

技能

原書クレジット(長文ながらすべて収録)

Original Concept and Design: Rob Boyle, Brian Cross
Writing and Design: Lars Blumenstein, Rob Boyle, Brian Cross, Jack Graham, John Snead
Additional Writing: Bruce Baugh, Randall N. Bills, Davidson Cole, Tobias Wolter
Editing: Rob Boyle, Jason Hardy, Michelle Lyons
Development: Rob Boyle
Line Developer: Rob Boyle
Art Direction: Randall N. Bills, Rob Boyle, Brent Evans, Mike Vaillancourt
Cover Art: Stephan Martiniere
Interior Art: Justin Albers, Rich Anderson, Adam Bain, Davi Blight, Leanne Buckley, Robin Chyo, Daniel Clarke, Paul Davies, Nathan Geppert, Zachary Graves, Tariq Hassan, Thomas Jung, Sergey Kondratovich, Sean McMurchy, Dug Nation, Ben Newman, Justin Oaksford, Efrem Palacios, Sacha-Mikhail Roberts, Silver Saaramael, Daniel Stultz, Viktor Titov, Alexandre Tuis, Bruno Werneck, and Dr. CM Wong (Opus Artz Studio)
Graphic Design and Layout: Adam Jury, Mike Vaillancourt
Faction Logos: Michaela Eaves, Jack Graham, Hal Mangold, Adam Jury
Indexing: Rita Tatum
Additional Advice and Input: Robert Derie, Adam Jury, Sally Kats, Christian Lonsing, Aaron Pavao, Andrew Peregrine, Kelly Ramsey, Malcolm Shepard, Marc Szodruch
Science Advice: Brian Graham, Matthew Hare, Ben Hyink, Mike Miller
Playtesting and Proofreading: Chris Adkins, Sean Beeb, Laura Bienz, Echo Boyle, Berianne Bramman, Chuck Burhanna, C. Byrne, Nathaniel Dean, Joe Firrantello, Nik Gianozakos, Sven Gorny, Björn Gramatke, Aaron Grossman, Neil Hamre, Matthew Hare, Kristen Hartmann, Ken Horner, Dominique Immora, Stephen Jarjoura, Lorien Jasny, Jan-Hendrik Kalusche, Austin Karpola, Robert Kyle, Tony Lee, Heather Lozier, Jürgen Mayer, Darlene Morgan, Trey Palmer, Matt Phillips, Aaron Pollyea, Melissa Rapp, Jan Rüter, Björn Schmidt, Michael Schulz, Brandie Tarvin, Kevin Tyska, Liam Ward, Charles Wilson, Kevin Wortman, そして Gen Con 2008 でのゲームに参加してくださったり私たちのオンライン・フォーラムにエラッタを提供してくれたりした方全員
Musical Inspiration: Geomatic (Blue Beam),

Memmaker (How to Enlist in a Robot Uprising), Monstrum Sepsis (Movement)
献辞: まず、時間や労力やアイデアや資金の提供者から完成品を手にし、読み、遊ぶ人全員まで、『Eclipse Phase』を実現させた人々に。このゲームはあなたたちによるあなたたちのためのものです。次に、私の人生における大切な人であり、本書の執筆とそのテーマである死の克服の過程で亡くなった、祖母とアンドレアへ。こうした悲劇的な喪失が避けられる日が、いつか訪れると願っています。第三に、このプロジェクトの楽しい仲間である息子のエコーへ。そして最後に夢想家たち、特に、今ここから素晴らしい未来をもたらそうとしている、無政府主義者とトランスヒューマニストへ、本書を捧げます。 Rob Boyle

Third Printing (first corrected printing),
by Posthuman Studios
contact us at info@posthumanstudios.com
or via <http://eclipsephase.com>
or search your favorite social network for:
“Eclipse Phase” or “Posthuman Studios”
Posthuman Studios is: Rob Boyle, Brian Cross,
Adam Jury

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/>
or send a letter to: Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA. (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/ccllicense>)

翻訳クレジット

翻訳: Janus (janus_lj@infoseek.jp)

Ver 1.01

これは Posthuman Studios の著作物『Eclipse Phase Core Rulebook』の一章『Skills』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。

物理的外見と能力がボタン一つで簡単に変えられる世界では、生まれつきの能力よりも自分が何者で何を知っているかの方が重要です。技能は、キャラクターの持つ知識や積み重ねた様々な経験や教育や『エクリプス・フェイズ』の住民のそれぞれが身に付けているノウハウを表すものです。ハイパーコーポのステーションに忍び込んで警備システムを無力化しメッシュ拠点をハックした上で脱出用に警備員になりすますのを可能にさせるのは、技能なのです。技能は、どんな外見をしていようとどこにしようと失われません。キャラクターが何をできるかを追求する時、技能の有無がしばしば成否を左右します。

幅広い技能の習得は『エクリプス・フェイズ』での生存と成功に欠かせません。ここで紹介する技能は様々な能力を網羅していますから、それぞれのキャラクターが能力や知識を个性的に選ぶことができます。

技能概説

技能は適性と習得技能に分けられます(p 122、『キャラクターの技能』を参照)。習得技能は適性一つと関連し、それを基盤としています。もしある状況に必要な技能を持っていないなら、大抵は(常にではありませんが)その関連適性で代用できます。また、ある技能の特定の要素に精通していることを示すため、専門化することもできます。

核心技能:適性

適性というのは、生まれ持っていたり成長の過程で得たりした、根本的な技能や能力です。適性は、それ自体がテストに使われることもあります。主に習得技能の初期値を決めるのに使われます。適性が、それが関連する技能の初期値なのです。例えば、身体力 10 のキャラクターが自由走技能(身体力に関連しています)を習得しようとするならば、まず自由走 10 として、そこから追加の点数を購入します。

適性は、必要とされる技能をキャラクターが持っていない場合にも用いられます(p 116、『代用:習得していない技能の使用』を参照)。適性は、キャラクターがその技能の初歩的な使い方について見に付けている基礎知識なのです。キャラクターはその技能の正式な訓練を受けたことは一度もないかもしれませんが、それでも試みることは可能なのです。

適性は 1 から 30 までの値で、10 が無強化ヒューマンの平均で 15 が殆どの遺伝子強化トランスヒューマンの平均です。適性は訓練を伴わない能力なので、最大値は 30 に制限されています。

全てのプレイヤーは七つの適性を持っています。これらはキャラクター作成(p 128)の時に決まりますが、現在着用中のモーフの質によって、上限が課せられたり修正されたりする(p 123)ことがあります。

習得技能

キャラクターの習得技能は、モーフが代わっても受け継

がれる学んだ知識、キャラクターのエゴを明確にする基盤となる知識です。『エクリプス・フェイズ』で使う必要が生じるかもしれない技能の殆ど全てが習得技能です。値は 0 から 99 の範囲です。

どの習得技能にも関連適性があり、初期値の計算と、その技能がない時の代用にはそれを使います。

技能の分類

どの習得技能も能動技能か知識技能に分類されています。能動技能には物理的な行動が必要なのが普通で、ゲームプレイ中のアクション・シーンで使われます。知識技能はそれよりも知識や知力の色彩が濃く、アイデアやデータを扱います。知識技能はアクション指向のゲームプレイの最中には役割が地味かもしれませんが、それでもキャラクターの経歴と関心を肉付けし、ロールプレイによるやりとりと一体になっています。能動技能も知識技能もキャラクター作成時に別々に取得されるものです。

