

ゲーム・メカニクス

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, Efreem 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/cclicense>)

翻訳クレジット

翻訳: Janus (janus_lj@infoseek.jp)

Ver 1.11

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

どんなゲームでも、キャラクターがある行動に成功したかどうかをゲームマスターが決めなければならない時があります。その時にはプレイヤーはダイスを振り、キャラクターの特性値や能力の出番です。この章では『エクリプス・フェイズ』で発生する出来事を管理する基本メカニズムとルールを説明します。

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。あるルールの解釈で合意ができなければ、コイントスをしてください。ゲームの流れとムードがルールで邪魔されないようにしてください。本当にいいシーンや白熱したロールプレイの最中でいきなりルールが問題になったら、確認や議論でゲームを中断しないでください。とにかく動きを止めず、素早く判断し、先に進んでください。後でルールを確認して次回はこちらちゃんと憶えておくのは、いつでもできます。ルールの解釈について異論があれば、最終決定を下すのはゲームマスターであることを忘れないでください。

このルールは、ストーリーを完全にダイスの出目任せにしてはいけないという意味でもあります。ダイスを振るという要素は、ゲームに無作為や不確実性や意外性をもたらします。キャラクターが難しい判定を予想外にも成功させて逆転勝ちする時みたい、それがエキサイティングな時もあります。逆に、敵のマグレ当たりによってキャラクターの一人が戦闘で倒されてしまったりと、台無しになる時もあります。ゲームマスターがあるシナリオの結果を予定通りの結末に導きたくて予想外の出目とその計画の邪魔になったら、その出目を無視して自分が望む方向にストーリーを動かしても、全く問題ありません。

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。上記のように出目を識別しやすく表記されている10面ダイスもあります。

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。この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3d10の出目が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。『エクリプス・フェイズ』のプレイヤーの殆どは2個の10面ダイスでやりくりできますが、もっと多くのダイスがあつて損はありません。こうしたダイスは地元のゲームショップで買えますし、他のゲーマーから借りることもできます。

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

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？ それに言語や編集の際にも、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。文法的に正しくないと思う人もいますが、実を言うところこうした使い方にはしっかりした歴史的根拠があります(調べてみてください)し、編集者の頭痛の種が少なくなるのは間違いありません。

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。

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定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(ただし、出目が目標値に近いほどより優れた成功となります)。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。

例 ジャキのキャラクターはテストを行う必要がある。彼女の技能は 55 だ。ジャキは2個の10面ダイスを振って結果は 53、成功した！ もし出目が 55 だったらぎりぎり成功していたけれど、出目がもっと高いと失敗していただろう。

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(p.122『適性』を参照)。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の説明があります。

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、その成否が現在のストーリー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。一方で、30 以上のレーティングで習得している技能によるルーチンワークはテストなしで成功だとしても構いません。

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おくかは、それぞれのゲームマスターが身に付け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。ですから、ゲームマスターは各キャラクターのレコード・シートのコピーを常に手元に置いてください。

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、目標値を上下させます。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。あるテストが普通よりもどれだけ難しいのか、あるいは簡単か(テスト難易度表に示されているように)を決め、適切な修正値を適用するのはゲームマスターの仕事です。

それ以外の要素がテストに関わり、そのテストの一般的な難易度に追加して修正値が適用されることもあります。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、ひょっとしたら負傷していたり、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、程度は小(+/-10)中(+/-20)大(+/-30)の3段階とします。

例 ジャキは無重力の広い部屋であるドアから別のドアへと跳ぼうとする。彼女は急いでいるので、もし狙いが外れたら貴重な時間を失うため、ゲームマスターは自由落下技能のテストを要求した。ジャキの自由落下技能は 46 だ。あいにくと部屋には跳躍の邪魔になるかもしれない残骸が沢山浮かんでいる。ゲームマスターはこれが中程度の修正と考え、目標値を 20 低下させた。ジャキが成功するには 26 以下を振る必要がある。

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

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。

クリティカル:ズロ目

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。ズロ目は、良くも悪くも、テストの結果に何らかのちょっとした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.191)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ず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も利用できるのも、華麗に成功することもその後数週間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辜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。

