

<http://eclipsephase.com/cclicense>)

## 翻訳クレジット

翻訳: Janus ([janus\\_lj@infoseek.jp](mailto:janus_lj@infoseek.jp))

Ver 1.2

これは Posthuman Studios の著作物『Eclipse Phase Quick-Start Rules』の翻訳です。またクリエイティブ・コモンズ表示-非営利-継承 2.1 日本ライセンスの対象です。使用許諾条件については

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/>を参照してください。

## 特異点へようこそ…

### エクリプス・フェイズ

エクリプス・ペリオド

「エクリプス・フェイズ」とは、ウイルスが細胞を侵してから発現して細胞を変化させるまでの暗黒期です。その間、細胞は感染しているようには見えませんが、実際には感染しています。

私たち人類には、自分自身を引き上げながら蹴り落とすという珍しい性癖があります。これまでにない進歩を達成したものの、自分たちの惑星と政府の崩壊が、その代償だったのです。とはいえ事態は好転し始めています。

私たちは、飛躍的に進歩したテクノロジーによって太陽系へと進出し、幾つもの世界をテラフォーミングして新しい生命を生み出しています。私たちは、心身を作り替え、死と病を払いのけました。私たちは、精神のデジタル化によって不死を達成し、ある生物肉体や人工肉体から別の肉体へと思いのままに再着用しています。私たちは、動物やAIに人類と同等の知性を与えました。私たちは、欲しいものなら何でも分子レベルから作り出す手段を手に入れ、もう二度と貧苦に苦しむことはなくなりました。

それでも、私たちの滅亡への歩みが遅れる事はなく、それどころか機械によって崖っぷちまで追い込まれました。テクノロジーが手に負えない存在へと急激に変貌したことによって何十億という犠牲者が出ました。そしてさらに、それまでの人類は別の存在へと変化し、太陽系中に離散し、根深い対立に再び火が付きました。核攻撃、疫病兵器、ナノスウォーム(訳注:ナノテク機器の群れ)、人間精神の大量アップロード…数多の恐怖が、危うく人類を消し去るところでした。

私たちは今でも生き延びていて、太陽系中心部のハイパーコーポに支援された規制だらけの寡頭制と辺境部の自由主義者の集産主義ハビタット(訳注:宇宙空間などの居住施設)、血縁ネットワークや新しい実験的な社会モデルと、バラバラに分断されています。我々は太陽系の果てまで進出し、その先の銀河の世界にも足がかりを得ました。しかし、私たちはもう単なる「ヒューマン」ではありません…進化と変化を同時に遂げた、いわば「トランスヒューマン」になったのです。

### トランスヒューマニズムとは？

この単語は、「人間強化」の同義語として用いられています。これは、人間の能力を肉体的にも精神的にも強化するための科学とテクノロジーの使用に賛同する、国際的な文化的・知的ムーブメントです。更に、老化や不具や病や望まざる死といった好ましくない状況を撲滅するための最新テクノロジーの使用を歓迎しています。多くのトランスヒューマニストは、こうしたテクノロジーは飛躍的に加速したペースで近い未来に実現すると信じ、それに対する平等なアクセスと民主的な管理を促進しています。また長期的視点では、トランスヒューマニズムは現状のヒューマンと「ポストヒューマン」と呼ぶに値する(心身ともに)大きく進化した存在の移行期とも見なせます。

トランスヒューマニズムというテーマは、哲学的な疑問を促します。人間の定義とは何か？ 死の克服というのはどういうことなのか？ 精神がソフトウェアならば、そのプログラミングにはどこで一線を引くか？ 機械や動物に知性を与える事ができるならば、それらに対する私たちの責任は何か？ 自分自身をコピーできるなら、「自分」が自分でなくなる条件とは？ 抑圧的管理と自由の問題に対して、こうしたテクノロジーにはどのような可能性を持っているのか？ こうしたテクノロジーは、私たちの社会や文化や人生をどのように変えるのか？

**心はソフトウェア。プログラムしろ。**

**体は殻。交換しろ。**

**死は病。治せ。**

**絶滅が迫る。戦え。**

## 『エクリプス・フェイス』の勢力

＜大崩壊＞のような破滅的な事件があれば、生き残った人類は太陽系への再進出と持続的繁栄のために力を合わせようと団結すると思うでしょう。確かに、＜大崩壊＞後の経済的、社会的、政治的権力には実際に慈善的ないし利他的な目的を追求するものもありますが、植民地とハビタットは太陽系中に広く散在して物理的に孤立し、インフォモーフ難民には体がなく、メッシュには無数のミームとイデオロギーが溢れているため、様々な哲学や目的や政治モデルが産みだされました。今日のトランスヒューマンは、「未来への団結した歩み」からはこれ以上ないほど離れているのです。

### ハイパーコーポ

地球に縛られた超国家企業は古い政府や国家に（直接にしろ秘密裏にしろ）影響力をふるっていた巨大な経済組織でしたが、それから生まれつつも取って代わったのがハイパーコーポです。一枚岩の超国家企業の一部が＜大崩壊＞よりも前によりスリムで未来志向で柔軟で敏速なハイパーコーポへと進化し、そのおかげで彼らのような容赦ない資本が人類の苦難に適応し激変を続ける経済界で迅速かつ効率的に動き回ることができるようになったのです。

ほとんどのハイパーコーポは分散型で物理資産に依存しない（完全にヴァーチャルなこともあります）法人で、製品やサービスの開発や生産や営業には特化した内部子会社と提携企業の複雑なシステムを活用しています。工場のほぼ完全な無人化、発達したロボット技術、モーフテクノロジー、メッシュ・ネットワークキングと豊穡機によって、ハイパーコーポは労働や生産に大量の雇用を必要としなくなりました。管理業務の多くはヴァーチャル環境や疑似オフィスで行われています。物理労働者が必要なのは、物理的存在を取り戻すためなら何でもやるインフォモーフ難民の過剰から大きな利益を上げられる、ハビタット建設や深宇宙探掘くらいのものでした。

### 政治的勢力

トランスヒューマンの社会的・文化的・イデオロギー上の多様性、そして太陽系中に分散し孤立したハビタット群のおかげで、平等な多様性を持つ社会モデルや社会システムに賛同する様々な政治的イデオロギーや勢力が誕生しました。もちろん、理論に批判の多い体制が反対もなく一夜にして安定確立するなんてことはありません。歴史と実績のあるイデオロギーであっても、独自の目的を追求する外部の勢力や集団によってほぼ確実に墮落しますし、崩壊すら有り得ます。

### ハイパーコーポ

ハイパーコーポをいくつか紹介します。

#### コメックス

コメット・エクスプレスは配達サービス、星間物流、供給チェーン、運輸が専門です。彼らのプレゼンスは太陽系のハビタットのほぼ全てに存在します（場合によっては現地の下請けを通じて）。コメックスは重要な方角に向けたスイングバイ（訳注：天体の引力を活用して加減速する宇宙航行テクニック）加速装置を設置した軌道拠点を太陽系の各地に有し、また貨物船と配達ドローンを大量に保有しています。

#### ダイレクト・アクション

この非政治的な傭兵企業は、いくつかの＜大崩壊＞前軍隊の末裔で、自治ハビタットやハイパーコーポ基地に警備や警察サービスを提供しています。

#### エコロジー

エコロジーを強く意識したアプローチによる遺伝子組み換えバイオ建設と環境ナノテクを専門としています。

#### ファージン

人脈構築と責任の共有を重視したビジネス哲学を持ち、探掘と発電の分野を支配しています。

#### ゲートキーパー・コーポレーション

いくつかの科学機関とその後援企業から誕生し、パンドラで発見されたワームホール・ゲートウェイの謎を解いて開いたことで名を馳せました。この合弁企業は、現在ではパンドラ・ゲートを經由するゲートクラッシャーに出資しています。

#### スキンセティック

新創世（訳注：遺伝子操作とバイオテクノロジーによる新しい生命体の創造）と高価で過激なバイオ改造を専門とする無政府資本主義企業で、クローニングや遺伝学やモーフ設計の最先端を切り開いています。

#### ソラリス

太陽系でも有数の金融投資ハイパーコーポで、保険や先物市場や情報売買や高リスク投資を扱っています。ヴァーチャル企業であり、それぞれの銀行家が移動オフィスとして活動しています。

## 『エクリプス・フェイス』の年表

全ての日付は<大崩壊>を基準としています。BFは Before the Fall(<大崩壊>前)、AFは After the Fall(<大崩壊>後)の略(つまりBF10は<大崩壊>の10年前)です。

### BF60 以前

- ・気温の激変やエネルギー枯渇や地政学的な政情不安という形で、地球が危機に直面。
- ・初期の宇宙開発によってラグランジュ点(訳注:軌道上で周辺天体の重力が拮抗している位置)や月や火星にステーションが建設され、太陽系全体に無人機探査が到達。
- ・宇宙エレベータの建設が開始。
- ・医療の発達によって健康が改善され、臓器の修復が可能になる。富裕層は遺伝子修復や遺伝子組み換えペットに熱中する。
- ・コンピュータ知性の能力が人間の脳に匹敵し、場合によっては凌駕する。真のAIはまだ開発されていない。
- ・ロボット技術が広まり、人間の仕事の多くを肩代わりしたり無意味にしたりする。
- ・現代の諸国が高速無線ネットワークを拡張。

### BF60~40

- ・巨大規模の惑星工学を地球に適用しようという努力は、多くの問題を解決する一方で新たな問題を生み出す。
- ・月と火星に大規模な植民地が設立される。水星、金星、アステロイド・ベルトの近くには開拓地が設立される。探査隊が冥王星に到着。
- ・地球で最初の宇宙エレベータが完成する。他にも二基が建設中。宇宙交通ブーム。
- ・月にマズドライバー(訳注:資材や宇宙船などを射出する施設)が建設される。
- ・火星のテラフォーミングが開始される。
- ・核融合技術が開発され、発電技術が確立。
- ・遺伝子強化や遺伝子治療(長寿のための)やサイバー埋め込み機器が、金や権力の持ち主には利用できるようになる。
- ・最初の非自動AIが秘密裏に開発され、すぐに研究とネット戦争に投入される。
- ・経験再生(XP)技術が開発され、一般市民にも使用されるようになる。

### BF40~20

- ・暴力と政情不安が地球を荒廃させ、紛争の一部は宇宙にも広がる。
- ・アルゴノーツがハイパーコーポと袂を分かち、資産を自分のハビタットに引き上げる。
- ・宇宙進出によって技術開発を制限する法律や倫理の抜け穴ができ、より多くの直接的な人体実験が可能になる。
- ・人間のクローニングが実現し、一部の地域で利用可能になる。
- ・最初のトランスヒューマン種族が開発される。
- ・イルカとチンパンジーの知性化に成功。
- ・核融合宇宙船が広まる。
- ・火星への長期植民とテラフォーミングが続行中。アステロイド・ベルトとタイタン(訳注:土星の衛星)に植民開始。太陽系各地にステーションが設置される。
- ・ハイパーコーポの宇宙プロジェクトの年季隷従に飢えた大衆が志願。
- ・強化現実が広まる。
- ・殆どのネットワークが自己修復メッシュ・ネットワークに変化。

- ・個人用AI助手が広まる。

### BF20~0

- ・地球の苦悶は続くが、テクノロジーの発展ペースによって興味深い進展も見られる。
- ・太陽系各地に進出が進み、カイパーベルト(訳注:海王星軌道の外にある天体密集領域。冥王星も含まれる)も例外ではなくなった。
- ・トランスヒューマン種族が広まる。
- ・ナノテク合成機が開発されるが、エリートと権力者によって厳しく規制され厳重に管理される。
- ・記憶と意識のアップロードとデジタル模倣が可能になる。
- ・更に多くの種族(ゴリラ、オランウータン、タコ、カラス、オウム)が知性化。
- ・一部で議論が残るものの、ポッドが広まる。

### <大崩壊>

- ・ティターンズが、上層部に配備されるネット戦争実験体から自己改良する繁殖AIに進化する。最初の数日は、これらの存在は疑われてもいなかった。ティターンズの自意識と知識と能力は飛躍的に増し、地球上と太陽系各地のメッシュに浸透。
- ・地球上の対立する国家間で大規模なネット軍事侵攻が勃発し、無数の紛争を引き起こす。こうした攻撃の責任は後にティターンズに押しつけられた。
- ・地球上で煮えたぎった緊張があからさまな敵意と戦争にエスカレート。
- ・全面的なネット戦争が勃発し、ティターンズが表立った攻撃を始めることで主要なシステムがクラッシュ。またティターンズは自動戦争機械を投入。
- ・紛争はあっという間にコントロール不能になる。全ての勢力による核兵器、生物兵器、化学兵器、デジタル兵器、ナノテク兵器の使用が報告される。
- ・ティターンズが人間精神の大量強制アップロードを開始。
- ・ティターンズの攻撃は地球の外にも広がり、月と火星で一歩激しかった。また多くのハビタットが崩壊。
- ・ティターンズが突然、アップロードした何百万もの精神と共に姿を消す。
- ・地球は放射能汚染地帯や不毛地帯やナノスウォームの雲や徘徊する戦争機械、そして未知なるモノや廃墟の狭間に隠れたモノを寄せ集めた被災荒野となり、無人となる。

### AF0~10

- ・木星の衛星パンドラで、ティターンズが残したワームホール・ゲートウェイが発見される。その後、他にもバルカノイド(訳注:水星軌道の内側に存在するという仮説のある小惑星帯)、火星、天王星、カイパーベルトの四ヶ所でも発見される。これらはまとめて「パンドラ・ゲート」と呼ばれている。
- ・パンドラ・ゲートを通じて太陽系外世界への遠征隊が派遣される。数多くの太陽系外植民地が設立される。
- ・<使節>と呼ばれる異星人とのファースト・コンタクトが太陽系全体を揺るがす。他の異星人文明からの大使だと主張する彼らは、太陽系外の生命についてはほとんど情報を見せず、繁殖AIとパンドラ・ゲートからは手を引くように警告する。
- ・強制成長クローンと加速仮想現実を利用して子供を育てようという計画が、子供のほとんどが死ぬか発狂するという大失敗に終わる。生き残りは「ロスト世代」と呼ばれ、嫌悪と憐みの対象となる。

### AF10

- ・現在。

## 社会的政治的存在

### アルゴノーツ

テクノロジーの社会的に責任ある利用を推進するテクノ進歩主義者の開かれた組織です。時には太陽系各地の政治的経済的勢力にコンサルタント・サービスを提供することはありますが、そうでなければ太陽系の政治活動に巻き込まれないよう堅く協力を拒んでいます。

ミーム: 情報の自由、社会的責任、テクノロジーの進歩

主な拠点: ミトラ・ステーション(月軌道)、ピリオ・ステーション(カイパーベルト)