能動技能は、更に戦闘、精神、物理、超能力、社会、技術、機体技能に分けられます。一部の特性や能力が特定の分類に適用されることもあります。

分野技能

習得技能には分野技能というのもあり、これは取得時に特定の対象分野も選ばなければなりません。例えば学術技能なら、キャラクターが学んでいるでは生物学や化学や異種社会学といった特定の学術分野を指定する必要があります。分野技能は“芸術:絵画”のように“技能:分野”という形式で記述されています。分野技能は別々の分野を扱う技能として異なった分野に対していくつでも習得することが可能です。つまり、各分野は別々の技能なのです。それぞれの分野技能には推奨分野がいくつか記述されていますが、自分達のゲームにふさわしい他の分野をゲームマスターとプレイヤーと一緒に産み出しても構いません。

“職業:会計(マネー・ロンダリング)”といった風に分野技能と専門化を組み合わせることも可能です。

超能力技能

超能力というのは、プシー波などの不可解な現象によって生物の精神を認識したり操ったりする能力です。これは特異な能力なので、超能力を扱いたいキャラクターは特性/超能力(p 147)を取得しなければなりません。超能力の使用には、超能力を活かすために積んだ特殊な訓練を示す、いくつかの特殊な技能(超能力支配、超能力攻撃、超能力知覚)も必要です。超能力技能は代用できず、超能力技能を使うには特性だけでなくその技能の訓練も必要です。詳しくはp 220 の『Psi』を参照してください。

専門化

習得済みの技能を専門化することは誰でも可能です(p 123、『専門化』を参照)。この専門化は、その技能の特定の要素に精通していることを示しています。後述される技

能の多くには専門化の例も挙げられています。自分達のキャンペーンで使うそれ以外の専門化のアイデアを、ゲームマスターとプレイヤーで産み出すのはいい考えです。

専門化によって、その技能を専門化に相応しい状況で使う際に+10 修正が得られます。

技能の使用

キャラクターが技能で何かしたいと思ったら、技能テストに成功しなければなりません (p 115、『テストを行う』を参照)。行動の難しさやその他のテストに影響するかもしれない考慮すべき要素は修正として適用されます。どの種類のテストでも同じことですが、出目が修正を適用した後のテスト目標値以下ならばテストは成功です。技能テストの場合、キャラクターの問題となる技能のレーティングが目標値となります。難しさなどの要素を反映した修正はこの目標値にそのまま適用されます (p 115、『難易度と修正値』を参照)。00 の出目は修正に関わらず常に成功で、99 ならたとえ修正によって目標値が 100 以上に上昇していたとしても常に失敗です。技能テストでは通常のクリティカル成功と失敗のルールが適用される (p 116、『クリティカル: ゴロ目』を参照) ので、ゴロ目 (00、11、22、33 など) ならクリティカル成功かクリティカル失敗になります。

代用

その場で必要な技能を持っていない場合もあるでしょう。こうした時は、その技能の関連適性で代用することができます。これは、習得技能の殆どは何かの基礎的な肉体的能力から発展したものだという点を表したものです。たとえやり方を知らないとしても、以前どこかで見たことがあるでしょうし、少なくともやるだけやってみることはできるでしょう。もちろん、訓練を受けた場合ほどうまくはありませんが、それでも試してみることは可能なのです。

全ての技能が代用可能というわけではありません。訓練なしで挑戦するにはあまりにも複雑すぎたりマイナーだったり特別な知識や能力が必要だったりする技能もあります。例えば、脳の手術や殆どの超能力技能は、やろうとすることの能力や知識がなければどうあがいても手が届きません。

分野技能の代用

時には、テストが必要な分野での分野技能がないけれど、別の関係する分野の技能ならあるという場合もあるでしょう。例えば、異星人の死体の解剖には学術: 天体生物学が必要かもしれませんが、その技能がないキャラクターでも代わりに学術: 生物学による代用が認められるかもしれません。どんな状況で認めるかはゲームマスターが判断しますが、場合によっては分野の関連性の深さによってテストに修正が加わるかもしれません。

関連する技能での代用

ゲームマスターが認めるなら、必要なテストに何かの

関係がある別の技能で代用することもできます。例えば、力学武器技能を持つキャラクターはレーザーの扱い方の訓練を受けたことはないかもしれませんが、目標に狙いを定めて引き金を引くのに必要なことは知っています。同様に、キャラクターが推理技能を持っていないとしても、死体が撃たれた場所から動かされたことに気付くかどうかの問題で、ゲームマスターは知覚技能の使用を認めることができます。このようにゲームマスターが関連する技能での代用を認めた状況では、テストに-30 修正を適用してください。

スリットは、ある知覚装備を探して火星のスークのブラックマーケットを巡っている。ゲームマスターは収集テストを求めたが、スリットはこの技能を持っていない。彼女は直観力 22 による代用もできるのだが、代わりに関連した知覚技能 (82 ある) で代用できないかとゲームマスターに尋ねた。ゲームマスターは同意したので、スリットは目標値 52 (82-30) で判定する。

例

補助技能

時には、あるテストに複数の技能が関わったりある分野での知識が別の技能で役に立ったりすることもあります。この場合は、補助技能ボーナス表に従って、補助技能での実力に応じて技能テストに修正を加えても構いません。

ダヴは来訪者を歓迎していない孤立したハビタットに自分を連れていくよう、僻地民のパイロットを説得したい。自分が目的地の周縁人の友達であるとパイロットに印象付けるため、彼らの文化的習慣についての知識 (関心: 宗教カルト 45) を持ちだす。ゲームマスターはこれを認め、ダヴの説得テストに +20 修正を適用する。

例

技能の範囲

無重力でばたつく不器用な初心者と宇宙空間を踊るように軽やかに滑るベテランの違いとは何でしょう？ 訓練と技能がその答えです。技能に優れていれば、それだけやりたいことの成功率が高まるだけでなく、より優れた成功を収めることでしょう。

『エクリプス・フェイズ』の適性は 1 から 30 の範囲で、習得技能は 0 から 99 の範囲です。こうした数値はトランス

補助技能ボーナス	
技能レーティング	修正
01-30	+10
31-60	+20
61 以上	+30

適性範囲表								
レーティング	評価	身体力	運動力	反射力	認知力	直観力	社交力	意志力
1-5	子供の平均	病弱	不器用	のろま	薄弱	鈍感	不恰好	注意散漫
6-10	成人の平均	軟弱	平凡	単調	知的	注意深い	個性的	自制
11-15	トランスヒューマンの平均	フィット	滑らか	敏速	明晰	鋭敏	魅力的	集中
16-20	強化	鍛練	機敏	素早い	秀才	不気味	眩い魅力	毅然
21-25	超人	素質	器用	電光石火	英才	半ば予知	魅惑的	確固
26-30	ポストヒューマン	精鋭	正確	神速	天才	ほぼ全知	魅了	不動

ヒューマンの能力と特性の範囲を抽象的に表したものです。適性範囲表では様々なレベルの適性とそれらの間の関係がまとめられています。同様に、習得技能範囲表では様々なレベルの技能で何ができるかの解釈がまとめられています。

適性

p 122 で述べられているように、『エクリプス・フェイズ』には七つの適性があります。どんなキャラクターでも最低1で適性があります。

適性のみテスト

滅多にないことですが、習得技能ではなく適性だけによるテストが必要な時もあります。適性だけのテストは適切な習得技能が存在しない場合だけにしてください。そうした状況は、基本的にルールに記載されています。

適性の範囲(1~30)は習得技能の範囲(0~99)よりもずっと低いのが普通なので、適性のみテストの扱いには注意が必要です。ですから、殆どの適性テストでは適性×3を目標値にするといいでしょ。テストがもっと困難だという滅多にない状況では、適性×2か、場合によっては適性そのままを使っても構いません。場合によっては、複数の適性がテストに関わることもあるでしょうから、その時は複数の適性を合計して目標値を算出しても構いません。

適性のみテストが妥当と思われる状況の例をいくつか示します。ゲームマスターは他の状況で似たようなテストを要求しても構いませんが、できる限り習得技能を使わせてください。

習得技能範囲表	
技能	相当する評価
00	見たこともやったこともなく、全くの未経験
10	ごく初歩的な知識
20	実践者として基礎的な実力(運転免許、銃の所持許可、高卒資格)
30	実践経験や多少の職業訓練
40	基礎的な職業人資格(警察の運転、歩兵のライフル資格、学士号)
50	職業人レベルの仕事による経験、多少の高度な訓練
60	専門家レベルの実力(モータースポーツのドライバー、選抜射手、博士号)
70	専門家レベルの仕事による経験、独特な改良や洞察を持つ
80	この道では太陽系レベルの権威と呼ばれる価値がある。
90	ノーベル賞/オリンピック選手/チェスのグランドマスターや武道の達人
99	現在の理解と改良における最先端

適性の比較:フラット対スプライサーやエグザルト

21世紀初頭のヒューマンと比べると、『エクリプス・フェイズ』世界の平均的なトランスヒューマンは強化されていない先祖よりも機敏で賢明で力強く健康です。現代人と一番似ているのは、フラット(p 139)と呼ばれる普通の強化されていないヒューマンです。ですが、トランスヒューマンの多数はスプライサー(p 139)やエグザルト(p 139)という肉体を着用しています(少なくとも、生身の肉体の持ち主はそうです)。スプライサーは遺伝的欠陥を避けるために遺伝子を浄化されて何らかの方向で最適化されているのに対し、エグザルトは全般的な性能が高くなるよう遺伝子を強化されています。そのため、強化されていない同類よりも魅力的で体力があり認知能力に優れている上に周囲と調和しているのです。

素の筋力

単純な筋力が関わるテストは身体力×3テストとして扱います。ドアをぶち破ったり物品を真っ二つに折ったり綱引きをやったり重い物を持ち上げたり運んだりするときには、これを使ってください。

投げられた物をキャッチする

野球のボールをキャッチしたり大事な壺が割れるのを防いだりグレネードを投げ返したり(p 200)と、投げられた物や落下中の物をキャッチする必要がある場合は、反射力+(運動力×2)を使ってください。

冷静さや意志

キャラクターを怯えさせたり気分を悪くさせたりゾッとさせたり心の底からガタガタ震え上がらせたりさせるようなゲーム内状況は沢山あります。キャラクターが踏み止まったり叫ばないでいたり立ち直ったりするかどうかを決めるには意志力×3を使ってください。

縄抜け

物理的拘束(縄や手錠など)から抜け出したい時や何らかの形で身をよじったりする時(崩れた壁や逆さになった機体の下から這い出たり)には、運動力+身体力による縄抜けテストが必要かもしれません。状況の難しさに応じた修正を適用してください。ゲームマスターの裁量によっては、拘束状況次第でしかるべき予定時間を持つ作業行動として扱われるかもしれません。

アイデアを思いつく

時には、明白なことにプレイヤーが気がつかなかったり、プレイヤー自身の価値観や先入観によって状況を誤解したりキャラクターとは異なる形で解釈したりすることがあります。そんな時には、助けになるアイデアをキャラクターが思いつくかどうか、直観力×3か認知力×3(どちらか適切な方で)判定させることができます。このテストは多用せず、誰でもわかることや獲得済みの知識や詳細情報についてキャラクターが知っているかどうかを評価するためだけに使ってください。

記憶と想起

記憶はモーブからモーブへと渡り歩くエゴが自己の連続感を保つために頼るものですが、人間は記憶違いをするものです。キャラクターが何かの情報を思い出したり憶えたりしようとするなら、どれだけうまく行ったかを決めるのに認知力×3を使ってください。なお、直感像記憶(p 146 の特性かp 301 の強化)やp 307 の記憶力強化があるキャラクターには完璧な記憶力があるので、テストは不要です。



全技能一覧

この節では、『エクリプス・フェイズ』で選ぶことができる習得技能の全てを詳しく説明します。もちろん、ゲームマスターとプレイヤーが相談して自分達のキャンペーンに相応しい技能をこれに追加しても構いません。

学術:[分野]

種類: 分野、知識

関連適性: 認知力

説明: 学術技能は集中的な教育でしか見につかない非応用的な専門知識の全てを扱います。理論科学や応用科学や社会科学や人文科学などの殆どが、この技能に含まれます。この章にある他の技能の殆ども、学術: 武器や学術: 尋問といった技能の実用的な理論的知識として習得することができます。

使い所: キャラクターが何らかの知識を得たい時に使われます。例えば、学術: 化学はある薬品を分析したり珍しい化学反応を理解したり特殊な材料が必要な物をナノ合成するのに必要な元素を調べたりするのに使われます。ゲームマスターの裁量によっては、その分野の教育を受けていなければ手の着けようがないということで、一部の学術系テストでは代用ができないこともあるでしょう。

分野の例: 考古学、天体生物学、天文学、天体物理学、天体社会学、生化学、生物学、植物学、コンピュータ科学、暗号学、経済学、工学、遺伝学、地質学、言語学、数学、ミーム学、ナノテクノロジー、旧地球史、物理学、政治科学、心理学、社会学、異種考古学、異種言語学、動物学

専門化: 分野に応じた物

動物使い

必須技能

『エクリプス・フェイズ』で発生する様々な作業で成功するには様々な技能が必要になりますが、どのキャラクターにも重要な技能もあります。もしそれがなければ苦労しますから、こうした技能について知っておくのはプレイヤーにとってもゲームマスターにとっても重要です。

乱戦: 戦闘で命中を避ける技能として重要です。たとえ戦闘を避ける予定でも、いざという時に身を引っ込めることができるというのは手軽な生存用技能です。

人脈: 完全な孤独のうちに暮らしているのでなければ、人脈技能が必要で、いくつかあれば便利です。人脈技能は情報を手に入れたり噂を広めたり助けを借りたりするために特定の社会の住民と関わる手段なのです。

知覚: 知覚テストはしょっちゅう要求されますから、周囲で何が起きているかを知りたいければ、この技能を必ず取ってください。推理や収集も悪くはありませんが、知覚にはかないません。