### 自主主義派

無政府共産主義者や無政府資本主義者やテクノ社会主義者といったいくつかの自由主義勢力の緩やかな同盟です。直接民主制や個人／集産規模での能力向上や人脈／評判の構築、そして豊穡機や共有資産や新しいテクノロジーへの平等なアクセスによって可能となった経済的共産主義などを主軸とした平等主義的な社会モデルを推進しています。

ミーム: 無政府主義／共産主義、体形の自由

主な拠点: エクストロピア(アステロイド・ベルト)、ローカス(木星軌道上の小惑星群であるトロヤ群)、タイタン(土星の衛星)

### 木星共和国

<大崩壊>の時に発生したクーデターによっていくつかのステーションとハビタットが軍の支配下に置かれ、木星共和国(またの名を木星フンタ)が誕生しました。共和国当局は多くのトランスヒューマン技術に対してバイオ保守的なスタンスを取り、情報の流通と旅行を厳しく制限しています。

ミーム: バイオ保守主義、国家主義、防衛

主な拠点: リバティ(木星の衛星ガニメデ)

### 惑星連合

中心部を中心にいくつかのステーションとハビタットを共同統治している、ハイパーコーポ権益の同盟です。リアルタイムのオンライン住民投票を推進して民主制の体裁を繕っていますが、ハイパーコーポが支配権を握っているというのは公然の秘密です。

ミーム: 企業主義、サイバー民主制、長老支配

主な拠点: プログレス(火星の惑星ダイモス)、エリシウム(火星)

### スカム

スカム(クズ野郎)という卑語は、大規模な改造を施した荷船や多くの小型宇宙船(そのほとんどは元植民船)でステーションからステーションへと宇宙を漂泊するジブシーの大集団に対して用いられます。旅芸人でもあり闇市場でもあるスカムは、肉体の改造と実験をあげっぴろげに受け入れています。

ミーム: ライフスタイルズム(訳注: 政治的行動を伴わない、いわば「ノンポリ無政府主義」)、体形の自由

### 究極主義者

究極のトランスヒューマン種族を開発するために応用優生学を用いている、批判も多い勢力です。洗練された再生産遺伝工学と厳しい心理的訓練を別にする、生存のための進化戦争というのが彼らの文化の人生観で、優れたトランスヒューマンのそうでないトランスヒューマンに対する勝利がその中心となっています。

ミーム: 禁欲主義、優生学、客観論

主な拠点: サイフォス(天王星)

## メッシュ

『エクリプス・フェイス』に存在する形でのメッシュは、コンピュータ／通信テクノロジーの発達とナノ製造によって初めて実現しました。無線通信機は文字通り何にでも組み込めるくらい小型化しています。その結果、全てがコンピュータ化され接続しているのです。

データ記録技術も進歩し、たとえ一個人の余剰記録能力でも20世紀のインターネット全体を記録できるようになりました。ライフログは自分の生涯の全瞬間を記録しますが、それでいてメモリ不足の心配はいらないのです。

処理能力も飛躍的に効率的になりました。どんな手持ち機器でも、たとえ個人AIアシスタントを起動しつつメディアをダウンロードしつつポルノをアップロードしつつ何千というニュース配信を走査している中であつても、必要なことは何でもできます。メッシュ・ネットワーク内では、処理能力が限界に近付いたら負担を周囲の機器と分担するだけなのです。

同様に、発信能力もほとんどの市民にはどう考えても不要なほど発達しました。この数世代内に生まれた人なら誰もが、生まれた時からずっと、超リアルな多感覚メディアがほぼ即座にダウンロードできる世界で過ごしているのです。膨大なデータベースやアーカイヴも簡単にコピーできます。回線量など、ほとんどの人は存在すら忘れていた些細な問題です。そしてメッシュは絶対に切れません。分散型ネットワークなので、もしある機器がオフラインになっても、何千という接続可能なノードから経路を見つけて接続ルートを迂回させるだけです。

ほとんど誰もが、大脳機能と直接接続した埋め込み型のパソコンを装着しています。思考通信変換によって、考えるだけでインプラントを操作し、声を出さずに会話することが可能になっています。入力には脳に直接送信され、場合によっては現実の感覚に上書きする強化現実として認識されます。

## 用語集

・AGI:人工汎用知能。人類と同程度、あるいはそれを上回る認知能力を持つAI。またの名を「強いAI」(「繁殖AI」や専門化した「弱いAI」と区別して)。

・AI:人工知能。基本的には弱いAI(人類の認知能力の全分野を網羅していないか、場合によっては完全に外れている)を指す。基本的には特化していたり意図的に能力が制限されていたりする点で、AGIとは異なる。

・AR:強化現実。メッシュ(汎用データ・ネットワーク)から自分の実世界感覚に上書きされる情報。ARデータは内視(視覚)情報なのが普通だが、聴覚や触覚や味覚、運動感覚や感情やその他の感覚も有り得る。

・ボット:ロボット。

・僻地民:太陽系の外れや孤立して見つかりにくい片隅に住む世捨て人。孤立者や周辺人や漂泊者とも呼ばれる。

・豊稔機:ナノテク合成機。

・皮質スタック:エゴのバックアップを取るために使われる埋め込み型メモリ。脊椎と頭蓋骨の間にあり、摘出も可能。

・エクト:柔軟で伸縮性があり自動洗浄機能もあって半透明な太陽電池

エクスターナル

式の、個人用メッシュ機器。「エクトリンク(外部リンクの略)」に由来。

・エゴ:人間の、肉体から肉体へと移り変わる要素。霊、魂、エッセンス、精魂、人格とも呼ばれる。

・エゴ投射:遠投射によるエゴの送信。

・内視:頭の中で「見る」強化現実画像(「内」は眼球内を指す)。

・<使節>:人類と交渉する異星人の大使的種族。<商人>とも呼ばれる。

・<大崩壊>:破滅。人類を滅ぼしかけた、特異点と戦争。

・遠投射:FTLリンクによる星間通信。

・ファイアウォール:人類を「存続リスク」(人類の存続に対するリスク)から守るために活動する秘密の陰謀組織。

・フラット:生身の(遺伝子を改造されていない)ヒューマン。常人とも呼ばれる。

・FTL:超光速。

・ゲート・クラッシャー:未探検の場所に行くためにパンドラ・ゲートを利用する、運任せの探検家。

・イクトミ:パンドラ・ゲートの彼方で発見された遺跡の持ち主だった、謎の異星種族に与えられた名前。

・インフォモーフ:デジタル化されたエゴで、ヴァーチャルな肉体。データモーフ、アップロード、バックアップとも呼ばれる。

・インフュジー:<大崩壊>の時に全てを(自身の肉体すらも)地球に残

レフュジー

してきた「インフォモーフ 難民」。

・孤立者:太陽系からずっと離れたカイパーベルトやオールド雲(訳注:太陽系を球殻状に取り巻いていると考えられる仮想的な天体群)の孤立社会の住民。

・ロスト世代:<大崩壊>後に人口を再び増やそうと、子供たちの一世代が促成手段によって育てられた。結果は大失敗で、多くは死ぬか発狂し、残りは社会的に迫害されている。

・変貌者:トランスヒューマン「一家」の非人類知性一員で、AIや知性化動物を含む。

・メッシュ:いたるところに存在するメッシュ状の無線データ・ネットワーク。動詞(「メッシュする」)や形容詞(「メッシュした」「メッシュしてない」)としても使われている。

・モーフ:物理的肉体。服、上着、袖、形とも呼ばれる。

・ミュージ:個人用のAIヘルプ・プログラム

・新鳥類:知性化されたカラスやヨウム(訳注:西アフリカの大型インコ)

・新ヒト科:知性化されたチンパンジーやゴリラやオランウータン。

・パンドラ・ゲート:ティターズが残したワームホール・ゲートウェイ。

・ポッド:生体と機械の混成モーフ。ポッドのクローンは促成され、脳はコンピュータになっている。バイオボット、皮製品、レプリカントとも呼ばれる。「ポッド人間」に由来。

・奪回派:地球の封鎖を解いて奪回しようとする勢力。

・再載者:肉体のないインフォモーフとして地球から逃れたが、その後になって再着用した難民。

・再着用:肉体の交換。モーフイング、転生、転化、再誕とも呼ばれる。

・繁殖AI:再帰的自己改良が可能で、それによって知性が神の域にまで高まったAGI。

・殻:機械の物理的モーフ。シンセモーフとも呼ばれる。

・特異点:急速で飛躍的で再帰的なテクノロジーの発展が、未来の予測が不可能になるまで加速した時点。繁殖AIの知性が神の域への到達した時点を目指すことが多い。

・皮:生体の物理的モーフ。肉や生身とも呼ばれる。

・スプライサー:遺伝病などの特性を浄化した遺伝子改造モーフ。遺伝子修復体や遺伝子洗浄体や改造体とも呼ばれる。

・シンセモーフ:機械のモーフ。人間のエゴを宿したロボットの殻。

・ティターズ:特異点に到達して<大崩壊>の引き金を引いた、人造の再帰的自己改良型軍用AGI。軍での本来の名称はTITAN(総合情報戦術認識ネットワーク)。

・トランスヒューマン:大きく改造されたヒューマン。

・知性化:動物に知性を与える遺伝子改造。

・ゼノモーフ:異星の生命形態。

エクスペリエンス

・XP:他人の感覚入力(リアルタイムないし記録)の体験。エクスペリア、シム、シムセンス、再生とも呼ばれる。

エグジステンシャル

・Xリスク:存続リスク。人類の存在そのものの脅威。

エクサージェント

## 蕃患の脅威

[メッセージ到着。発信源:匿名]

[公開鍵解読完了]

さて、質問に答えよう。ファイアウォールには、「ティターズが暴走して人類を脅威とみなした」とか、「そもそも<大崩壊>の全責任はティターズにある」とかって話を信じていない奴らがいる。連中は、ティターズが特異点への離陸を始めた時、奴らが何かを発見ないし遭遇し、それが奴らを変えてしまったと考えている。<大崩壊>時に散らばった多媒体ウィルスの幅広さと、ティターズで

すらその多くがそれに感染してしまったらしいのが根拠だ。それに、不可解な・・・ヒトが奇妙で非人間的な生き物に変身したとか、まるで物理法則が人類の知識なんて無視して好き放題しているかのような、理論上有り得ないような現象とかが、<大崩壊>時に頻発したのも理由になっている。ファイアウォールには、パンドラ・ゲートを作ったのはティターズじゃないという意見もある・・・この謎の

エクサージェント

ウィルスには、名前が付けられた。こいつは蕃患ウィルスと呼ばれている。

## 犯罪勢力

人類あるところ、暗黒街とそれを仕切る組織も存在します。大勢力の一部を紹介しましょう。

### 三合会

〈大崩壊〉をほぼ無傷で生き延びた唯一の組織である三合会は、圧倒的なメンバー数と何世紀もの歴史を誇る政治と経済への影響力によって太陽系の暗黒街の覇権を握っています。〈大崩壊〉以前に合法的な事業や小規模合併企業に進化していた三合会は、宇宙植民時代の初期にはもう、地球から確実に生きて疎開できる資産と主なハビタット全てに足がかりを作れるコネを持っていたのです。

### ナイト・カルテル

企業面でも犯罪面でも進歩的なナイト・カルテルは、地球の暗黒街組織の末裔から、それぞれの長所を受け継いで合併したものです。活動分野にもよりますが、一部のハビタットでハイパーコーポとしての合法的な地位を持っていることもあれば、非合法に活動していることもあ

ります。伝統的なショバ代や恐喝に売春からナノ合成設計図の違法コピーや電子興奮ソフトやデザイナー・ドラッグまで、ありとあらゆる犯罪活動に手を染めています。

### インテリジェント・デザイン団 (ID団)

クレジットや評判の詐取や身分証明の偽造やデータ窃盗を含む電子犯罪や情報売買が専門です。あるインフォーマーの一団をリーダーとして受け入れたいくつかのハッカー集団が前身だと言われています。活動分野の事情で物理的知名度は簡素なものですが、ほぼ全てのハビタットやステーションのメッシュで見つけられます。

### ナイン・ライヴズ

人間のエゴの入手と人身売買を専門とする、魂商人のネットワークです。バックアップの窃盗やフォーク(訳注: エゴのコピー)誘拐やエゴ投射の傍受などは皆、彼らのレパートリーに属しています。ナイン・ライヴズは、違法な奴隷フォーク植民地やありとあらゆる肉体(機械の殻、ポッド、知性化動物、スマート動物)とエゴ(人間、AI、動物など)の決闘場を運営していることでも有名です。

## すぐそこにある情報

以下の情報は、通常のハビタットや都市のメッシュ利用者のほとんどには常に利用可能です。

### 現地の状況

- ・現在位置、興味(個人の好みと情報選別設定に従って)のある地点とそこへの距離と方角が書き込まれた現地の地図。私有地や立ち入り規制地帯(政府やハイパーコーポの土地、整備/警備用施設など)は含まれないのが普通です。
- ・大気構成や気温を含む、ハビタットの現在生命維持(環境)状態。
- ・予定軌道や通信の遅延を含む、現在の太陽系とハビタット軌道の地図。

### 現地のメッシュ

- ・誰でも利用可能な検索エンジン、データベース、メッシュ・サイト、ブログ、フォーラム、アーカイブ(新着アラート付)。

・好みに合わせて選別構成した、様々な形式のニュース配信。

- ・ハビタットの公開エリアからのセンサー出力。
- ・自分の名前やその他興味のある事柄についての新規オンライン言及の自動検索。
- ・公開メッシュやアーカイブからの、写真や動画の一コマと照合する人相や映像の認識検索。

### 個人情報

- ・モーフの状態の表示(医療用や商用)。血圧、心拍数、体温、白血球数、栄養レベル、埋め込み機器の状態と機能など。
- ・所持品の位置、機能、センサー出力と状態報告(所持品のセンサーと発信機から)。
- ・今まで蓄積してきた個人視聴覚/XPアーカイブへのアクセス。
- ・今まで蓄積してきたファイル(音楽、ソフト、メディア、文書など)アーカイブへのアクセス。
- ・評判スコアや人脈やクレジット残高の状態

## 『エクリプス・フェイズ』クィックスタート・ルール

『エクリプス・フェイズ』は、陰謀とホラーのポスト終末ゲームです。人類は強化され改善されましたが、ぼろぼろで離散してあります。テクノロジーによって心身の再構成が可能になりましたが、抑圧の機会も生まれ、大量破壊の能力が誰の手にも行き渡ったのです。〈大崩壊〉で荒廃したハビタットには脅威が潜み、そしてそれにはお馴染みのものもあればそうでないものもあります。

こうした過酷な舞台で、プレイヤーたちは人類を内外の脅威から守ろうとする勢力の枠を超えた陰謀組織ファイアウォールに参加しています。そこで、軌道から墜落中の廃墟となったハビタットで貴重なテクノロジーを探索したり、荒れ果てた地球の地獄のような地上に挑んだり、テロリストの痕跡を追って軍事ステーションや孤立主義者のハビタットを訪れたりするかもしれません。あるいは、遠い世界と異星人の秘密へのワームホールであるパンドラ・ゲートの彼方に足を踏み出すかもしれません…