技能一覧		
技能	関連適性	分類
学術:[分野]	認知力	知識
動物使い	社交力	能動、社会
芸術:[分野]	直観力	知識
ビーム武器	運動力	能動、戦闘
刀剣	身体力	能動、戦闘
登攀	身体力	能動、肉体
操縦	身体力	能動、戦闘
超能力支配	意志力(代用不可)	能動、精神、超能力
欺瞞	社交力	能動、社会
爆破	認知力(代用不可)	能動、技術
変装	直観力	能動、肉体
特殊接近武器:[分野]	身体力	能動、戦闘
特殊射撃武器:[分野]	運動力	能動、戦闘
飛行	身体力	能動、肉体
乱戦	反射力	能動、戦闘
自由落下	反射力	能動、肉体
バルカール	身体力	能動、肉体
重火器	直観力	能動、戦闘
ハードウェア:[分野]	認知力	能動、技術
なりすまし	社交力	能動、社会
潜入	運動力	能動、肉体
情セキユ	認知力	能動、技術
關心:(分野)	認知力	知識
インターフェース	認知力	能動、技術
脅迫	社交力	能動、社会
推理	直観力	能動、精神
察知	社交力	能動、社会
言語:[分野]	直観力	知識
医療:[分野]	認知力	能動、技術
航法	直観力	能動、精神
人脈:[分野]	社交力	能動、社会
手技	運動力	能動、肉体
知覚	直観力	能動、精神
脱得	社交力	能動、社会
操縦:[分野]	反射力	能動、機体
職業:[分野]	認知力	知識
プログラミング	認知力(代用不可)	能動、技術
儀礼	社交力	能動、社会
超能力攻撃	意志力(代用不可)	能動、技術
心理手術	直観力	能動、技術
調査	認知力	能動、技術
収集	直観力	能動、精神
シーカー武器	運動力	能動、戦闘
超能力知覚	直観力(代用不可)	能動、精神、超能力
噴射武器	運動力	能動、戦闘
水泳	身体力	能動、肉体
投擲武器	運動力	能動、戦闘
素手戦闘	身体力	能動、戦闘

種類: 能動、社会

関連適性: 社交力

説明: 熟練した動物使いは、様々な自然の動物や遺伝

子改造動物(部分知性化動物を含む)の訓練と制御ができます。＜大崩壊＞で多くの種が絶滅しましたが、動物が生き延びている箱舟ハビタットや動物園ハビタットはいくつかありますし、遺伝子サンプルから蘇生できる種も沢山あります。珍しい動物はハイパーコーポのエリートの間でステータスシンボルと見なされていますし、厳戒態勢の施設を防衛するために警備動物が用いられることもあります。同様に、多くのハビタットや入植地では汚物処理などのために部分知性化と行動矯正が施された遺伝子改造動物の一団を飼っています。様々な目的のために数多くの新しく奇妙な種が毎日のように生みだされています。

使い所:動物を宥めたり攻撃しないように抑えたり脅かしたり信頼を得たり攻撃を命じたりする時に使われます。動物をどれだけうまく操ったかは成功度で決まります。ゲームマスターの裁量によっては、テストに修正が適用されることもあります。同様に、動物を従わせるのに時間がかかることもありますから、その時は予定時間が最低5分の作業行動として扱われるでしょう。

専門化:動物の種類(犬、馬、スマート鼠など)による

動物の訓練

動物の訓練は、仕込む行動を刷り込むための努力とご褒美の繰り返しが必要な、時間のかかる作業です。行動の複雑さに応じて1日から一カ月の予定時間がかかる作業行動として扱ってください。テストには訓練される動物の相対的知能や人間慣れや作業の複雑さに応じた修正を適用してください。

一度訓練が終わったら、特殊な状況や緊迫した状況でなければ命令は単純成功テスト(p 118を参照)として扱われ、上記の状況で動物に訓練した行動をやらせるための動物使いテストには+30修正が得られます。

芸術:[分野]

種類:分野、知識

関連適性:直観力

説明:芸術的作品を創造したり評価したりする能力が得られます。『エクリプス・フェイズ』では実に有用な技能で、そして独創性とヴィジョンが評判の鍵となりうるポスト欠乏経済ならなおさらです。

使い所:新しい作品を創造したり自分の作品として通用させるために既存の作品を模倣したりする場合に使えます。また、自由市場での金銭価値や作者が得る評判をざっと判断するのに使えます。

分野の例:建築、批評、ダンス、演劇、素描、絵画、演技、彫刻、疑似空間のデザイン、歌唱、スピーチ、執筆

専門化:分野に応じた物

ビーム武器

種類:能動、戦闘

関連適性:運動力

説明:レーザーや粒子ビーム武器やプラズマ・ライフルやマイクロウェーブ武器(p 338)といった標準的なコピーレ

ント光線エネルギー武器の使用とメンテナンスを扱います。

使い所:戦闘中にビーム武器で攻撃する(p 191)際にはビーム武器技能を使います。また、ビーム武器のメンテナンスに関わるテストにも使いますが、修理や改造には使いません(そちらはハードウェア:武具になります)。

専門化:レーザー、マイクロウェーブ武器、粒子ビーム武器、プラズマ・ライフル

刀剣

種類:能動、戦闘

関連適性:身体力

説明:標準的な刀剣武器(p 334)の使用とメンテナンスを扱います。

使い所:接近戦闘で刀剣武器で攻撃する(p 191)際には刀剣技能を使います。また、刀剣武器のメンテナンスに関わるテストにも使いますが、修理や改造には使いません(そちらはハードウェア:武具になります)。手足の先端(手、前腕、足、オクトモーフの腕など)に埋め込まれた刀剣武器の場合にも使いますが、他の場所に埋め込まれた刀剣武器の場合には特殊接近武器技能が使われます。

専門化:斧、インプラント刀剣、ナイフ、剣

登攀

種類:能動、肉体

関連適性:身体力

説明:垂直の壁を昇り降りする技能で、特殊な装備を使う場合も使わない場合もあります。

使い所:登攀可能な壁を登りたい時に使われます。1フロアよりも高ければ、1戦闘ターンあたり1メートルに相当する予定時間がかかる作業行動として扱われます。ラペリング(訳注:専用の器具を使った降下)では、効果の予定時間は行動ターンあたり50メートルです。登攀用装備(p 305の圧力パッドやp 317の粘着パッドやp 333のナノケーブル生成機)によって相応の修正が得られます。

専門化:補助付き、フリークライミング、ラペリング

棍棒

種類:能動、戦闘

関連適性:身体力

説明:バトンやスティックといった標準的な鈍器(p 334)の使用とメンテナンスを扱います。

使い所:接近戦闘で鈍器で攻撃する(p 191)際には刀剣技能を使います。また、それらのメンテナンスに関わるテストにも使いますが、修理や改造には使いません(そちらはハードウェア:武具になります)。

専門化:バトン、ハンマー、杖

超能力支配

種類:能動、精神、超能力

関連適性:意思力(代用不可)

説明:誰かを操ったり精神活動に積極的に介入したりするための超能力の使用です。特性/超能力(p 147)を持

つキャラクターだけが習得できます。

使い所:他人のエゴに対して超能力(有害なものも含みます)を使う際に使用します。p 220 の『Psi』を参照してください。

専門化:詭技別

欺瞞

種類:能動、社会

関連適性:社交力

説明:演技したりハッタリをかましたり騙したり言いくるめたり嘘をついたり偽ったり自称したりする能力です。熟練した欺瞞者は誰かが相手でもよほどのことでもなければ何でも信じさせることができます。物理的変装や他人を名乗ったりするのは含まれていません(これらは、それぞれ変装技能となりすまし技能で扱います)。