### ロールプレイング・ゲームとは？

ロールプレイング・ゲームには、一人以上のプレイヤーとゲームマスターが必要です。プレイヤーは物語の主要人物をコントロールします。ゲームマスター(GM)は物語の方向性を示し、それ以外の登場人物(ノンプレイヤー・キャラクター、略してNPCと呼ばれます)や小道具や舞台など、プレイヤー・キャラクターが遭遇するもの全てをコントロールします。プレイヤーとゲームマスターは、白熱して面白い冒険を作るために協力します。プレイヤーは、プレイヤー・キャラクター(PC)をコントロールします。そのキャラクターのゲーム数値と情報は全て、あなたのキャラクター記録シートに記載されています。ゲームの間、ゲームマスターは出来事や状況を説明します。状況によっては、あなたのロールプレイに対して、あなたのキャラクターが試みた行動が成功したかどうかを決めるためにダイス(サイコロ)を振って数値を出すよう、ゲームマスターに言われるでしょう。ゲームマスターはダイスの出目と行動の結果を解釈するためにゲームのルールを利用します。

### クィックスタート・ルール

暴走したテクノロジーや対立する勢力やヒトの理解を越

えた異星人に闇で待ち受ける闇より暗く不吉な秘密でバラバラに引き裂かれた世界の中心へと読者を放り込むために、このクィックスタート・ルール(QSR)を用意しました。

一度、このルールを(シナリオのプレイヤー向け部分も含めて)通読してください…長くはかかりません。それからシナリオに飛び込めばすぐに、読んだばかりのことを実際にやり、『エクリプス・フェイズ』の魅力の全てを味わえるでしょう！

### 究極のルール

『エクリプス・フェイズ』には、他のどんなルールよりも重要な一つのルールがあります。楽しむことです。ゲームの流れをルールの問題で止めてはいけません。あるルールが気に入らなければ、変えてください。あるルールが見つからなければ、その場で作ってください。

### ダイス

『エクリプス・フェイズ』では、無作為な数値を生み出すのに二つの10面ダイス(d10と呼ばれます)を使います。ほとんどのテストでは、二つの10面ダイスの出目を2ケタの数字と解釈して0から99の数字(両方がゼロなら、100ではなく0です)を求める「パーセンテージダイス」(d100)が必要になります。片方が10の位、もう片方が1の位です。例えば、赤と黒の10面ダイスを振り、赤が10の位だとしましょう。赤い方の出目が1で黒い方の出目が6なら、結果は16です。

場合によってはダイスを組み合わせないテストが必要になることもあり、その場合はそれぞれの10面ダイスはd10と呼ばれます。ルールで複数のダイスを振る必要があれば、2d10や3d10などと呼ばれます。複数の10面ダイスをまとめて振る際には、出目を合計します。例えば出目が4と6と7なら、結果は17です。d10の判定では、0の出目はゼロではなく10として扱われます。

### キャラクターを規定する

あなたのキャラクターがどんなことに人並みでどんなことに秀でているか、あるいはどんなことに無知でどんなことが下手かを示すのに、『エクリプス・フェイズ』ではいくつかの基準(状態値、技能、特性、モーフ)を利用します。

### 性別と名詞についての注記

『エクリプス・フェイズ』の舞台では、性別と個人のアイデンティティに関する興味深い疑問がいくつか発生します。女性として生まれたけれど現在は男性の肉体にいるとしたら、あなたの性別と個人のアイデンティティはどうなるのでしょうか？ それに言語や校正の際にも、男性名詞と女性名詞のどちらを使うべきかについての興味深い疑問がいくつか発生します。英語という言語体系の名詞には若干男性よりの部分がありますが、このルールではそれを避けたいと思っています。

このゲームでは、性別中立問題を一部でも回避するため、「単数形のthey」ルールを採用します。つまり、ただ男性名詞("he")で統一したりわざと統一しなかったり(ある章では"he"、次の章では"she")するのではなく、たとえ一人の人物を指す場合でも"they"(彼ら/彼女ら/それら)を流用するということです。

特定のキャラクターを指す場合には、現在のモーフの性別には関係なくその人物の個人的な性的アイデンティティに相応しい名詞を使用します。

## キャラクター・レコード・シート

キャラクター・レコード・シートには、『エクリプス・フェイズ』のゲーム・システムの範疇で活動するためのゲーム・データ(数値と情報)を記載します。つまり、移動したり他人とかかわったり戦闘をしたりするときに必要な情報は、全てキャラクター・レコード・シートに記録されているというわけです。また、キャラクター・レコード・シートには先頭で受けたダメージも記録します。

このクイックスタート・ルールでは、作成済みでゲーム・データが全て追記されているキャラクター・レコード・シートが用意されているので、プレイヤーはすぐにアクションに参加できます。

様々なルールを読んでいけば、特定の節を読んだ後に作成済みのキャラクター・レコード・シートを少し眺めればルールの働きをよりうまく理解できることに気づくかもしれません。

## エゴとモーフ

肉体は消耗品です。老いたり病気になるったりダメージを受けすぎたら、自分の意識をデジタル化して新しい肉体にダウンロードすることができます。その作業は安くも簡単でもありませんが、事実上の不老不死が保証されます(バックアップを取るのを忘れず、発狂しなければですが)。モーフという単語は、培養されたクローン袖であれ機械のロボット殻であれ半肉半機のポッドであれとえインフォモーフという純電子的ソフトウェアの状態であれ、精神の宿る物の全てを指します。

キャラクターのモーフが死んだとしても、適切なバックアップ措置さえあればそのエゴは生き延びるかもしれません。モーフは使い捨てですが、エゴはキャラクターの精神や人格や記憶や知識などの一貫した人生の軌跡なのです。こうした連続性は突然の死によって妨げられる(バックアップを取ってからの期間にもよります)こともありますが、キャラクターの精神状態と経験の全体性なのです。

キャラクターの要素の一部(特に技能、そして状態値や特性の一部)はエゴに属していて、身体を交換しても変わりません。ですが、モーフの説明で記述されているようにモーフに属している状態値や特性もあり、キャラクターが今の肉体から別の肉体に移動したらそれらは変化しません。また、モーフの説明に記述されているように、モーフが他の技能や状態値に影響することもあります。

このQSRではモーフからモーフへの再装着では事前に用意したキャラクターと簡易ルールを用意していますが、エゴとモーフの関係は、『エクリプス・フェイズ』の完全版ルール(キャラクター作成システムを含めて)でもきわめてユニークな要素です。

## キャラクターの状態値

キャラクターの状態値(イニシアティブ、速度、耐久値、負傷基準値、理性値、トラウマ基準値、勇気、ダメージ修正)は、ゲームのプレイに重要ないくつかの特徴を数値化したものです。その一部はキャラクターのエゴに備わっ

たものですが、モーフの影響を受けたりモーフによって決まったりするものもあります。

## イニシアティブ(イ)

行動ターンでどんな順番で行動するかを決めるためのものです。

## 行動値(行)

1行動ターンで何回行動できるかを示すものです。モーフやインプラントやその他の支援によって、最大4まで上昇させることができます。

## 耐久値(耐)

あなたのモーフの物理的な健康さ(機械の殻ならば構造体の一体性、インフォモーフならばシステムの一体性)です。これによって、行動不能になったり死んだりしないで耐えられるダメージの量が決まります。

## 負傷基準値(負)

一度の物理ダメージで負傷が発生するかどうかを決めるのに使われます。負傷基準値が高ければ、それだけ重傷を負いにくくなります。

## 理性値(理)

耐久値と似ていますが、物理的健康ではなく精神の健康さと精神状態を示すものです。これによって、行動不能になったり発狂したりしないで耐えられるストレス(精神ダメージ)の量が決まります。

## トラウマ基準値(ト)

一度のストレスでトラウマ(精神的負傷)が発生するかどうかを決めるのに使われます。トラウマ基準値が高ければ、精神疾患や深刻な精神不安定につながりかねない経験への耐性もそれだけ高まります。

## 勇気

キャラクターに備わった、苦難に立ち向い熱情と共に障害を克服する能力です。これは単なる運ではなく、限界ギリギリに踏み込んでたとえ不利だろうとやるべきことをやる能力です。勇気点を消費して以下の効果のどれかを発生させることができます。

- ・成功テストに自動的に成功する。勇気点はダイスを振る前に消費しなければならず、また戦闘では使えません。成功度が必要なテストでは、成功度は10とします。
- ・d100の判定結果の10の位と1の位を逆転させる(例えば83なら38に)。
- ・クリティカル失敗を無視する(代わりに通常の失敗として扱う)。

## ダメージ修正

接近戦武器や投擲武器による攻撃に追加できる修正です。

## 基本ルールより補記

### 死亡値(死)

モーフが死ぬか修理不能になるのに必要なダメージの総量です。バイオモーフの死亡値は耐久値×1.5で、シンセモーフなら耐久値×2です。

### 発狂値(狂)

精神が永遠に発狂し失われてしまうのに必要なトラウマの総量です。発狂値は理性値×2です。

## キャラクターの技能

技能はキャラクターの能力です。適性(誰もが持つ身に付いた能力)と習得技能(時間をかけて身に付けた能力や知識)に分けられます。技能によってテストの目標値が決まります(p 11、「テストを行う」を参照)。

### 適性

全てのキャラクターが最初から持っている基本的な技能です。習得技能を学ぶための基盤でもあります。キャラクターが生まれてからずっと培ってきて身に付いた特徴や能力なので、たとえモーフを変えても失われません。『エクリプス・フェイズ』には7つの適性があります。

**認知力(認)**は問題解決や論理的分析や理解の適性です。記憶と想起も含まれます。

**運動力(運)**はモーフの手足などを協調させてスムーズにうまく動く技能です。手先の器用さや身のこなしや平衡感覚を含みます。

**直観力(直)**は本能に従ったりその場で判断したりする技能です。物理的注意力や賢明さや狡猾さを含みます。

**反応力(反)**は機敏に行動する能力です。反応時間や直感的な反応や頭の回転の速さを重視します。

**社交力(社)**は精神的な適応力や社会的直観力や人付き合いのうまさです。社会的注意力や陰謀力も含みます。

**身体力(身)**はモーフの物理的能力を最大限に生かす技能で、モーフの筋力や耐久力や姿勢の維持能力の根本的な使い方を含みます。

**意志力(意)**は自制心や自分の運命を自分で決める力です。

### 習得技能

習得技能は、戦闘訓練から交渉や天体物理学まで、様々な専門分野や教育を網羅したものです。それぞれの習得技能は、それについての潜在能力を示す適性一つと関連しています。適性と同様に、習得技能もモーフの変更によって失われることはありませんが、ある種のモーフやインプラント等の要素によって技能レーティングが修正されることもあります。あるテストに必要な技能がなければ、基本的には関連する適性で代用します(p 12、「代用: 習得していない技能の使用」を参照)。

## キャラクターの道具

『エクリプス・フェイズ』のテクノロジーが発達した舞台では、機知とモーフだけではやっていけません。装備とイン

プラントをを手に入れるのにはクレジットと評判を、情報を集めるには人脈を利用します。

### 身分証明

ユビキタス・コンピューティングと監視遍在の時代では、プライバシーは過去の遺物で、あなたが誰で何をやっているかは簡単にオンラインでアクセスできます。ですが『エクリプス・フェイズ』のキャラクターは、後ろ暗かったり合法性に乏しかったりする活動に関与することが多いため、ブロガーや報道やパパラッチや警察に邪魔されないよう偽造IDをおおいに活用しています。ファイアウォールがエージェントであるセンチネル(訳注: PCたち前線作業員)に偽装身分を提供することは珍しくありませんが、事態がエアロックの外に急転した万が一のためにいくつかの身元を予備に持っていては害はありません。幸い、都市国家ハビタットと勢力拠点の乱立分裂のお陰で身分の偽造は困難すぎる問題ではなく、モーフを交換する能力によって更に簡単になっています。その一方、生体認証や遺伝子紋があれば相手を追跡したり現場に残した法医学的痕跡を見つけたりするのは簡単になります。

### 人脈

人脈は、キャラクターの知人や交際している社会集団です。こうしたコンタクトや友人や知人との付き合いは、個人レベルだけで維持されているのではなく、メッシュに大きく依存しています。ソーシャル・ソフトウェア(訳注: 掲示板やブログやSNSなど、社会活動を媒介するソフトウェア)によって、自分の知人がどこで何をやっていてどんなことに興味を持っているのかの最新情報を、簡単に手に入れることができるのです。

ゲーム上では、人脈は極めて有用です。キャラクターのフレンド・リストは、アイデアを集めたりニュースを漁ったり最新の噂を尋ねたり装備を売り買いしたり専門家の助言を求めたり、場合によっては借りをすることもできる、不可欠なリソースなのです(p 15、「評判と人脈」を参照)。

### クレッド(クレジット)

<大崩壊>によって地球経済とかつての貨幣は崩壊し、そしてその後数年にわたった再統合の際にハイパーコーポと政府は太陽系規模の電子通貨システムを稼働させました。この通貨はクレジットと呼ばれ、資本主義系大勢力の全てが支持し、物品やサービスの売買やその他の経済活動に用いられています。クレジットの多くは電子的に流通していますが、支払保証済みクレジット・チップも一般的です(そして匿名なので好まれています)。一部のハビタットでは物理紙幣も使われています。

### レプ(評判)

資本主義は唯一の経済システムではなくなりました。多くの地域では、金ではなく評判がものを言うのです。評判スコアはあなたの社会資本、つまりあなたが隣人にどれだけ尊敬されているかを示しています。レプは建設的な影響や貢献や手助けによって上昇し、反社会的な行動によって低下します。無政府主義者のハビタットでは、必

要なものを手に入れられるかどうかは他人からの評判に全面的にかかっています。

いくつかあるオンライン人脈システムのどれを使っても、評判は簡単に調べられます。あなたの行動は、誰と付き合い誰があなたのレプにプラスやマイナスの評価を流したかによって、報われたり罰せられたりするのです。評判は資本主義経済での社会活動にも影響するため、こうした人脈は全ての勢力が利用しています。詳しくは、p 15 の「評判と人脈」を参照してください。

## テストを行う

『エクリプス・フェイズ』では、キャラクターがアドレナリンの湧き出るようなアクションシーンや緊迫した社交状況や危険な戦闘やうなじが逆立つような調査といった、ドラマとリスクと冒険に満ちた状況に遭遇するのは避けられません。こうした状況に巻き込まれた時にキャラクターがどれだけうまくやれたかは、テストを行う、つまり成功したか失敗したか、そしてその程度はどれだけ大きかったかを決めるためにダイスを振ることで確定します。

『エクリプス・フェイズ』のテストでは d100 を振って結果を目標値と比較します。目標値はキャラクターの技能(後述)によって決まるのが普通で、1 から 98 までの値です。出目が目標値以下なら、テストは成功です。出目が目標値を越えていれば、テストは失敗です。

00 の出目は常に成功とみなされます。99 の出目は常に失敗です。

## 目標値

前述の通り、『エクリプス・フェイズ』における d100 の目標値は基本的には技能レーティングです。ですが、場合によっては、別の数値が使われます。適性が目標値になることもあり、適性は 50 を大幅に下回るのが普通なのでそうしたテストはずっと難しくなります。適性×2や二つの適性の合計が目標値になることもあります。こうした場合には、どのレーティングを使用するか説明があります。

## いつテストを行うか

いつキャラクターがテストをしなければならないかはゲームマスターが決定します。大まかな指針としては、キャラクターがある行動に失敗する可能性があり、その成否が現在の物語に影響する可能性があるならば、テストが必要です。また、複数のキャラクターが互いに対抗する(腕相撲や価格交渉など)時にも必要です。服を着たりメールをチェックしたりといった日常の些細な活動にテストの必要はありません(多くの活動が周囲の機械によって自動的に処理される『エクリプス・フェイズ』の世界ではなおさらです)。自動車運転のような行動でも、技能を多少でも習得していればダイスを振る必要はありません。ですが、大量に出血しながら運転したり、あるいは放棄された都市の廃墟でバイクに乗った残骸漁りの一団を追いかけていたりするならばテストが必要かもしれません。

いつテストを要求していつロールプレイの流れを邪魔し

ないで済むかは、それぞれのゲームマスターが身に付けるなければならない技能です。ゲームのペースを保つためにダイスを振らずに結果だけ決めた方がいい場合もあります。同様に、プレイヤーに知らせないでキャラクターのテストをゲームマスターがこっそり行うかもしれない状況もあります。例えば、警戒しているキャラクターに対して敵が忍び寄ろうとしている場合、もしプレイヤーに知覚テストをするよう告げたら何かまずいことが迫っていると警告することになってしまいます。

## 難易度と修正値

テストの難しさや簡単さは修正値に反映されます。修正値は目標値(出目ではなく)に対して適用され、目標値を増減させます。平均的な難易度のテストには修正値はなく、簡単な行動にはプラスの修正値(目標値は上昇し、成功しやすくなります)が、困難な行動にはマイナスの修正値(目標値は低下し、失敗しやすくなります)があります。

それ以外の要素がテストに関わり、修正値を追加することもあります。こうした要素には、環境や装備(あるいは装備の欠如)やキャラクターの健康状態などがあります。例えば、キャラクターが性能のよい道具を使っていたり、劣悪な状況で作業をしていたり、負傷していたりするかもしれません。こうした要素はそれぞれ別個に考慮される必要があり、目標値への追加の修正値となって成功や失敗の確率に影響します。

処理を単純にするため、修正値は 10 の倍数とします。テスト難易度表と修正値程度表を見れば、状況に応じた修正値が簡単にわかります。ゲームマスターは、あるテストが普通よりも簡単か困難か、そうだとすればどれだけ簡単／困難かを決めて上記の通りの適切な修正値を適用してください。ゲームマスターが適切と認める限り修正値の数に制限はありませんが、修正値の累計は+60 を越えることも-60 未満になることもありません。

トウィッチは、立ち向かいたくない何かに追われながら遺棄されたハビタットを高速移動するために自由降下技能(レーティングは 65)を使おうとする。

ハビタットは大きいものの、廃棄されてから時間が経っていて、気圧がなく真空中に露出していて浮遊する残骸が散らばっているため全速力で通過するのは危険な場所となっている。そのため、判定難易度表を見たゲームマスターは「苦難なテスト」だとして-20 のペナルティを適用した。更に悪いことに、トウィッチが到着した場所はこのハビタットでかつて大規模な戦闘が発生した区域なので、他の区域よりも更に歪んでジャンクだらけになっている。ゲームマスターは修正値を-30 に拡大した。つまり、トウィッチが自由降下技能でこの区域をくぐりぬけて追っ手から逃げるのに成功(それも、隔壁にぶち当たったり浮遊する鋭い金属片に刺されたりしないで)には、d100 で 35 以下を出す必要があるということだ。今日の運勢を試してみよう。

例

## クリティカル:ゾロ目

両方のダイスの出目が同じ(00、11、22、33、44 など)ならば、それが目標値以下であればクリティカル成功、そうでなければクリティカル失敗になります。両方ゼロ(00)は常にクリティカル成功で、99は常にクリティカル失敗です。ゾロ目は、プラスにしるマイナスにしる、テストの結果として何らかの追加効果が発生したことになります。戦闘のテストでのクリティカルは扱いが決まっています(p 19、「ステップ5:結果の確定」と「ステップ6:防具の修正」を参照)が、それ以外の場合にはそれぞれの状況で具体的にどんなまづいことや良いことが発生したかはゲームマスターが決定します。クリティカルは成功や失敗をより大きくするために利用できるのも、華麗に成功することもその後数週間はジョークのネタになるくらい派手に失敗することもあり得ます。また、なんらかの予期せぬ福次効果が発生することもあるので、機器を修理した上に性能まで向上することもあれば敵への攻撃が外れて無事の第三者に当たってしまうこともあり得ます。代わりに、クリティカル成功で追加の行動が可能になる(あるいはクリティカル失敗で不可能になる)こともあります。例えば、手掛かりを見つけただけでなくそれが偽情報だとその場で勘付いたり、目標を殴るのに失敗したばかりか武器を壊して無防備になったりするでしょう。クリティカルを独創的に活用し、笑いを取ったりドラマや緊迫感を生み出したりしてください。

## 代用:習得していない技能の使用

キャラクターが習得していない技能が必要になるテストもあり、これは代用と呼ばれます。この場合、代わりに問題の技能に関連している適性のレーティングを目標値と

例

トリェックは木星フンタのハビタットに到着したばかりで、その住民であるかのようにフロントハッチを通過して群衆に紛れようとしている。ところが、連中は誰でも入れるわけではない。別のステーションや別の集団ならば、ゲームマスターは彼の説得技能や欺瞞技能の使用を認めただろう。しかし、ハビタットの社会構造は固い絆で結ばれているため、儀礼技能を使うように言った。あいにくトリェックはこの技能を持っていないため、代用しなければならぬ。

儀礼技能は社交力と関連しているため、トリェックは社交力テストを行う必要がある。更に悪いことに、弁舌で入り込むのが簡単になったわけではないので、ゲームマスターは-10修正を適用した。社交力15のトリェックはd100で5以下を出さなければならない! 忍び込んだ方が良かったかもしれないね。

## テスト難易度表

| 難易度 | 修正値 |
|-----|-----|
| 朝飯前 | +30 |
| 単純  | +20 |
| 簡単  | +10 |
| 平均  | +0  |
| 困難  | -10 |
| 苦難  | -20 |
| 至難  | -30 |

## 修正値程度表

| 程度 | 修正値   |
|----|-------|
| 小  | +/-10 |
| 中  | +/-20 |
| 大  | +/-30 |

します。

全ての技能が代用可能というわけではありません。複雑だったり専門的な訓練が必要で素人に成功の可能性などない技能も存在します。代用不能な技能はキャラクター・レコード・シートにイタリック体で記述されています(訳注:日本語版では「代用不可」と注記します)。

減多にないことですが、ある判定に関連性のある別の技能による代用をゲームマスターが認めるかもしれません。その場合には、別の技能での代用には-30修正が課されます。

## 協力

あるテストのために複数のキャラクターが協力する場合は、参加者の一人を主役に指定しなければなりません。問題の技能のレーティングが一番高いキャラクターがリーダーになるのが普通です(例外もあります)。ダイスを振るのは主役だけです。助手一人につき+10の修正(最大で+60)が得られます。

## テストの種類

テストには成功テストと対抗テストの二種類があります。

## 成功テスト

成功テストは直接の対抗相手がいない場合に行われます。これは、キャラクターが問題の技能や能力をどれだけ生かせたかを決める標準的なテストです。

成功テストはp 11の「テストを行う」で説明された通りに処理されます。プレイヤーは技能+/-修正を目標値としてd100を振ります。出目が目標値以下ならテストは成功で、行動は望み通りに達成されます。出目が目標値を越えていれば、テストは失敗です

## 再挑戦

失敗しても、再挑戦はいつでもできます。ただし、失敗した後の挑戦には累積する-10修正が課されます。つまり、2回目ならば-10、3回目なら-20、4回目ならば-30と、最大で-60修正が課されるのです。

## 時間をかける

ほとんどの技能テストは自動行動か高速行動か複雑行動(p 18)で実行され、1行動ターン(3秒)以内に完了します。作業行動(p 18)で実行されるテストはもっと長くなります。

プレイヤーは、キャラクターが行動する際に時間をかける、つまり成功率を上げるためにテストを通常よりも慎重に行うことを宣言できます。1分時間をかけることで成功

率を+10 することができます。一度目標値が99を越えたら成功は保証されたようなものですから、ゲームマスターはダイス振りを省略して自動的に成功させて構いません。最大+60 修正のルールはここでも適用されますから、もしキャラクターの技能が最初は 40 未満なら、時間をかけても好ましい結果は保証されないでしょう。代用する時でも時間をかけることは可能です。

時間をかければクリティカル失敗の可能性がなくなって不要なダイス振りを省略できますから、時間があふっているときには、時間をかけるのは定番の選択です。しかしある種のテストでは、時間をかけても成功率は上がらないとゲームマスターが判断した場合には、適切でないかもしれません。その場合には、ゲームマスターは単に時間をかけても無駄だと宣言します。

作業行動(p 18)のテストでは最初から行動完了に時間をかけているため、時間をかけて+10 修正を得るには作業時間を 50 パーセント増やさなければなりません。

例

スリットは自分のモーフに特殊な改造を施そうとしている。その改造は公開市場で買えず人脈経由でも見つからなかったの、ある会社のナノ合成機を拝借することにした。彼らが確保していると思っているセキュリティは、穴だらけだったのだ。もちろん彼女は自前のナノ合成機を持っているが、彼女の望む改造にはもっと頑丈なものが必要だとゲームマスターが言ったのだ。

### 成功度と失敗度

時には、ただ成功するだけではなく派手に大成功しなければならぬこともあるでしょう。問題が困難だけでなくそれなりの質でやらなければならない状況では、基本的にそうなります。こうしたテストでは一定の成功度(MoS)、つまり目標値を下回らなければならない度合いが必要になります。例えば、目標値が55で20の成功度が必要なら、それだけ大きな成功を収めるには35以下を出さなければなりません。

あるいは、キャラクターがどれだけひどく失敗したかが重要になることもあります。これは、出目が目標値を上回った差である失敗度(MoF)で決定されます。この場合、一定以上の失敗度で失敗したキャラクターにはその惨めさによって追い打ちがかけられると、テストで指定されているでしょう。

例

スリットはプログラミング技能テストを行い、目標値30に対してd100を振る。結果は21なので成功だ！ 念のために、彼女は成功度9を記録した。

### 対抗テスト

キャラクターの行動が他人によって直接妨害される可能性がある、対抗テストになります。どちらが行動を開

始したかに関係なく、両者ともテストで競争し、結果は勝者の望むものとなります。

対抗テストでは、それぞれのキャラクターは技能プラス／マイナス修正を目標値としてd100を振ります。片方だけが成功している(出目が目標値以下)ならば、そのキャラクターの勝ちです。両者とも成功していれば、出目の高い方が勝ちです。両者とも失敗したか同じ出目で成功していたら、膠着状態になります。誰かが行動可能になって引きさがるかもう一度対抗テストを行うまで、決着はつきません。

対抗テストに修正を適用する際には気を付けてください。両者に等しく影響して両方のテストに適用されるべき修正もあります。ですが、一方が相手に対して有利であることから修正が発生するならば、その修正は有利な側のボーナスとしてだけ適用されるべきです。不利な側へのペナルティとしては適用しないでください(二重の危険を避けるためです)。

キローは、アステロイド・ベルトと木星軍事政権のハビタットの間に活動してスカムの長距離船を襲撃(お気に入りの暇つぶしの一つ)する海賊団の一員だった。しかしリーダーであるエクステイルとの深く長い付き合いにも関わらず、キローは好機に乗じて海賊団の全員を裏切った。

エクステイルは釈放されて新しい海賊団を立ち上げた。キローはそこに潜入して再び連中を摘発するために雇われた。キローは正体を隠すために皮から殻に再着用した(エクステイルのそばで機械のモーフを着たことはなかった)が、再開したときにエクステイルがキローの癖に気付くかもしれないと、ゲームマスターは考えた。なんといつても、二人はほぼ十年間も一緒に生活したり売春したり襲撃したりしてきたのだ。

幸い、エクステイルが直観力で判定するのに対し、キローは変装技能で判定する。ただし、ゲームマスターはエクステイルに+20のボーナスを与えることにした...彼女は、キローの裏切りも含めて何度も、本来ならば死んでいるはずの修羅場をくぐり抜けてきた直感を持っている。そしてもしも彼が見つければ復讐してやろうとウズウズしているのだ。

キローは目標値70に対してd100を振り、結果は54だった。エクステイルは目標値35に対してd100を振り、結果は23だった。どちらも成功しているがキローの方が出目が高かったの、かつての同志を騙すことに成功した。彼は組織に受け入れられた。

例

### 対抗テストと成功度／失敗度

時には、成功テストの場合と同様に対抗テストでの成功度や失敗度を記録しておくことが重要になることもあります。この場合でも、成功度／失敗度は出目と目標値の差で決まります。自分の出目と相手の出目の差は関係

ありません。

## ネットワーク侵入

時には、メッシュへのアクセスだけでは不十分で、求める情報を見つけるために保安領域をハッキングすることがあります。個人のエクトに無線で忍び寄る場合でも厳重に監視されている有線ネットワークに突入する場合でも、ネットワークの防衛を実際に突破するのは侵入者にとって実に手強い問題です。

## 接続の確立

ネットワークへの侵入には目標のコンピュータ・システムとのデータ接続を確立する必要があります。ネットワークが無線なら、ネットワーク侵入テストだけで充分です。ネットワークが有線なら、まず通常のジャック端末を使うかネットワークのデータ通信に参加しているケーブルをいじるかして物理的に接続し、それからネットワーク侵入テストを行わなければなりません。

## ネットワーク侵入テスト

ネットワークをハックするには、情報保安技能で侵入テストを行います。ゲームマスターは問題のネットのハックしにくさに基づいてテスト難易度表と修正値程度表を利用して修正値を適用します。例えば、顧客リストを探して地元の検出システムに忍び込むのは-10の修正ですむかもしれませんが、最後の違法なエゴ投射をやったのが誰かを調べるために闇投射(訳注:狭義では違法なエゴ投射、広義ではそれ以外の違法なデータ通信も含む)データベースをハックするなら-40か-50の修正が適用されるでしょう。

| 転覆難易度表 |                                 |
|--------|---------------------------------|
| 修正値    | 作業                              |
| +30    | ネットワークの基本的な状態を見る                |
| +20    | ログイン中のユーザーの一覧作成<br>アプリケーションの実行  |
| +10    | データ通信を見る                        |
| -00    | コマンドの実行                         |
| -10    | 設定の変更                           |
| -20    | ネットワークの暗号化                      |
| -30    | ネットワークのシャットダウン                  |
| -40    | ネットワークの小規模転覆、ミュージの排除            |
| -50    | ネットワークの大規模転覆<br>シャットダウン機能の排除    |
| -60    | ネットワークの全面的な転覆／ゾンビ化<br>／ユーザーへの危害 |

スコーフアは長距離船の自分たちが今いる区域の照明を消す必要がある。彼らはこの旧式船を修理する真空労働者になりすまして、自分たちの船をこっそり待機させている場所の近くにいるのだ。中心部の警察から逃げてこの船に潜り込んだ目標のモーフを捕まえる時が来た。チームは準備を整えて、あとはスコーフアが手品を使う必要があるだけだ。

まず、ネットワーク侵入テストを行う。おんぼろ船とは言っても無線機能はあるので、うまく隠れながらメッシュを試みることはできる。更に、この長距離船のボロさ加減(期待する物も期待する人も、期待する理由もないですよ?)と何ヶ月も身を潜めていたことから、スコーフアはこのテストに+20修正を受け、最終的な目標値は80になる。出目は21!