使い所:言葉や仕草で誰かを欺くときに使います。技能テストに成功すれば、偽りが説得力をもったことになり、ゲームマスターの裁量では、積極的に欺瞞の証拠に注意していれば察知技能で対抗テストをできるかもしれません。

専門化:演技、ハッタリ、言いくるめ

爆破

種類:能動、技術

関連適性:認知力(代用不可)

説明:爆発物を安全に扱う技能です。

使い所:爆薬や爆発物を作ったり仕掛けたり解除したりする時に使います。p 197 の『爆破』を参照してください。

専門化:商用爆薬、解除、即席爆弾

変装

種類:能動、肉体

関連適性:直観力

説明:他人らしく見えるように自分の外見を物理的に変える技術です。小道具(ウィッグやコンタクトレンズや皮膚顔料)の使用や目立たない肉体的特徴(歩き方や立ち居振る舞いや身のこなし)の変化も含まれます。

使い所:自分が自分ではないと他人を騙すために使います。自分の正体を隠すためにも特定の他人らしくなるためにも使えます。自分の素顔や真似る対象の外見を知っている相手に対しては、知覚や推理との対抗テストとして扱われます。

専門化:化粧、演劇

特殊接近武器:[分野]

種類:分野、能動、戦闘

関連適性:身体力

説明:棍棒技能や刀剣技能に含まれない接近武器(p 334)の使用とメンテナンスを扱います。

使い所:接近戦闘で特殊接近武器で攻撃する(p 191)際に使います。

分野の例:モーニングスター、槍、鞭

専門化:なし

特殊射撃武器:[分野]

種類:分野、能動、戦闘

関連適性:運動力

説明:ビーム武器や力学武器や追尾武器や噴射武器や投擲武器の技能に含まれない射撃武器全ての使用とメンテナンスを扱います。

使い所:射撃戦闘で特殊射撃武器で攻撃する(p 191)際に使います。

分野の例:吹き矢、クロスボウ、スリングショット

専門化:なし

飛行

種類:能動、肉体

関連適性:運動力

説明:自分の肉体で空を飛ぶ技能です。翼があったりして飛行可能なモーフを着用したりジャミングしたりした時に使います(手動操縦や遠隔操縦での飛行は操縦技能で扱われます)。

使い所:空中機動をしたり不適切な状況で着地したり強風の中でコースを維持したりと、墜落や失敗を避けなければならない時に使います。

専門化:急降下、着陸、離陸、特定の機動

乱戦

種類:能動、戦闘

関連適性:反射力

説明:襲いかかる攻撃や破片や不都合な通行人を避ける能力です。乱戦の値が高いキャラクターは、素早く回避したり動いたりすることができます。

使い所:接近戦闘で物理的に攻撃された時には、命を避けるために乱戦で判定します(p 191、『ステップ2:防衛の宣言』を参照)。突っ込んでくる機体をよけたり積み荷が崩れるのに巻き込まれないよう飛びのいたり、キャラクターにとって有害なものを避けるのにも使えます。

専門化:刀剣、棍棒、全力防御、素手

自由落下

種類:能動、肉体

関連適性:反射力

説明:自由落下環境や微重力環境での移動を扱います。

使い所:ハビタット等の外の宇宙空間で移動したりミスって宇宙に飛び出さないようにしたりと、無重力環境で機動する必要がある時に使います。また、宇宙服の機動ジェットで移動したりパラシュートを使ったりする時にも使います。

専門化:微重力、パラシュート、真空服

パルクール

種類:能動、肉体



関連適性: 身体力

説明: この技能には走る要素も体術の要素もあります。速く移動し、障害物を飛び越えたり潜ったり迂回したり突っ切ったりし、移動すべき場所にたどり着く技能です。パルクール(訳注: フランス発祥のトレーニングの一種)は、開けた空間が少ないハビタットでは人気のある趣味です。

使い所: 手すりを飛び越えたり車の屋根を転がったり穴を飛び越えたり柱を使って方向転換したりといった感じに移動によって障害物に対処する必要がある時に使います。疾走(p 191)や攻撃に対する全力防御(p 198)にも使います。

専門化: 平衡感覚、体術、ジャンプ、走行

重火器

種類: 能動、戦闘

関連適性: 直観力

説明: 大型か機体搭載か携帯不能な兵器システムの使用とメンテナンスを扱います。これらの発射は銃の発砲よりもテレビゲームのプレイに似ています。

使い所: 射撃戦闘で機体搭載武器や設置武器で攻撃する時に使います(p 191)。

専門化: 砲撃、ミサイル

ハードウェア:[分野]

種類: 分野、能動、技術

関連適性: 認知力

説明: 特定種類の装備の製作や修理や物理的ないじくり回しやアップグレードの能力を扱います。

使い所: 主に、機器や機体やハビタット・システムや機械のモーフを修理するのに使います。以下の『製作』『修理』『改造』を参照してください。

分野の例: 航空宇宙(航空機や宇宙機全て)、武具(武器と防具)、電子機器(コンピュータ化された機器全て)、地上機、インプラント、工業(ハビタットや工場や生命維持システム)、海事(水上機と潜水艦)、ロボット(機械のモーフ)

専門化: 分野に応じた物

製作

何かを一から製作するのは、ゲームマスターが決めた予定時間がかかる作業行動として扱われます。この予定時間は対象の複雑さに応じたものになるはずで、数時間(棚の組み立て)から数日(スペアパーツからのロボット組立)や、時には数ヶ月(家造り)に及ぶこともあります。内視設計図/ヘルプ・マニュアルの使用(+20)や良くない作業環境(-10~30)など、様々な要素によってテストに修正が加わるかもしれません。道具も要素の一つで、仕事を簡単にする(優れた道具なら+10~30)こともあれば難しくする(質が悪かったり不適切だったりする道具なら-10~30)こともあり、場合によっては不可能(必要な道具がない)になることもあります。

修理

損傷した物品も同じような手順で修理できます。p 208の『シンセモーフと物体の修理』を参照してください。

改造

物品の形や機能の変更の基本ルールは、上記の製作や修理と同じです。予定時間は改造に応じてゲームマスターが定めます。

なりすまし

種類: 能動、社会

関連適性: 社交力

説明: 社会的状況(ヴァーチャルなものも含む)で特定の他人のふりをしようとする技能です。自分になりすます相手だと信じさせるための癖や話し方の真似や調べておいた情報の活用を含みます。外見が非常に幅広い世界では、相手が誰かという問題には信頼関係と個人を識別する行動の癖や言葉のヒントが大きく関わっています。

使い所: 他人のふりをするのが楽しい時もありますし、それで利益になったり命拾いしたりする時もあります。何らかの社会的関わりやオンラインでの関わりで自分が他の誰かだと信じさせなければ、この技能を使ってください。フォークはアルファ・エゴのふりをするときはこの技能を使います。なりすましは察知との対抗テストとして扱われます。