次はネットワークの転覆だ。スコーフアは照明を消すだけでいいのだが、この区画のシステム全体をシャットダウンすることにした。ネットワーク転覆によるシャットダウンではスコーフアの情報保安技能60に-30修正が課されるので、目標値30に対して判定する。

スコーフアのプレイヤーはd100で30以下が出る確率はかなり低いのをわかっている。ダイスを振る前に考えを変えて、判定の成功を保証するために勇気を一点消費することにした。区域全体のメッシュが沈黙し、チームは行動を開始した。

例

## 転覆

一度ネットワークに侵入したら、情報を手に入れたりそのネットワークで制御されているシステムにちょっかいを出したりネットワーク全体をハイジャックしたりといった試みが可能になります。ネットワークを転覆させるには、情報保安技能による転覆成功テストに成功しなければなりません。

テストの難しさは、試みる転覆の程度次第です(転覆難易度表を参照)。例えば、ネットワークのデータ通信の監視は比較的簡単な作業(テストにプラス修正)ですが、ネットワーク全体のクラッシュや乗っ取り(いわゆる「ゾンビ化」)の達成は手間がかかって困難です。

## 評判と人脈

評判経済は、小型ナノ合成による豊富な資材とアップロードとバックアップによる長寿によって経済の方程式から供給バーサス欠乏の問題が取り除かれた結果です。とはいえ、資材が山ほどあっても価値を失わない品物やサービスも存在します。モーフの顔に赤外線知覚細胞を生やすために遺伝子セラピーが必要だとしたら? あなたの画廊の開館式に幻覚剤グレネードを仕掛けてあなたの彼氏を誘拐した反逆ベータ・フォーク(訳注:オリジナルの記憶などの大半を受け継いだフォーク)を暗殺する人間なんてどうです? そんなときは人脈を頼ります。そして人脈が十分に奥深く多様なら、誰かが助けてくれます。

中心部では、評判経済が品物やサービスと引き換えになる金銭の役割に取って代わったわけではありませんが、貸し借りと影響力のネットワークが幅をきかせています。コンタクトに連絡し、情報を手に入れ、自分の人脈の依頼の全部を見たり見せたりするのに最高の立場を確保しましょう。

## 人脈

人脈は、あなたの知人や彼らの知人などです。『エクリプス・フェイズ』の常時オンラインで完全メッシュな世界では、もっと進化して、メッシュ人脈でのリンク相手の全員、あなたのブログやライフログやアップデートの閲覧者の全員、様々なメッシュ・フォーラムでの交流相手の全員を包含しています。

人脈で実際に何ができるかは後述します。どんな知人がいてどれだけ接触しやすいかが決め手になることもあれば、自分がどれだけ有名かが決め手になることもあります。接続仲間が何千人いても、発言力がなければコネを利用しようという努力にも限度があります。そこで評判がものを言うのです。

## 評判

評判はあなたの社会通貨の指標です。辺境部の贈与経済では、社会的評判は事実上金銭に取って代わりました。ですが、評判はクレジットよりもずっと安定しています。

『エクリプス・フェイズ』では、評判スコアはオンライン人脈によって促進されています。ほとんど誰もがこうした評判ネットワークの最低一つに参加していて、交渉相手の

現在のレブスコアと履歴を調べるのは簡単なことです。ミュージが自動的にやってくれて、相手の全員のレブスコアを内視で表示させてリアルタイムで更新し、突然嫌われ者になったり人気者になったりしたらわかるようになっていることもあります。もっとも一般的な七つのネットワークが評判ネットワークのサイドバーで紹介されています。

クイックスタート・ルールキャラクターは最初からレブスコアを持ち、キャラクターの行動に応じてそれがプレイ中に増減します。

ヴィージェイは単独任務に援護を必要としている。ハイパーコーポのバイオ実験施設にナノサイズの記録機器を設置する予定なのだ。小さなロボットを忍び込ませるのに注意力の全てを向けることになるから、@レブの無政府主義者ハッカーであるプリセに任務中の警戒を頼むことにした。事前説明と仕事と後片づけで一日の大半がかかり、危険も若干ある。ゲームマスターはテスト難易度表と修正値程度表を参照して-10修正を課した。@リストのレブスコアは55なので、ヴィージェイはd100で45以下を出さなければならない。判定の結果は79だった。うまくいかない。どうしても今動く必要があるので、もう60分かかるにもかかわらずゲームマスターは更に-10の修正を課すと知った上で再挑戦した。出目は34で、必要な35にぎりぎりだった！

例

## 評判ネットワーク

| ネットワーク   | 説明   |
|----------|--|
| @リスト     | 無政府主義者、アルゴノート、スカムのためのマルAリストで、@レブと呼ばれる        |
| シヴィックネット | 惑星連合とハイパーコーポが利用し、cレブと呼ばれる                    |
| エコウェブ    | 保全主義者と奪回派が利用し、eレブと呼ばれる                       |
| フェイム     | 社交人や芸術家や名士やメディア人が利用する情報通の有名人ネットワークで、fレブと呼ばれる |
| グアンシー関係  | 三合会や様々な犯罪組織が利用していて、gレブと呼ばれる                  |
| アイ       | ファイアウォールが利用していて、iレブと呼ばれる                     |
| RNA      | 技術者や科学者や研究者が利用する研究ネットワーク連合で、rレブと呼ばれる         |

## 情報の入手

### 修正 情報

- +20 一般的な情報: 食事のできる場所。あるハイパーコーポの取扱業務が何か。責任者は誰か。
- +0 公開情報: グレーマーケット(訳注: 合法だが正規のものではない流通経路)のコネ。どこが「治安の悪い地域」か。公開データベースの目立たない情報。現地の犯罪組織は何か。ハイパーコーポの公開ニュース。
- 10 非公開情報: ブラックマーケットのコネ。ハイパーコーポの非公式施設の場所。誰が警官か。誰が犯罪組織の一員か。対象人物の溜まり場。ハイパーコーポの内部ニュース。誰が誰と手を組んでいるか。
- 20 秘密情報: 特殊な闇市場のコネ。企業の秘密施設の場所。対象人物の隠れ家。ハイパーコーポの秘密プロジェクト。誰が誰を騙しているか。
- 30 最高機密: 最高機密装置研究所の場所。ハイパーコーポの違法プロジェクト。スキャンダルネタになるデータ。脅迫のネタ。

## サービスの入手

### 修正 サービス

- +20 単純な手助け: 15 分かかるサービス。椅子を動かす。誰かを脅させる。車などに同乗させてもらう。誰かについてオンラインで調べる。50 クレジットの借金。その他のほとんど金のかからないサービス。  
1-99 クレジットか 0 レプスコアが必要。
- +0 平均的な手助け: 1 時間かかるサービス。誰かを新しい小部屋に移すのを手伝ってもらう。誰かを痛めつける。機体を貸してもらう。アリバイを提供してもらう。治療タンク(訳注: どんな傷でも治せるナノテック治療機械)のレンタル。ハッキングへの小さな協力。法律家や警察の基本的な協力。250 クレジットの借金。その他の安価なサービス。  
100-499 クレジットか 1 レプスコアが必要。
- 10 手間のかかる手助け: 1 日かかるサービス。誰かを隣のハビタットへ移すのを手伝ってもらう。誰かに重傷を負わせる。監視役。短距離のエゴ投射。短距離のシャトル旅行(50,000 キロ未満)。小規模な心理手術(訳注: 精神を直接再プログラムする精神医学技法)。アップロード。史上最高のレストランの予約。大がかりな法定代理や警察の手助け。1,000 クレジットの借金。その他の手頃なサービス。  
500-1499 クレジットか 5 レプスコアが必要。
- 20 厄介な手助け: 一か月かかるサービス。死体の移動。殺人。逃走用シャトルのパイロット。産業破壊工作。大型貨物船による大量輸送契約。中距離のエゴ投射。中距離のシャトル旅行(50,000~150,000 キロ)。中規模な心理手術。再装着。刑務所からの釈放。5,000 クレジットの借金。その他の高価なサービス。  
1500-9999 クレジットか 10 レプスコアが必要。
- 30 困難な手助け: 一年かかるサービス。バラバラ死体の移動。大量殺人。大規模な横領。テロ行為。中規模アステロイドの移動。長距離のエゴ投射。長距離のシャトル旅行(150,000 キロ以上)。20,000 クレジットの借金。その他の巨額なサービス。  
10000 クレジット以上か 20 レプスコアが必要。

## 人脈テスト

キャラクターに何かが必要ならば、探し物が手に入るかどうかを決めるのに人脈テストをしてください。人脈テストは60分必要な作業テストで、再挑戦にも60分かかります。見つけた品物が届く(現地では見つからない物理的な品物の場合)のにかかる時間はゲームマスターの裁量に任せられます。

人脈テストは対象のネットワークでのレプスコアを基準とします。例えば、@リストでのレプが60でも関係(評判ネットワークのサイドバーを参照)でのレプは20しかないということもあります。通常通り、問題の商品の調達の難しさ(あるいは簡単さ)に応じて、ゲームマスターはテスト難易度表と修正値程度表(p11)による修正を適用します。成功は、キャラクターはその商品を手に入れたということです。失敗は、問題の品(人材であれ情報であれ製品であれ)はその時点では手に入らなかったということです。

同じ商品に対して再び人脈テストを行うこともできますが、再挑戦ごとに-10の修正を受けます。一つの商品については24時間で最大4回(最大で-30修正)しか挑戦できません。

人脈を使う時にロールプレイや人脈テストをどれだけ含めるかはゲームマスターの裁量次第です。普通の品物やわかりやすい情報や簡単な手助けならば、判定もロールプレイも必要ないでしょう。大きな依頼やコンタクトとの会話や任務への加勢では、判定やコンタクトとのロールプレイが発生するのが普通と思ってください。

テスト難易度表の修正に基づいたレプスコアや人脈の使い方の例を紹介します。

## 行動と戦闘

『エクリプス・フェイズ』のゲーム内時間は行動ターンという単位で管理されています。1行動ターンは3秒(つまり1分あたり20行動ターン)です。ターン進行中にキャラ



クターが行動する順序は、イニシアティブ・テスト(「イニシアティブ」を参照)によって決まります。各キャラクターが1ターンに行える行動の数は、その行動値によって制限されています(p 17、「行動値」を参照)。

## 行動ターン

行動ターンは、戦闘などのタイミングや行動の順序が重要になる状況で利用するものです。誰が何をやっているのかを細かく管理する必要がなければ、行動ターン進行をやめて「普通の」自由なゲーム内時間進行に戻って構いません。

各行動ターンはいくつかの段階に分かれています。

### ステップ1:イニシアティブ判定

各戦闘ターンの開始時に、その場にいるキャラクターは全員、行動の順序を決めるためにイニシアティブで判定します。詳しくは「イニシアティブ」を参照してください。

### ステップ2:第一行動フェイズの開始

イニシアティブ判定が終わったら、第一行動フェイズが始まります。第一行動フェイズでは、意識を失っていたり死んでいたり無力化されていたりしていなければ、(行動値は最低でも1なので)全員が行動可能で、イニシアティブ判定の結果が高かったキャラクターから順に行動します。

### ステップ3:行動の宣言と解決

最初に行動するキャラクターは、この第一行動ターンで行う行動を宣言し、解決します。ある行動の結果が別の行動に影響することもあるので、最初に全てを宣言する必要はありません。一個ずつ宣言と解決を行ってよいのです。

行動の種類(p 17)で説明されているように、各キャラクターは自分の手番でいくつかの高速行動や一つの複雑行動を行えます。代わりに、作業行動の開始や続行を行ったり、他人に合わせるために行動を遅らせる(p 17)こともできます。

行動を遅らせていたキャラクターは別のキャラクターがこのステップを踏む際に介入することができます。介入したキャラクターは自分の行動をそこで完了しなければならず、その後で介入されたキャラクターが自分の行動を再開します。

### ステップ4:一周して繰り返す

キャラクターがそのフェイズでの自分の行動を解決したら、イニシアティブが次に高いキャラクターの番になり、自分のステップ3を実行します。

そのフェイズで全てのキャラクターが行動したら、ステップ2に戻って第二行動フェイズを解決します。行動値が2以上のキャラクターは、同じイニシアティブ順序でステップ3をもう一度実行します。第二行動フェイズが終わったら、ステップ2に戻って第三行動フェイズ(行動値3以上のキャラクターが行動可能)を解決します。そして、第三

行動フェイズの行動が全て終わったら、最後の第四行動フェイズ(行動値4のキャラクターが最後の行動を行える)を解決します。

第四行動フェイズが終わったら、ステップ1に戻って次の行動ターンのイニシアティブ判定を行います。

## イニシアティブ

行動ターンでのタイミングは極めて重要です。敵が銃を抜いて撃つ前に遮蔽に隠れる必要のあるキャラクターにとっては、生死に関わるかもしれないのです。イニシアティブ判定によって、あるキャラクターが別のキャラクターよりも先に行動するのか後に行動するのかが決まります。

### イニシアティブの順序

キャラクターのイニシアティブ状態値は直観力+反応力の倍(INT+REFの倍)です。この値はモーフやインプラントや薬物や負傷によって修正されることもあります。このクイックスタート・ルールでは、レコード・シートに計算済みのイニシアティブ状態値が記入されています。

各行動ターンの始めに、各キャラクターはd100を振って出目をイニシアティブ状態値に加算します(これをイニシアティブ判定と呼びます)。結果が最も高い者が最初に行動し、その次は二番目に高い者と、降順に行動します。結果が同じなら同時に行動します。

アダム、ボブとキャミはイニシアティブ判定を行う。アダムのイニシアティブ状態値は40で、ボブは55、キャミは30だ。アダムのイニシアティブ・スコアは78(40+38)、ボブは79(55+24)、キャミは106(30+76)だった。一番高かったキャミが最初に行動し、次はボブ、そしてアダムの順になる。もしボブとアダムのスコアが同じだったら、二人は同時に行動することになっただろう。

例

### イニシアティブとダメージ

負傷したキャラクターはイニシアティブが一時的に低下します(p 22、「負傷」を参照)。この修正は負傷した時に直ちに適用されるので、行動ターンの最中にイニシアティブ・スコアが変動することもあります。手番の前に負傷したらそのイニシアティブが低下するので、本来のイニシアティブの順序ならば先手を取れたはずの誰かに遅れを取ることも有り得ます。

戦闘の第一ターンで、イニシアティブはキャミ、ボブ、アダムの順になっている。ところが、キャミの次に敵NPCが行動してボブのキャラクターを負傷させ、イニシアティブを79から69に低下させた。これによって、そのNPCが行動した後、ボブのキャラクターではなくアダムのキャラクターが先に行動し、その後でボブのキャラクターが行動してその行動フェイズを締めることになる。

例

## イニシアティブと勇氣

イニシアティブ判定の結果に関わらずある行動フェイズで最初に行動するために勇氣を一点消費することができます(p 9、「勇氣」を参照)。複数のキャラクターがこうして勇氣を消費したら、行動の順序はまず勇氣を消費したキャラクターの間で通常通りに決定され、その後で消費しなかったキャラクターの番になります。

## 行動値

行動値によって、キャラクターがある行動ターンで何回行動できるかが決まります。どのキャラクターも行動値の初期値は1なので、各ターンの第一行動フェイズにしか行動できません。一部のモーフやインプラントや薬物などの要素によって行動値は2や3、あるいは4(上限)に上昇させることができ、第二以降の行動フェイズでも行動が可能になります。例えば、行動値2のキャラクターは第一と第二の行動フェイズで行動でき、行動値3のキャラクターは第一から第三の行動フェイズで行動できるのです。行動値4のキャラクターは全ての行動フェイズで行動できます。これは、キャラクターの反射神経と神経経路が強化されているので、強化されていぬキャラクターよりもずっと速く考え行動することが可能だということを示しています。イニシアティブと同様、このクイックスタート・ルールでは、こうした修正はレコード・シート上のイニシアティブ状態値に反映済みです。

行動値が低くて行動できない行動フェイズでは、どんな行動も始められません。それでも自分の身を守ることはできますし、自動行動は常にオン(p 18、「自動行動」を参照)です。キャラクターが開始した移動は、たとえ行動できない行動フェイズでも実行中のままです(以下の「移動」を参照)。

## 移動

『エクリプス・フェイズ』の移動は他の行動と同様に扱われ、行動フェイズごとに変更することができます。歩行と走行は、どちらも注意力の全てを必要するわけではないので、高速行動として扱われます。蛇型モーフの滑り寄りや蜘蛛型モーフの這い寄りやシンセモーフの浮遊や滑空なども同様です。ただし、走行時には激しい運動による-10修正が他の行動に課せられます。また、疾走は全力での走行なので、複雑行動が必要です。

ゲームマスターの裁量次第では、他の移動にも複雑行動が必要になるかもしれません。フェンスの乗り越えや棒高跳びや高所からの飛び降りや水泳や無重力ハビタットでの自由走は皆それなりの手際と細部への注意力が必要としますから、複雑行動として扱われて走行と同じペナルティを他の行動に与えるでしょう。飛行は基本的には高速行動ですが、難しい動きには複雑行動が必要になります。

## 移動力

どのように移動するかだけでなくどれだけ移動するか

が有用なこともあります。人類のほとんどの移動力は同じで、歩行ならば行動ターンあたり4メートル、走行ならば20メートルです。行動フェイズ単位だと歩行なら1メートル、走行なら5メートルです。水泳やほふく前進などは、行動ターンあたり1メートルか行動フェイズあたり0.25メートルが目安です。

複雑行動を費やすなら、最大でターンあたり30メートルで疾走することができます。

機体やロボットや他の生き物や特殊なモーフには、ターンあたりの歩行/走行移動力が記述されています。

## 行動の種類

キャラクターが行える行動には、自動行動、高速行動、複雑行動、作業行動があります。

### 自動行動

自動行動は常にオンで、キャラクターに意識があれば手間はかかりません。

例: 基本的な知覚

### 高速行動

高速行動は単純で簡単な行動で、手軽に、そして他の行動と並行して行うことができます。あるターンでキャラクターがどれだけ高速行動を行えるかは、ゲームマスターが決めます。

例: 会話、安全装置の操作、インプラントの起動、起立

### 複雑行動

複雑行動には深い集中力や努力が必要です。キャラクターが1ターンに行える複雑行動の数は行動値によって決まっています(p 9、「行動値(行)」を参照)。

例: 攻撃、射撃、アクロバット、爆弾の解除、細かい観察

### 作業行動

作業行動は、1行動ターンでは完了しない行動です。それぞれの作業行動には、作業の説明に予定時間が示されているのが普通ですが、そうでない場合はゲームマスターが決定します。その作業にどれだけ時間がかかるかは予定時間によって決まりますが、テストの成功率10(p 13、「成功率と失敗度」を参照)あたり(端数切り捨て)10パーセント減少します。作業行動のテストに失敗したら、その作業が失敗だと気付く前に失敗度10あたり(端数切り捨て)10パーセントの予定時間を浪費します。

予定時間が一日以上の作業行動では、キャラクターは一日8時間働くものとします。一日あたりの作業時間が多いキャラクターはそれに応じて予定時間を減らしてかまいません。作業行動を実行中のキャラクターは、作業には連続していて邪魔のない集中力が必要だと決めた場合でなければ、作業を中断して他のことをやってから戻って作業を続けることもできます。

「時間をかける」(p 12)と同様に、作業行動を急いでこなし、予定時間を減らすためにテストでのペナルティを受

け入れることができます。急いでこなす場合は、テ d100 の前にそれを宣言しなければなりません。予定時間を10パーセント減らすごとに、テストに-10の修正(最大で60パーセント減で-60修正)が課されます。

### 待機行動

行動フェイズで自分の番になったとき、まだ行動の準備ができていないと思うかもしれません。他人の行動の結果を待ったり、他人の行動に介入しようとしたり、単に何をするかを決めかねているかもしれません。こうした時には、行動を遅らせることができます。

行動を遅らせたなら、待機状態になります。その行動フェイズの後の時点で、待機をやめて行動する(場合によっては、他人の行動に介入する)と宣言することができます。そうしたら、あなたの行動が解決されるまで他の行動は保留されます。あなたの行動が終わったら、イニシアティブの順序はあなたが介入したところから再開されます。

行動を次の行動フェイズや次の行動ターンまで遅らせることも可能ですが、イニシアティブの順序であなたの番になっても行動を遅らせ続けているならば、新しい行動は失われます。更に、行動を次のフェイズやターンに持ち越したら、その行動フェイズで本来ならば行動可能だったとしても、そちらは失われます。

ある行動ターンで、イニシアティブはボブ、キャミ、アダム順になっている。ところが、キャミとアダムのキャラクターが待ち伏せを受けた時、ボブのキャラクターは戦闘の中心から数十メートル離れたハビタットの角を曲がったところだった。更に、ボブのキャラクターから敵NPCへの視線は遮られている。そこで彼は、戦況がどう動くか見極めるために行動を遅らせた。

例

キャミのキャラクターは行動して、銃を撃ちながら脇に寄った。イニシアティブの順序によれば、次はNPCの行動になる。しかし、キャミがどいたことでボブの視線が通ったため、そこで行動の順序に介入して銃を撃つ。射撃は命中し、NPCを負傷させた。そしてボブのキャラクターが行動した後はイニシアティブはNPCに戻るはずなのだが、負傷によってNPCのイニシアティブがアダムのキャラクターよりも低くなった。これによって、アダムのキャラクターの方が先に行動し、最後にNPCが行動してこの行動フェイズが終了することになる。

## 戦闘

言葉では問題を解決できないときもあり、そんな時にはナイフや銃の出番です。『エクリプス・フェイズ』の戦闘は、武器が爪だろうと拳だろうと銃だろうと、基本的行動は同じです。攻撃者と防御者の対抗テストで処理されます。

## 戦闘の解決

攻撃の結果を決めるためには、以下の手順に従います。

### ステップ1: 攻撃の宣言

攻撃者は、行動フェイズでの自分の手番で、複雑行動によって攻撃を仕掛けます。用いられる技能は攻撃の手段によって異なります。適切な戦闘技能がなければ、適切な関連適性で代用しなければなりません。

### ステップ2: 防御の宣言

攻撃が宣言されたら、防御者はどう反応するかを選びます。防御者が何らかの形で無力化されていて自分の身を守れないのであれば、防御は常に自動行動とみなされます。

**接近防御:** 接近攻撃に対して防御するキャラクターは、回避を扱う乱戦技能を用います(技能がなければ反応力で代用できます)。

**射撃防御:** 射撃攻撃に対しては、乱戦技能の半分(端数切り捨て)だけしか使えません。

**全力防御:** 複雑行動で全力防御を選んだキャラクターは、防御の判定に+30の修正を得られます。

### ステップ3: 修正値を適用する

攻撃者と防御者の技能に適切な修正値を適用します。一般的な状況修正値については戦闘修正値表を参照してください。

### ステップ4: 対抗テストを行う

両者は d100 を振ってその出目を修正後の技能目標値と比較します。

### ステップ5: 結果を決める

攻撃者が成功して防御者が失敗したら、攻撃は命中します。防御者が成功して攻撃者が失敗したら、攻撃は完全に外れます。

両者とも成功していたら、その出目を比較します。攻撃者の方が高ければ、悪くない防御にも関わらず攻撃は命中します。そうでなければ、攻撃は防がれました。

防御者がクリティカル成功したら、攻撃者の武器が壊れたり故障したりどこかを強く打ってしまったりといった問題が発生するか、でなければ攻撃者の手から落ちます。

### ステップ6: 装甲を修正する

目標に命中しても、攻撃を防ぐのに防具が役に立ちます。その攻撃に対してどの種類の装甲が有効かを決めてください(p 20、「装甲」を参照)。ただし、武器の防御手段に対する貫通力を示す徹甲(AP)値を装甲のレーティングから差し引きします。

攻撃がクリティカル成功なら、装甲は無視します。なんらかの不備や弱点を狙われて装甲をよけるのに成功したということです。

### ステップ7: ダメージを決定する

それぞれの武器や攻撃手段にはダメージ値(DV。p 22、「ダメージ値」を参照)があります。AP 修正後の装甲レーティングをこの DV から差し引きます。結果がゼロ以下なら、装甲が有効で目標を傷つけるのに失敗したということです。そうでなければ、残ったダメージを防御者に与えます。ダメージの累計が防御者の耐久値を越えたら、防御者は行動不能になり、死ぬ可能性があります(p 22、「耐久値と健康」を参照)。

### ステップ8: 負傷の有無を決定する

一度の攻撃によるダメージを、防御者の負傷基準値と比較します。装甲修正後の DV が負傷基準値以上なら、キャラクターは負傷します。修正後の DV が負傷基準値の二倍以上や三倍以上なら、一度の攻撃で複数の負傷が与えられるかもしれません。負傷は単なるダメージよりも深い傷で、キャラクターに修正値などの影響を与えます。

## 戦闘の要素と複雑な問題

戦闘は当てたか外れたかを決定だけの単純な問題ではありません。武器や装甲やその他数々の要素が、攻撃の結果に影響し得るのです。

### 射撃モードと射率

『エクリプス・フェイズ』の射撃武器には全て、射率を決める射撃モードが最低一つ設定されています。こうした射撃モードをここで説明します。このクイックスタート・ルールでは、キャラクターのレコード・シートの武器にはそれぞれ対応する射撃モードが記載されています。

### シングルショット(SS)

1回の複雑行動で1回だけ射撃可能です。

### セミオート(SA)

セミオートの武器は素早く連射できます。1回の複雑行動で2回射撃可能です。それぞれの射撃は別の攻撃として扱います。

### バーストファイア(BF)

バーストファイアの武器は引き金を一回引くと数発の連射(バースト)を行います。一回の複雑行動で二回のバーストが可能です。それぞれのバーストは別の攻撃として扱います。一回のバーストで3発の弾を消費します。

バーストは一体の目標に集中させることも1メートル以内に隣接している二体の目標に撃つことも可能です。一体の目標に集中させる場合、最終的な DV は倍になります。

## ボットやシンセモーフや機体

『エクリプス・フェイズ』では AI 制御のロボットや機械のモーフをよく見かけます。ロボットは、監視や整備やサービスから警備や警察まで様々な目的で活用され、アク

ション・シーンや戦闘に参加することも珍しくありません。そこまで一般的ではない(少なくともハビタット内では)ものの、AI 制御の機体もよく利用され、登場します(機体も AI で動かされるロボットですが、「機体」という言葉は有人機として設計されたものを指します)。

シンセモーフと同様に、ボットや機体も他のキャラクターと同様に扱われ、イニシアティブ判定をしたり行動を行ったり技能を使ったりします。ただし、特別な注意が必要な特徴がいくつかあります。

### ボットや機体の特性値

ボットや機体の特性値や特性値修正には、シンセモーフのキャラクターと同様に実際の物理的な殻によって決まるもの(耐久値や負傷修正やイニシアティブや行動値など)があります。それ以外の特性値はそのボットや機体の制御 AI によって決まります。また、ボットや機体の特性値がその AI や物理的な殻に影響することもあります。ボットや機体には独自の移動力が設定されていて、このクイックスタート・ルールではボットや機体の説明に含まれています。

操縦性:ボットや機体には操縦性という特殊な特性値があり、これはそのボットや機体を操縦するためのテスト全てに適用される修正値です。

### ボットや機体の技能

ボットや機体が使う技能や適性には、それに宿る AI のものを使用します。このクイックスタート・ルールでは、ボットや機体の技能は他のゲーム情報と一緒に記述されています。

### 制御失敗

戦闘中に負傷したボットや機体は、制御失敗を避けるために操縦テストを行わなければならないか、自動的に制御失敗します。制御失敗の具体的な状況は、物語に一番ふさわしくなるようゲームマスターが設定します。ただ滑って停留所からずれただけのこともあれば、木に衝突して墜落したり、建物の外壁にぶち当たったり、障害物と衝突して高く舞い上がった上に通行人たちの上に落下したりすることもあるでしょう。制御失敗によって他の物体と衝突したボットや機体は、それによって更にダメージを受けるのが普通です(ゲームマスターの裁量次第ですが)。

### 全力防御

撃たれると分かっていたら、全力防御のために複雑行動を取ることができます。これは、次の行動フェイズまで自分のエネルギーの全てをよけたり伏せたり防いだりとにかく攻撃を防いだりするのに費やすということです。その間、自分への攻撃に対する防御には全て+30 修正が得られます。