専門化: アバター、対面、口頭

潜入

種類: 能動、肉体
関連適性: 運動力

説明: 発見されないための技術です。

使い所: 木の背後に隠れる場合でも警備員の目を逃れる場合でも人混みに紛れる場合でも、物理的に身を隠したり他人に見つからないようこっそり移動したりする時にはこの技能を使います。ばれずに誰かの跡をつける(尾行する)時にも使います。潜入は身を隠す相手の知覚との対抗テストです。成功したかどうかプレイヤーにはわからないよう、ゲームマスターがこうしたテストをこっそり行いたい場合もあるでしょう。

専門化: 人混み紛れ、身隠し、尾行、忍び歩き

情セキユ

種類: 能動、技術
関連適性: 認知力(代用不可)

説明: 情セキユというのは「情報セキュリティ」の略です。電子的侵入やその対策と、暗号とその解読の訓練を表しています。

使い所: 電子機器やメッシュ・ネットワークへのハッキングとそれへの対策の両方に使います。詳しくはp 234 の『The Mesh』を参照してください。

専門化: 力押しハッキング、暗号解読、脆弱性探査、セキュリティ、傍受、偽装

関心:[分野]

種類: 分野、知識
関連適性: 認知力

説明: キャラクターの関心ごとで他の技能で扱われていないものは、全部ここに含みます。趣味や執着や大義や暇つぶしや娯楽の類いが含まれます。

使い所: 問題となっている関心に関連する知識を思い出したり使ったりする必要がある時に使います。

分野の例: 古代のスポーツ、セレブのゴシップ、陰謀論、<使節>のトリビア、ギャンブル、ハイパーコーポ情勢、月のハビタット、火星ビール、旧地球の国民国家、奪回派のブログ、サイエンス・フィクション、スカムのドラッグの売人、宇宙船のモデル、三合会の経済、アングラXP

専門化: 分野に応じた物

インターフェース

種類: 能動、技術
関連適性: 認知力

説明: コンピュータ化された電子機器やソフトの扱いです。

使い所: 馴染みのない電子機器を理解したりプログラムを通常の動作条件に従って使ったり様々な種類の電子ファイル(画像やビデオやXPや音声など)を操作したり無線機器を走査したりと、自分のエクトやミュージズなどのコン

ピュータ化された機器の利用や命令に使います。ゲームマスターが決めた予定時間がかかる作業行動となるインターフェース行動もあります。詳しくはp 234 の『The Mesh』を参照してください。

専門化: 偽造、走査、隠蔽、プログラム別

脅迫

種類: 能動、社会
関連適性: 社交力

説明: 直接の脅威(暗黙の物であれ明らかな物であれ)や人格的な迫力そのものによって自分が望むことを他人にやらせる技能です。

使い所: 他人を怯えさせて従わせたり逃げないように脅したり命令に従わせたり情報を吐くよう責め立てたりするのに使います。相手の意志力+意志力+社交力との対抗テストとして扱われます。

専門化: 尋問、肉体的、口頭

推理

種類: 能動、精神
関連適性: 直観力

説明: 証拠を分析したりヒントをつなぎ合わせたり謎を解いたりいくつかの事実から論理的推論を導いたりする技術です。ヒントやパズルの部品を意識的に探すという点が、知覚との違いです。

使い所: 集められた細かい情報から結論を導くのに使います。例えば、犯行現場で発生した出来事の順番を推測したり二人の人物の間に有り得る社会的関係を見極めたり敵がどうやって逃げ延びたかを推定したりするのに使えるでしょう。プレイヤーにヒントを出すのに便利ですし、キャラクターは良く知っているだろうけどプレイヤーはそうではない分野でなら尚更です。

専門化: 証拠分析、論理的推論、物理的鑑識、物理的追跡

察知

種類: 能動、社会
関連適性: 社交力

説明: 共感と非言語コミュニケーションの技術です。

使い所: ボディランゲージや社会的な手掛かりといった無意識のヒントを読みとるのに使います。より豊かに感情表現するのにも使えます。誰かが騙そうとしている場合には防御的に使い、相手の欺瞞技能やなりすまし技能との対抗テストになります。

機械のモーフも感情を表すように設計されていますが、それを読みとるのは簡単ではありません。キャラクターやAGIが着用している機械のモーフが相手なら-30修正が適用されます。同様に、標準型AIの察知を読むのも困難で、AIが動かしている機械のモーフやポッドが相手なら-60修正が適用されます。

専門化: 意図察知、非言語コミュニケーション

感情や意図の察知

人類は共感する存在ですから、察知テストによって相手の態度や意図を量ることができます。ですが、こうした察知は正確と言えた物ではなく、読み誤りも珍しくありません。ゲームマスターはこのテストを隠して行い、成功した場合にだけヒントを出してください。他人の心を絶対の確信を持って察知することは不可能です。察知される相手が意図的にキャラクターを騙そうとしているのなら、その欺瞞技能に対する対抗テストになるでしょう。

非言語コミュニケーション

察知の達人は物腰や姿勢やジェスチャーや態度や視線だけでコミュニケーションを取ることができます。こうしたコミュニケーションで伝えられる情報の量は当然限られています。感情や態度や賛否や単純な概念なら伝えられるでしょう。複雑な概念を効率的に伝えるなら、しかるべき修正を付けた察知テストを両者とも成功させるよう求めて構いません。

力学武器

種類: 能動、戦闘

関連適性: 運動力

説明: 火器やレールガンみたいな標準的な力学投射武器(p 335)の使用とメンテナンスを扱います。

使い所: 射撃戦闘で力学武器で攻撃する(p 191)際にはこの技能を使います。

専門化: アサルト・ライフル、マシンガン、ピストル、スナイパー・ライフル、サブマシンガン

言語:[分野]

種類: 分野、知識

関連適性: 直観力

説明: 第一言語でない言語の会話や読解を扱います。技能が50あれば流暢に話せるものとし、より高ければ専門的語彙やアクセントや方言の知識に更に磨きがかかっていることとなります。

使い所: ある言語で話したい時や理解したい時や読みたい時に使います。会話や読解で理解するテストの殆どは、それが第一言語でなければ解りづらいくらい複雑な内容だとゲームマスターが決めたのでなければ、技能が50を超えていれば単純成功テストと見なされます。

分野の例: アラビア語、広東語、英語、フランス語、ヒンディー語、日本語、北京語、ポルトガル語、ロシア語、スペイン語

専門化: 方言や専門用語やサブカルチャーの俗語に対応した、分野に応じた物

医療:[分野]

種類: 能動、技術

関連適性: 認知力

説明: 実践的な医术や生物体のメンテナンスの技能です。

『エクリプス・フェイズ』の言語

地球の<大崩壊>によって、意欲的な宇宙計画を推進していた国家やハイパーコーポやそれに続く貧しい労働者やインフォモーブ難民が大規模に宇宙に運んだ言語が、今でも太陽系で一番有力です。宇宙開発の分野を独占した言語は存在せず、多言語主義が一般的でした。多くのハビタットや文化(サブカルチャー)集団は文化的アイデンティティを保つために独自の言語にこだわっています。メッシュ経由でリアルタイム翻訳が利用できますが、多くの人々が今でも複数の言語に通じています。