全力防御中のキャラクターは、攻撃をよけるのに乱戦技能ではなくパルクール技能を使うこともできます(持っていれば)。これは、攻撃を当てられないようなアクロバ

## 戦闘修正値表

| 一般                 | 修正値 | 射撃攻撃                               | 修正値 |
|--------------------|-----|------------------------------------|-----|
| 利き腕でない手を使っている      | -20 | 攻撃者が遮蔽を取っている                       | -10 |
| 負傷している(負傷あたり)      | -10 | 攻撃者が走行している                         | -20 |
| 有利な位置にいる           | +20 | 攻撃者が接近戦闘中                          | -30 |
| 接触のみの攻撃            | +20 | 防御者が小さな遮蔽を取っている                    | -10 |
| 部位狙い(注)            | -30 | 防御者がある程度の遮蔽を取っている                  | -20 |
| 小さな目標(子供サイズ)       | -10 | 防御者が大きな遮蔽を取っている                    | -30 |
| 極めて小さな目標(ネズミや虫サイズ) | -30 | 防御者が伏せていて距離がある<br>(10メートル以上)       | -10 |
| 大きな目標(車サイズ)        | +10 | 防御者が隠れている                          | -60 |
| 極めて大きな目標(倉庫の壁)     | +30 | 照準(高速行動)(注)                        | +10 |
| 小規模な視界妨害(薄い煙、薄暗がり) | -10 | 照準(複雑行動)(注)                        | +30 |
| 大規模な視界障害(濃い煙、闇)    | -20 | 同じ行動フェイズで複数の目標を狙う<br>(二つ目以降の目標ごとに) | -20 |
| 見えない目標を攻撃          | -30 | 間接射撃                               | -30 |
| <b>接近攻撃</b>        |     | 至近距離(2メートル以下)                      | +10 |
| 突撃(注)              | +20 | 近距離                                | -   |
| <b>接近防御</b>        |     | 中距離                                | -10 |
| 突撃の迎撃(注)           | +20 | 遠距離                                | -20 |
|                    |     | 超遠距離                               | -30 |

注釈のある修正は、このQSRでは説明されていません。基本ルールを参照してください。

ティックな動きを示したものです。

## 装甲

「ステップ7:ダメージを決定する」(p19)で説明されたように、装甲は攻撃によるダメージを減らします。

### 対エネルギー・レーティングと対力学レーティング

それぞれの装甲には、対エネルギーと対力学という二つのレーティングがあり、攻撃の種類に応じて有効なものが適用されます。これらは「対エネルギー・レーティング／対力学レーティング」の順で記述されています。例えば、装甲レーティングが5/10だと記述されている品物は、エネルギーによる攻撃には5点の、力学攻撃には10点の装甲となります。

エネルギー・ダメージはビーム武器(レーザーやプラズマ)や火によるダメージが含まれます。

力学ダメージは移動する物体(拳やナイフやこん棒や銃弾など)が別の物体(目標)に命中した時に発生するエネルギーの変換です。

## 徹甲

徹甲(AP)値を持つ武器もあります。これは武器の防護貫通力を示したものです。AP値は攻撃に対して使用される装甲の値を減少させます(p19、「ステップ6:装甲を修正する」を参照)。

### 防具の重ね着

複数の防具を重ね着したら、それらの装甲レーティングは合計されます。しかし、防具の重ね着は動きを鈍くし、不快でもあります。二つ目以降の防具ごとに-20の修正を、キャラクターの行動に適用します。

ヘルメットや盾など、防具のアクセサリだと明記されている品物は重ね着のペナルティを発生させることはなく、その装甲ボーナスを追加するだけです。機械のモーフやボットの構造に備わっている装甲も、同様に重ね着としては扱いません。

## 物理的健康

アダムのキャラクターは、火星に落下したコロニーの残骸を漁っている時に攻撃を受けた。アダムとゲームマスターはイニシアティブを振り、戦闘の処理を開始した。

アダムのキャラクターが一番イニシアティブが高かったので、最初に行動する。現在の位置では少し身を晒し過ぎていると感じ、敵全員の位置が分かっているわけではないので、複雑行動を費やして全力防御を行うことにした。

次に、最初の敵 NPC がアダムのキャラクターを攻撃する。まずアダムは自分の数値を合計する。射撃攻撃なので、乱戦技能の半分を使用し、これで 22 になる。全力防御のために複雑行動を費やしているため、+30 修正を得て 52 になる。それから自分のキャラクターに一般の戦闘修正が適用されるかどうかを確認する。戦闘修正値表の一般修正値の部分を見て、攻撃者に対する有利な位置の修正が得られないか、ゲームマスターに聞いてみた。ゲームマスターは同意してアダムに +20 修正を認め、最終的な修正後の目標値は 72 になった。

次にゲームマスターがこの NPC の数値を合計する。力学武器を撃つので、力学武器技能の 52 を使用する。戦場は薄暗いので -10 修正が適用される。そして遮蔽を取っているため、もう -10 の修正が適用される。最後に射程が長距離なので -20 修正が適用され、最終的な目標値は 12 になる。

アダムとゲームマスターは d100 を振る。ゲームマスターの出目は 32 で、アダムの出目は 33 だった。アダムが成功して NPC が失敗しただけではなく、アダムがクリティカル成功したのだ。ゲームマスターは、銃が故障した上に逆火を起こし、NPC の目の前で暴発したことにした。そして彼はそのショックで立ち上がって叫びながら自分の顔を覆っていることにした。

次の行動ターンでも、アダムが最初だった。今度は敵の少なくとも一人の居場所が明確に分かっているので、レーザー・パルサーで撃つことにした。キャラクター・シートを見るとパルサーの射率は SA(セミオート)しかないため、一つの複雑行動で二回撃つことにした。手早く数字を計算すると、ビーム兵器技能は 59 で中距離の -10 修正になる。彼は、薄暗い状況が無視できるインプラントを持っているし、パルサー

ガンの射程は敵の使った力学ライフルよりも長いのだ。最終的な目標値は 49 になった。

ゲームマスターは NPC の数字を計算する。基本は 27(乱戦技能の半分)で、周囲への注意が疎かになっていることにより -10 することにしたため、最終的な目標値は 17 になった。

アダムとゲームマスターは d100 を振る。ゲームマスターは 78 で、アダムは 65 だった。NPC は失敗したが、アダムも失敗した(たとえアダムが出目を入れ替えるために勇気を消費したとしても、失敗に変わりはない)ので、射撃は外れた。次の射撃でも目標値は 49 だ。しかし、状況のめまぐるしさにもかかわらず、ぎりぎり外れたレーザー射撃によって NPC が警戒心を取り戻したので不注意による -10 修正は無くなったものとゲームマスターは判断し、最終的な目標値は 27 になった。

アダムとゲームマスターはもう一度 d100 を振る。ゲームマスターの出目は 43 で、アダムの出目は 33 だった！ 命中しただけでなく、クリティカル・ヒットなのだ！ さてゲームマスターは自分のノートを見て NPC がアーマー・クロージングを着ているのを確認する。本来ならば、エネルギー武器の攻撃に対して 2 の装甲値があり、アダムのパルサー・ガンには徹甲レーティングがない。しかし、アダムのクリティカル成功によって敵の防具を無視することができる。

そしてアダムはダメージ値を確定する。自分のキャラクター・シートを確認すると、パルサー・ガンのダメージ値は 2d10 だった。出目は 6 と 7 で、最終的なダメージ値は 13 になる。

ゲームマスターはそれを記録した。NPC の耐久値は 31 で、逆火の発生した武器による 5 点のダメージをすでに与えてある。あと 15 点あれば、NPC は気絶するだろう。しかし、ゲームマスターは NPC の負傷値が 6 なのに気が付いた。ダメージ値が 13 なので、NPC は二つの負傷を受けている！ ゲームマスターは、今後の行動に -20 修正を適用することにし、また転倒テストと気絶テストをただちに行わなければならない。

アダムはゲームマスターに教訓を教えてあげた。アダムにちょっかいださないこと！

例

例

キャラクターの物理的健康状態の指標には、ダメージ点と負傷の二つがあります。

### ダメージ点

キャラクターが負った物理的傷害の程度はダメージ点で表記されます。こうした点数は累積し、キャラクター・レコード・シートに記録されます。ですが、一度に大量のダメージ点を与えるダメージ源は、より深刻な効果をもたら

すでしょう(p 22、「負傷」を参照)。

### ダメージの種類

物理的ダメージにはエネルギーと力学の二種類があります。このクイックスタート・ルールのキャラクター・レコード・シートやシナリオ内の NPC 説明に記述されている武器は、種類が簡単にわかるよう、「力学ピストル」といった一般的な名称を与えられています。エネルギー武器であ

るアゴナイザー・ピストルと力学武器のシュレッターは例外です。

## 耐久値と健康

キャラクターの物理的健康状態は耐久値によって示されています。バイオモーフを着用したキャラクターの場合、これはダメージがどこまで累積したら倒れて意識不明になるかを示すものです。キャラクターの累計ダメージ点が耐久値以上になったら、疲労と肉体の酷使によってただちに気絶します。医療手当か自然回復によってダメージ点が耐久値未満になるまで、意識は回復しません。

キャラクターが機械の殻にモーフしているなら、耐久値はその殻の構造の一体性を示すものです。キャラクターの累計ダメージ点が耐久値以上になったら、物理的行動は不可能になります。おそらくモーフのコンピュータは機能しつつもメッシュは可能かもしれませんが、修理するまでモーフは壊れたままで動けません。

死亡: 大量のダメージ点は生命に関わります。ダメージが耐久値の1.5倍(バイオモーフ)か2倍(機械のモーフ)に達したら、その肉体は死亡します。この段階に至った機械のモーフは修理できないくらいひどく破壊されています。

## ダメージ値

『エクリプス・フェイズ』の武器(そしてその他のダメージ源)には、それのもたらすダメージ点の基本値であるダメージ値(DV)が設定されています。これは固定値ではなく、例えば3d10といったダイス判定の形式になっています。この場合、10面ダイスを3個振って出目(0は10とします)を合計します。例えば2d10+5という風に、DVがダイス判定プラス修正として示されていることもあります。この場合、10面ダイスを2個振って出目を合計してから5を加算したのが結果になります。

キャラクターにダメージを与える際には、「ステップ7:ダメージを決定する」(p19)の通り、DV(ダイスの出目)を決めてから修正装甲値を減算します。

## 負傷

キャラクターがダメージを受けたら、そのダメージ量(装甲によって減らされた後のもの)とキャラクターの負傷基準値を比較します。修正DVが負傷基準値以上なら、負傷が発生します。与えられたダメージが負傷基準値の2倍以上なら二つ、3倍以上なら三つの負傷が発生します。

負傷は累積するので、キャラクター・レコード・シートに記入しなければなりません。

## 負傷の影響

負傷一つあたり-10の累積する修正が、キャラクターの行動全てに適用されます。例えば、負傷三つのキャラクターは全ての行動に-30修正を課せられます。

転倒: 負傷したら、その場で身体力×3のテストを行わなければなりません。負傷修正は適用されます。失敗した

ら転倒し、起き上がるのに高速行動を費やさなければなりません。ボットや機体は制御失敗を避けるのに操縦テストを行わなければなりません。

気絶: 一度に(一つの攻撃で)複数の負傷を受けたら、その場でもう一度身体力×3のテストを行わなければなりません。負傷修正は適用されます。失敗したら気絶します。一度に複数の負傷を受けたボットや機体は自動的に制御失敗になります。

出血: 負傷してダメージが耐久値を越えたバイオモーフには、失血死の危険があります。医療手当を受けるか死ぬまで、1ターンあたり1点(1分あたり20点)の追加ダメージを受けます。

## 精神的健康

『エクリプス・フェイズ』で精神が拡張されているという設定によって、精神的健康が物理的健康と同じくらい重要なことは珍しくなくなりました。キャラクターの精神的健康状態の指標には、ストレス点とトラウマの二つがあります。

## ストレス点

ストレス点は、エゴの一貫性の断裂やキャラクターの精神的自己イメージの傷痕です。長期間の休息や精神科の医療や心理手術で減少させることができます(どれもこのルールの対象外ですが)。

## 理性値とストレス

理性値はキャラクターの精神的安定性の指標です。ストレス点の累積が理性値以上になったら、キャラクターのエゴはただちに神経衰弱を引き起こします。ショックに打ちのめされ、ストレス点が理性値を下回るまで混迷状態が続きます。

大量の累積ストレス点はキャラクターの正気に永続的なダメージを及ぼします。ストレス点の累計が理性値×2に到達したら、キャラクターのエゴは完全に砕け散ります。精神が崩壊し、どんな精神医療でも休息でも永遠に回復しないのです。

## ストレス値

認知ストレスを引き起こす可能性のあるものには、ストレス値(SV)があります。これは、その攻撃や経験がキャラクターに及ぼすストレス点を示したものです。DVと同様に、SVも1d10といった可変値だったり、1d10+5といった修正付きの値だったりすることもあります。与えられるストレス値を決めるには、ダイスを振って出目を合計してください。

## トラウマ

トラウマは、深刻な精神的ショックや人格や自己の損傷や錯乱や価値観の激変といった、過酷な認知上の障害です。キャラクターが一度にトラウマ基準値以上のストレス点を受けたら、トラウマを負います。トラウマ基準値の2倍や3倍のストレス点を受けたら、それに応じて二つや三つのトラウマを負います。トラウマは累積するので、

キャラクター・レコード・シートに記入しなければなりません。

### トラウマの影響

トラウマ一つあたり-10の累積する修正が、キャラクターの行動全てに適用されます。例えば、トラウマ二つのキャラクターは全ての行動に-20修正を課せられます。また、これらの修正は負傷の修正と累積します。

失見当:トラウマを負ったら、その場で意志力×3のテストを行わなければなりません。トラウマ修正は適用されず。失敗したら一時的に呆然として何が何だか分からなくなり、思考を取り戻すのに高速行動を費やさなければなりません。

錯乱:トラウマを負ったら、一時的に錯乱します(後述の「錯乱」を参照)。複数のトラウマを負ったら、ゲームマスターは別の錯乱を与えるか、既にある錯乱をより深刻にするかを選ぶことができます。

### 錯乱

錯乱は、気分変動や吐き気や不安症や幻覚といった、トラウマによる一時的な精神状態です。どんな錯乱にするかは、シナリオとキャラクターの人格に応じてゲームマスターとプレイヤーが協力して選んでください。

錯乱は、 $d10 \div 2$ 時間(端数切り捨て)が経過するか精神科の手当てを受けるまで続きます。ゲームマスターの裁量によっては、キャラクターがストレス源から離れていなかったりストレスをもたらす状況に巻き込まれたままならば錯乱がもっと長くことにしてもかまいません。

錯乱の影響はロールプレイされるためのものです。プレイヤーは、キャラクターの言動に錯乱を織り込んでください。プレイヤーが錯乱の影響を表現しきれていないと思ったら、ゲームマスターがそれを強調できます。また、適切と思ったら一部の行動に追加の修正やテストを要求してもかまいません。

このクイックスタート・ルールでは、錯乱の発生するような状況にキャラクターが登場した時に、個別の事例や錯乱の内容やゲーム上の影響などを説明します。

戦闘が短かった前回のセッションでアダムはゲームマスターを嘲ったものだから、仕返し時間がやってきた。例の火星に落下したコロニーの別の地域に行ったアダムのキャラクターは、住民を襲ったナノスウォーム攻撃の痕跡に出くわした。おぞましいなんて言葉では説明もできない、半ば食われた死体や吸収されて別の何かに変化した死体とか・・・アダムのキャラクターは百戦錬磨のベテランという設定だが、それでもこんなものに遭遇したことはなかった。

ゲームマスターは2d10のストレス値を振ることにした。出目は4と7で、合計は11になる。アダムは11のストレス点を記録した。実に心強いことに、これまでの事件で既に6点のストレスが溜まっているので、ストレスの合計は17になった。理性値は20

lose his mind

しかない。後3点で、彼は狂ってしまう。文字通り

lose his mind

自分の精神を失ってしまうのだ。

更に、このストレス点はトラウマ基準値の2倍以上なので、アダムのキャラクターは二つのトラウマを負う。つまり、今や全ての行動に-20の修正(負傷による修正に累積)が適用され、失見当しないようただちに意志力×3のテストを行わなければならないのだ。

最後に、アダムのキャラクターは二つの錯乱を抱え込む。軽く話し合った結果、誰かがナノスウォームに言及したらd10秒間ショックで記憶を失い、その後1d10分間震え上がるということで、ゲームマスターとアダムは同意した。

アダムのキャラクターが精神科の手当てを探す時間になった・・・そして今度はゲームマスターを侮らないだろう！

例

## ファイアウォールによろこそ

[メッセージ到着。発信源:不明]

[量子分析:傍受は発見されず]

[解読完了]

拝啓。

あなたの身元保証と経歴は三重のチェックを経て確認され、センチネル職員として承認されました。ファイアウォールによろこそ。

この非公開ネットワークに馴染みのない方に説明すると、ファイアウォールは人類という種族の持続的存続を(内外の)脅威から守るための組織です。人類が生き延びて繁栄するという保証がないことは<大崩壊>で証明済みかもしれませんが、私たちの注意力はあつというまに途切れます。事実上の準不老不死を達成したとはいえ、人類の滅亡につながり得る数多くの危険が目の前にあります。そうしたリスクには、悪人の手に渡れば大規模な破壊と無数の死者を生み出す危険のあるテクノロジーの一般流通が、人類の勢力争いや多様性と組み合わせられて産まれたものもあります。不注意な行動によって人類とその環境にもたらされた危険が先見の明のなさによって見逃されたものもあります。ティターンズが示したように、人類の創造物が反逆したものもあります。動機を窺い知るに至っていなかったり存在すら気づいていなかったりする知的異星人に由来するかもしれないものもあります。そして、人類が取るに足らない芥にすぎないこの宇宙の、意図のない単なる偶然ではあっても危険な因果関係によって、人類の脅威になるものもあります。

こうしたリスクの特定と分析と対処のために、ファイアウォールは存在します。私たちはボランティアです。私たちは皆、人類の生存を確保するために自分の命を危険に晒します。

ファイアウォールは、<大崩壊>の前から様々な名前や姿で存在していました。破局的な事件の後、状況を把握して最悪の事態に備えるために同様の目的を持つ幾つもの機関が団結しました。今では一つの看板の下で活動しています。

私たちが非公開ネットワークである理由は二つあります。まず、私たちの存続能力と活動能力は秘密によって守られています。私たちの敵が私たちについて知らなければ、それだけ効果的に対応できるのです。同様に、自分の主張する領域で私たちのような活動を行う組織に敵対的な政府もあります。私たちの存在に気付いている政府もありますが、本来ならば私たちの行動や目的の妨げになったであろう数多くの法律上や管轄上の障害を回避できるのです。次に、私たちの任務では、悪人の手に渡れば危険だけでなく公開されたら大規模なパニックを引き起こす危険のある情報が手に入ることがあります。場合によっては、そうした知識が存在するというだけで問題になることもあります。秘密を保って「知る必要」を指針とすることで、自動的に対処できるリスクがあるのです。

ファイアウォールは分散型のピアツーピア・ネットワークです。階級構造は最低限のもので、責任者は自分たちだけです。このノード構造によって、作員のプライバシーや安全を犠牲にしないで資産や人材を共有することができます。

あなたは、知識や財産や技能や何らかの秘密データへの関わりによって勧誘されました。あなたは、私たちの目的を支援しようという意志を証明しました。私たちの命と存在、そして人類の未来は、あなたの手にかかっているかもしれません。

それでは未来へ。私たちの全員がそれを手に入れられますように。

[メッセージ終了][このメッセージは自己消去されました]

## あんたが本当に知るべきこと

[メッセージ到着。発信源:不明]

[量子分析:傍受は発見されず]

[解読完了]

まあ座って何か飲めよ。

今読んだばかりの AI が書いたたわごとなんて全部忘れちまえ。本当の話をしよう。

あんたはおそらく、どんな泥沼にはまり込んだか知りたくてたまらないだろう。俺たちは皆人類と絶滅の間に立ち塞がるとかいった公式見解はもう聞いているかもしれない。あるいは、俺たちは関わる筋合いのないクソの山を弄ぶはぐれ組織で、その結果で人を死なせることもあるとか囁かれたかもしれない。好奇心がうずいているはずさ。あるいはあんたは自警団タイプで、正義のために血を流したがっているかもしれない。でなければ陰謀論マニアで、ファイアウォールの集合胸中にどんな秘密が眠っているのか知りたくてたまらないのかもしれない。そうした秘密が、俺たちが正気を保つために自分に言い聞かせてきた綿密に組み立てられた嘘に亀裂を入れたら？

ファイアウォールについて聞いたことは、いいことでも悪いことでも、真実であっておかしくない。俺たちは天使じゃない。ティターンズが最初の人間精神を強制アップロードした時、そんな理想の輝きは消え失せた。今頃、自分は一体何に参加したのかと自分で疑問に思ってるんじゃないか？俺がそうだった。

真実はというと、ファイアウォールにも色々あるってことだ。その殆どはいいことだが、全てを忘れるために自分のスタックを撃ちぬいてバックアップに戻ろうかと思うような酷いこともたくさんある。ただし、英雄であることに何かロマンチックな考えを持っているなら、今すぐ捨てろ。伝染性のナノウィルスの保菌者ってだけで子供をエアロックから放り出す時に、英雄気分にはなれないだろう。異星人の何かに追われてパンツを濡らす時に、勇者気分にはなれないだろう。そして、たとえ数百万人を救うためでも数十人や数百人や数千人の命を奪う連絡をするときには、人間気分すらしないだろう。

なら何で、こんな組織に参加するほど頭がおかしいかって？誰かがやらなきゃいけないからだ。俺たちの生存がこれにかかっているからだ。人類を護ろうって理想主義者もいる。でも最終的には、自分の身は自分で守るってことさ。ああ、責任を辞退して自称政府にやらせるって手もある。でも無政府主義者に一理あるとすれば、それは権力者は信用できないってことさ。どちらかといえば奴らが問題の一部であることの方が多い。だからファイアウォールは共同活動だ。俺たちは地下組織だけど、オープンソース活動を利用している。共通の目的のために情報と資産を共有している。外部と連携した即興の小チームやフラッシュモブ(訳注:ネットを介した突発的な集会)スタイルで組織されている。作戦の参加者の発言権

は平等だ。自分たちの秩序は自分たちで守る。経歴や出身勢力は色々あるが、共通の敵に立ち向かい、勝つために戦っている。代案なんてない。

フェルミのパラドックスについて聞いたことはあるか？銀河はこれほど広いのに、他の生命がいる証拠がこれほど少ないのはなぜかって疑問さ。〈使節〉には会ったし他の異星人の証拠もあるけど、この銀河は知的生物だらけでなきゃごった返していきやおかしいのさ。なのにそうじゃない。

理由を言おう。宇宙は公平なんかじゃない。人類が消え去っても、銀河は何も気付かないだろう。地球を見る。人類がいなくなっても惑星は今もあって生命も存在する。まったく無慈悲なクソツレだよ。不老長寿についてのユートピアなたわごとなんか全部忘れろ。一年一年を生き延びられればラッキーってものさ。人類は、大量破壊兵器を誰もが手にできるテクノロジーを開発したけど、チンケで下らない問題の克服に手間取っている思春期種族さ。本当に不老の種族として宇宙を探検しようというのなら、熱心に取り組まなきゃいけない。生存は特権ではあっても権利じゃない。

ファイアウォールに参加したら、あんたは呼び出しを待つことになる。トラブルが起きたのがあんたの近くだったりそれの対処を得意とするのがあんただったりしたら、呼び出しがかかる。自分の命がかかっているかのように、今の作業や持ち物を放り出せ。というか、おそらく実際に命がかかっている。作戦のために現場に着いた(俺たちは「医者に行く」と呼んでいる)ら、あんたらの小チームは適切と思う活動をやっていい。後でチーム外のメンバーに報告して責任を取るのだけ、忘れないように。それにファイアウォール人脈の支援もあるが、資産に限度があることが多いから、常に尻拭いをしてもらえるとは思わないこと。裏で糸を引くように他のセンチネルに頼むことはできるが、その度に作業員の身元がばれる危険が出たり消さなければならない痕跡が残ったりと問題が複雑になる。他人に依存しないのは重要だ。

最後に一つ。敵がいることを絶対に忘れるな。政治的主張のためにハビタットを核で攻撃しようとする低能や疫病兵器が人類に教訓を垂れると考えるネオ・ラッドライト(訳注:現代テクノロジーが社会的副作用を生み出すと考え、テクノロジーの進歩を止めようとする運動)だけじゃない。ファイアウォールの存在を知り、それを脅威だとみなしている組織のことだ。あんたがセンチネルだと奴らにばれたら、あんたの命はおしまいだ。あんたのバックアップもおしまいかもしれない。だから油断するな。

さてと、できる限り率直に実情をぶっちゃけた。この秘密クラブによろこ。この仕事じゃ死ぬのは珍しくないのを忘れるなよ。

[メッセージ終了]

[このメッセージは自己消去されました]

# ゲームルール・サマリー

## テストを行う

- ・d100(二つの10面ダイスを振り、パーセンテージ・ダイスとして読む)。
- ・目標値は適切な技能(場合によっては適性一つや適性二つの合計)で決定される。
- ・難易度は修正値として反映される。
- ・00は常に成功。
- ・99は常に失敗。
- ・ゾロ目(00、11、22、33など)はクリティカル成功かクリティカル失敗。

## 成功テスト

- ・成功するには、d100を振って技能+/-修正以下を出す必要がある。

## 対抗テスト

- ・それぞれのキャラクターは技能+/-修正に対してd100を振る。
- ・より高い目目で成功したキャラクターが勝つ。両者が失敗したか同じ目目で成功したら膠着状態。

## 代用

- ・テストに適切な技能をキャラクターが持っていなければ、その技能に関連する適性で代用できる。

## 修正値

- ・修正値は常に目目ではなく目標値(技能)に適用される。
- ・修正値(プラスであれマイナスであれ)の程度は3段階。
 

|   |       |
|---|-------|
| 小 | +/-10 |
| 中 | +/-20 |
| 大 | +/-30 |
- ・修正値は最大でも+/-60。

## 協力

- ・一人を主役に選び、そのキャラクターが判定する。
- ・助手一人につき+10修正を加える(最大+60)。

## 時間をかける

- ・行動の完了に通常よりも多くの時間をかけることができる。
- ・複雑行動では、1分ごとに+10修正が得られる。
- ・作業行動では、予定時間の50パーセントごとに+10修正が得られる。

## 適性

- ・基本の改造されていないヒューマンでは、適性は1から30。
- ・適性には認知力、運動力、直観力、反応力、社交力、身体力、意志力がある。

## 習得技能

- ・技能は1から99(平均50)。
- ・モーフや装備やドラッグなどによってそれぞれの技能にボーナスやペナルティが発生することもある。

## 専門化

- ・専門化は対象範囲で技能テストに+10する。
- ・一つの技能で可能な専門化は一つだけ。

## ストレスになる体験(SVは端数切り捨て)

| 状況                                    | SV     |
|---------------------------------------|--------|
| 動機に基づく目的の追求に                          | 1d10+2 |
| 大失敗する                                 |        |
| 無力感                                   | 1d10+2 |
| 信じていた友人の裏切り                           | 1d10+2 |
| 長期の孤独                                 | 1d10+2 |
| 極度の暴力の目撃                              | 1d10+2 |
| 極度の暴力の実行                              | 1d10   |
| 危うく死ぬところだったのを認識                       | 1d10   |
| 他人の死のXP体験                             | 1d10   |
| 愛する人の喪失                               | 1d10+2 |
| 愛する人の死の目撃                             | 1d10+2 |
| 愛する人の死に責任がある                          | 1d10+5 |
| 凄惨な殺人現場に遭遇                            | 1d10   |
| 拷問の目撃                                 | 1d10+2 |
| 拷問である程度苦しめられる                         | 2d10+3 |
| 拷問で徹底的に苦しめられる                         | 3d10+5 |
| 知性のない異星人との遭遇                          | 1d10+2 |
| 知的異星人との遭遇                             | 1d10   |
| 敵対的異星人との遭遇                            | 1d10+3 |
| 高度なテクノロジーとの遭遇                         | 1d10+2 |
| 蕃患の影響を受けたテクノロジーとの遭遇                   | 1d10+2 |
| 蕃患に感染した人間との遭遇                         | 1d10   |
| 蕃患生命体との遭遇                             | 1d10+3 |
| 蕃患ウィルスへの感染                            | 様々     |
| (基本ルールp366を参照)                        |        |
| イプシロン詭技(訳注:蕃患ウィルスによってもたらされた超能力の一つ)の目撃 | 1d10+2 |

## 行動ターン

- ・1行動ターンは3秒。
- ・行動の順序はイニシアティブで決まる。
- ・自動行動は常にオン。
- ・1ターンに可能な高速行動の数は最低でも3回で、上限はゲームマスター次第。
- ・複雑行動は行動値の数だけしか行えない。

## テスト難易度表

| 難易度 | 修正値 |
|-----|-----|
| 朝飯前 | +30 |
| 単純  | +20 |
| 簡単  | +10 |
| 平均  | +0  |
| 困難  | -10 |
| 苦難  | -20 |
| 至難  | -30 |

## 修正値程度表

| 程度 | 修正値   |
|----|-------|
| 小  | +/-10 |
| 中  | +/-20 |
| 大  | +/-30 |