アラビア語、広東語、英語、フランス語、ヒンディー語、日本語、北京語、ポルトガル語、ロシア語、スペイン語が、使用者が最も多い十大言語です。他にもベンガル語やオランダ語やペルシア語やドイツ語やイタリア語やジャワ語や韓国語やポーランド語やパンジャブ語やスウェーデン語やタミル語やトルコ語やウルドゥー語やベトナム語や呉語が、今でも広く使われています。後進地域の言語など、使い手が<大崩壊>前に宇宙に移住せずインフォモーブ難民として十分な数が生き延びることができなかったことで、<大崩壊>によって事実上失われてしまった言語もあります。

使い所: 救急対応者による応急手当を超えた医療処置を行う必要がある時に使います。健康診断や病気の間診、不具合や病気の治療や手術、バイオ技術やナノテクの医療機器の扱いや長期介護を含みます。p 208の『Healing and Repair』を参照してください。

分野の例: 生体彫刻、特殊なバイオモーブ、遺伝子セラピー、一般診療、インプラント手術、ナノ医療、救急医療、ポッド、精神医学、遠隔手術、外傷外科、知性化動物(種類別)、獣医

専門化: 分野に応じた物

航法

種類: 能動、精神

関連適性: 直観力

説明: AR地図やコンパスや星の位置や宇宙航法AIを使って進路を探す技術です。

使い所: 迷子にならないよう辿るコースを計画したり方角を調べたりする必要がある時に使います。

専門化: 宇宙航法、地図作り、地図判読

人脈:[分野]

種類: 能動、社会

関連適性: 社交力

説明: コネと協力したり貸し借りのやり取りをしたり特定の勢力や文化集団の最新情報をキャッチしたりするならこの技能です。

使い所: 評判によって情報を集めたり助力を求めたりするのには人脈技能を使います(p 285、『Reputation and



Social Networks』を参照)。

分野の例: 自主主義派 (@レブ)、犯罪者 (gレブ)、環境主義者 (eレブ)、ファイアウォール (iレブ)、ハイパーコーポ (cレブ)、メディア (fレブ)、科学者 (rレブ)。ゲームマスターの裁量によっては、ここに他の文化 (サブカルチャー) 集団を追加することもできます。

専門化: 分野に応じた物

手技

種類: 能動、肉体

関連適性: 運動力

説明: 小物を他人に気付かれずに素早く器用に扱う技能です。物体の精密な操作だけでなく、ごまかしやタイミングや陽動の要素も重視しています。

使い所: 物品を見に付けて隠したり万引きしたりスリを働いたり何かをこっそり捨てたり手品を披露したりする時には手技技能を使います。目撃者の知覚との対抗テストです。ゲームマスターはこうした判定をこっそり行いたがるかもしれません。

専門化: スリ、万引き、手品

知覚

種類: 能動、精神

関連適性: 直観力

説明: (サイバーウェアを含む) 肉体的感覚の活用と物理的周囲への注意力です。何かを積極的に探すのではなく受身で気付くという点が、推理との違いです。

使い所: 周囲の何かを詳しく知りたい時に使います (p 190、『Detailed Perception』を参照)。また自動行動 (p 190、『Basic Perception』を参照) として扱うこともできますから、キャラクターが何かに気付いたかどうかを決めるのにゲームマスターが知覚テストの必要があると考えるかもしれません (こうしたテストはゲームマスターがこっそり振るのをお勧めします)。また、周囲の誰かが潜入か手技で何かをこっそりやろうとする際の対抗テストにも使われます。専門化: 聴覚、嗅覚、触覚、味覚、視覚

説得

種類: 能動、社会

関連適性: 社交力

説明: 言葉やジェスチャーによって誰かに自分が望むことを説き伏せる技術です。脅威や実力行使による説得 (脅迫で扱われます) や嘘による説得 (欺瞞で扱われます) は含まれません。

使い所: 誰かと条件交渉をしたり納得させたり誘導したりしたい時に使います。部下や仲間が行動を起こすように動機付けたり同僚を誘惑したり指示的ディベートで勝ったり契約を結んだり、様々な行動が含まれます。一方的な説得なら相手の意志力 + 意志力 + 社交力、両者が互いに相手を説得しようとするならば説得技能による対抗テストとして扱われます。

専門化: 外交、士気高揚、交渉、誘惑

操縦: [分野]

種類: 分野、能動、機体

関連適性: 反射力

説明: 特定種類の機体を操縦したり飛行させたりするならこの技能です。

使い所: 操縦席にいる時でもロボットを遠隔操縦している時でもVRで機体に直接ジャミングしている時でも、機動したり制御したり衝突を回避したりしなければならない時に使います。各機体にはこのテストに適用される操縦修正があり、また他の状況修正も適用されます (p 195、『Bots, Synthmorphs, and Vehicles』を参照)。

分野の例: 航空機、人型機 (歩行機)、特殊機体、地上機 (タイヤかキャタピラを使用)、宇宙機、水上機

専門化: 分野に応じた物

職業: [分野]

種類: 分野、知識

関連適性: 認知力

説明: 『エクリプス・フェイズ』に存在する職業の訓練を示します。公式の訓練も非公式な実地訓練も含み、合法的な稼業もそうでない物も含まれます。

使い所:特定の職業(採掘、残高勘定、警備システムの設計など)に関わる作業を実行したりその職業の経験者なら知っているような専門知識を思い出したりするのに使います。

分野の例:会計、鑑定、小惑星探査、金融、クール・ハント、詐欺の手口、流通、鑑識、研究者、採掘、警察手続き、心理セラピー、警備活動、密輸のトリック、ソーシャル・エンジニアリング、分隊戦術、ウィルス性マーケティング、XP制作

専門化:分野に応じた物

プログラミング

種類:能動、技術

関連適性:認知力(代用不可)

説明:ソフトウェアを書いたり改造したりする能力です。

使い所:新しいプログラムを書いたり既存のソフトを改造したりパッチを当てたり、コピー防止機能を潰したり悪用可能な弱点を見つけたり組み込んだり、ウィルスやワームを作ったり、ヴァーチャル設定を設計したりといった作業に使います。p 234の『the Mesh』を参照してください。また、ナノ合成機器を使う時にも用いられます。

専門化:AIプログラム、マルウェア(訳注:こっそり仕込まれる悪意ある有害なソフト)、ナノ合成、不正コピー、疑似空間プログラム

ナノ合成

ナノ合成とは、豊穡機やファバーやメイカー(p 327、『Nanofabricators』を参照)で物品を作成するためプログラミング技能を使うことです。適切な設計図と素材があれば、ナノ合成機の使用は基本的にp 118の単純成功テストになります。ですが、設計図や適切な素材がない物品を作りたいとき、あるいは物品の設計を変えたい時には、ナノ合成テストが必要です。p 284の『Nanofabrication』を参照してください。

専門化:芸術品、衣類、電子機器、食料、偽造、武器

儀礼

種類:能動、社会

関連適性:社交力

説明:社会的状況で好印象を与える技術です。様々な文化(サブカルチャー)集団の最新のミームや流行やゴシップや関心や習慣のフォローを含みます。

使い所:発言に気をつけたり誰が話をすべき人物かを見極めたり作法の良さで誰かに好印象を与えたり特定の社会的/文化的集団に馴染んだりする必要がある時に使います。儀礼技能には礼儀作法の要素もあれば事情通の要素もあり、危うい社交状況をうまく渡ったり相手をリラックスさせたりできます。相手が警戒していたり敵対的だったりしているなら、相手の意志力+意志力+社交力との対抗テストを行ってください。

専門化:無政府主義者、僻地民、犯罪者、<使節>、ハイパーコーポ、インフォモーフ、変貌者、奪回派、保存主

義者、スカム、究極主義者

失言の取り消し

ハイパーコーポのお貴族様の御前でプチギレたりギャングのリーダーと下っ端を間違えたりうっかり誰かの先祖を侮辱したりといった、キャラクターならばやらないであろう過ちを、プレイヤーがやってしまうことがあります。こうした場合、プレイヤーは失言を取り消すために適切な分野の儀礼技能テストをしても構いません。成功すれば、実際にはやらなかったか、少なくとも禍根を残さずに取り繕えたことになります。

超能力攻撃

種類:能動、精神、超能力

関連適性:意志力(代用不可)

説明:他人のエゴにダメージを与える技能です。特性/超能力(p 147)を持つキャラクターだけが習得できます。

使い所:超能力戦闘で他人のエゴを攻撃する時に使います。

専門化:詭技別

心理手術

種類:能動、技術

関連適性:直観力

説明:精神を修理したりダメージを与えたり操作したりするための、機械の支援を受けた心理学的テクニックです。

使い所:誰かの精神を編集するという厄介な作業(p 229、『Phychosurgery』を参照)を試みる時に使います。自分の死を憶えていたり再肉化してから一体感を失っていたり何らかの心的外傷を経験した患者を助けるために有益な使い方をすることができます。捕虜の精神をVR空間での

尋問したり拷問したりといった有害な使い方もできます。

専門化:記憶操作、人格編集、心理セラピー

調査

種類:能動、技術

関連適性:認知力

説明:データの検索や選別やマイニングや解釈など、メッシュで情報を探す技能です。どこを探すか、どのリンクを辿るか、質問をどう最適化するかを含みます。

使い所:質問の回答を探したりデータベースを発見したりアーカイブを検索したり何かをオンラインで追跡したりする必要がある時に使います。基本的にはゲームマスターが定めた予定時間と難易度修正のある作業行動です。p 249、『Online Research』を参照してください。

専門化:追跡、情報の種類別

収集

種類:能動、精神

関連適性:直観力

説明:物、特に、隠されていたり埋もれていた見つけにくかったりする、使い道や価値のある物を見つける能力です。どこに目を付けて何を探せばいいのかの知識も含まれます。様々な物の中から目当ての物を見つけるという点、そして基本的には特定の何か(食料や金目のものなど)を探するという点が、知覚技能や推理技能との違いです。

使い所:ゴミ箱から食べられる物を漁ったり置き土産がないかと廃墟を調べたりバザールで掘り出し物を見つけたり森林で木の実を探したり放棄された宇宙船で宇宙服の在り処を突き止めたりするのに使います。基本的にはゲームマスターが定めた予定時間と難易度修正のある作業行動です。

専門化:バザール、森林、ハビタット、廃墟

シーカー武器

種類:能動、戦闘

関連適性:運動力

説明:シーカー・ランチャーやシーカー・ミサイル(p 340)の使用とメンテナンスを扱います。

使い所:射撃戦闘でシーカー武器で攻撃する(p 191)際にはこの技能を使います。

専門化:アームバンド、ピストル、ライフル、アンダーバル

超能力知覚

種類:能動、精神、超能力

関連適性:直観力(代用不可)

説明:超能力によってエゴを走査するのに使います。特性/超能力(p 147)を持つキャラクターだけが習得できます。

使い所:p 220 の『Psi』を参照してください。

専門化:詭技別

噴射武器

種類:能動、戦闘

関連適性:運動力

説明:円錐型に噴射する射撃武器(p 340、『Spray Weapons』を参照)の使用とメンテナンスを扱います。

使い所:射撃戦闘で噴射武器で攻撃する(p 191)際にはこの技能を使います。

専門化:ブザー、フリーザー、シャード、シュレッダー、トーチ

水泳

種類:能動、肉体

関連適性:身体力

説明:液体の中で溺れずに泳ぐ技術です。浮上や水上水泳やシュノーケリング(訳注:シュノーケルという器具を使った、水面すぐ下の潜水)や潜水、その他関連器具の使用を含みます。

使い所:水などの液体で移動したり生き延びたりする必要がある時に使います。危険のない環境での水泳は単

知識技能の活用

ざっと見た限りでは、知識技能のゲーム内での使い道は能動技能ほど多くないように見えるかもしれませんが。部分的にはその通りです。ですが、知識技能の重要性を侮ってはいけません。手掛かりの分析や謎解きにも有用ですが、キャラクターが(そしてプレイヤーが)『エクリプス・フェイズ』の世界を理解する手助けになるというのが、知識技能の本領なのです。計画を建てたり状況を見極めたり長所と短所を調べたり価値を評価したり他のものと比較したり可能性の高い結果を予想したり、応用科学や社会的経済的要素や文化的歴史的な脈を理解したりするのに使える技能なら尚更です。

例えば、ある施設に侵入しようとするキャラクターたちは、職業:警備手続きで防御を評価したり、学術:建築学で目立たない侵入経路を見つけたり、関心:スポーツで警備員の注意がそれていそうな時間に潜入を計画したり、関心:三合会で侵入用装備を売ってくれる地元の犯罪集団を探したり、芸術:彫刻で内部情報の提供者の買収に使う高価な芸術品を見極めたりできます。準備をすれば計画の成功率は高まる物ですから、適切に使えば、こうした技能は能動技能に勝るとも劣らない働きをします。知識技能が自分のゲームでどれだけ重要かの実際の扱いは、ゲームマスターに大きな裁量があります。例えば、上記の例で職業:警備手続きを使わなかったキャラクターたちは、対策を用意していない警備システムに予想外に遭遇してしまい、遭遇してその場の対応や場合によっては計画の放棄を余儀なくされるかもしれません。

純成功テストとして扱うことができます。長距離の水泳は作業行動として扱っても構いません。断崖から湖に飛び込んだり激しい川の流に巻き込まれないようにしたり深海潜水で適切なガス配合を確保したりといった事柄には、成功テストが必要です。

専門化:飛び込み、自由型、潜水

投擲武器

種類:能動、戦闘

関連適性:運動力

説明:グレネードみたいな標準的な投擲武器(p 340)の使用とメンテナンスを扱います。

使い所:射撃戦闘で投擲武器で攻撃する(p 191)際にはこの技能を使います。

専門化:グレネード、ナイフ、岩

素手戦闘

種類:能動、戦闘

関連適性:身体力

説明:武器を使わない攻撃や防御の能力です。

使い所:接近戦闘で拳や足や肘や膝などで攻撃する(p 191)際にはこの技能を使います。



専門化:インプラント武器、キック、パンチ、制圧

特殊技能

以上の一覧は『エクリプス・フェイズ』で最も頻繁に使われている技能ですが、何らかの本書にない技能がキャンペーンで必要になるかもしれません。その場合、ゲームマスターはこの空白を埋める新技能をプレイヤーと一緒に作り出しても構いません。技能の数を無駄に増やさないよう新技能の多用は禁物ですし、どんな新技能にもゲームマスターの許可が必要です。

新技能を作ることにしたら、その技能は既存の適性と関連していなければならない、あるキャラクターだけでなく全キャラクターが習得可能であるべきだということに注意してください。