例

オードリーは三合会の三下から情報を脅し取ろうとしている。ところが彼女の出目は99でクリティカル失敗だった。彼女は相手を怯えさせるのに失敗しただけではなく、三合会には知って欲しくない重要な情報を一つ、うっかりと口にしてしまったことになる。もし彼女が代わりに00(クリティカル成功)を振っていたら、相手が逃げたい一心で重要な追加情報を差し出すくらい、徹底的に怯えさせたことになったろう。

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(p.122)のレーティングを目標値とします。

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『技能リスト』(p.176)とその技能の説明に注記されています。

滅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(p.173『関連する技能での代用』を参照)。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。

修正値の単純化

ゲームマスターは、それぞれの行動に対する修正値の長いリストを調べて累積したり複雑な計算をする代わりに、状況を“ジロ見”してその影響をまとめた一つの修正値を適用してすませることもできます。そうすれば手軽ですし、テストの処理も簡単になります。その状況に関わるもので一番大きな修正値だけを適用するというのも、状況をジロ見する手口の一つです。

例

ティスカは遺棄されたハビタットで自分を追う何物かから逃げようとしている。ゲームマスターは自由走技能テストを要求したが、修正状況がいくつかある。周囲は暗く、懐中電灯を手にも走っていて、至る所に残骸がある。だがティスカは、脱出の助けになる現地の最適ルートの内視マップを持っている。ゲームマスターは状況を評価して、このテストは総合的には苦難であると判断し、それによって-20修正が適用される。

描写修正

自分のゲームでもっと映画的な感覚を出したいか、単にプレイヤーが物語にもっとディテールや創造性を持ち込むようにしたいのであれば、プレイヤーがキャラクターの行動を極めて鮮やかか独創的かドラマティックに詳しく説明した時に、そのテストに“描写修正”を与えることができます。ディテールが素晴らしければ、修正はそれだけよくなります。

例

コールは自分のキャラクターがただテーブルを飛び越すだけでなく、インパクトを出したい。コールはゲームマスターに、自分のキャラクターは椅子を蹴り飛ばして肩からディナー・テーブルに乗り転がりながらフォークを掴み、高価な食器を一つ残らず床に落とし、それから防御の構えを取って足から着地し、フォークを高く掲げるのだと説明した。ゲームマスターはこうした追加説明には自由走テストを+10修正する価値があると判断した。

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(例外もありますが)。ダイスを振るのは主役だけですが、助手一人につき+10の修正(最大で+30)が得られます。なお、主役の指示に従えるとゲームマスターが判断すれば、助手が問題の技能を知っている必要はありません。

例

エヴァの機械のモーフのロボット脚は大ダメージを受けているので、修理の必要がある。マックスとヴィクがその場で手助けし、彼女のハードウェア:ロボット工学テストに+20 修正(一人につき+10)を与える。

テストの種類

『エクリプス・フェイズ』の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したかを決める標準的なテストです。

成功テストは『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。作業行動で実行されるテストはもっと長くかかります。

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目標値を+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(『代用:習得していない技能の使用』を参照)。

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。ですが、ゲームマスターは単に時間をかけても無駄だと決めたある種のテストには不適切でしょう。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。



スリットは、姿を消した乗組員に何が起こったかの手がかりを探して、放棄された宇宙船を探索している。船全体を探索するには20分かかると、ゲームマスターは宣言した。だが、彼女はもっと徹底したいと望み、30分を追加で消費した。本来の予定時間の50パーセントは10分なので、スリットは30分の追加により探索テストに+30 修正を受ける。

例

単純成功テスト

状況によっては、ゲームマスターはキャラクターが成功するかどうかに関心がなく、単にどれだけうまく行動できた

かを知りたいということもあります。そうした時には、ゲームマスターは単純成功テストを要求し、これは標準的な成功テストと同様に行われます。ですが、このテストでは成否を決めず、成功したものとして扱います。出目によって決まるのは、キャラクターが大きく成功した(目標値以下の時)か小さく成功した(目標値を超えた時)かです。

例 **ダヴは停止した宇宙船の間を短距離宇宙遊泳する。ゲームマスターはこれが平凡な活動だと考えてダヴに自由落下技能による単純成功テストをするよう求めた。ダヴの技能は35しかない。出目は76だったが、ゲームマスターは単にダヴが航行でミスをして余計に時間がかかったただけだと判断した。ダヴの出目が77(クリティカル失敗)だったら、宇宙服の軌道ジェットが壊れたせいでうっかり深宇宙に飛び出してしまったかもしれない。**

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)が必要とされるでしょう。成功度は、テストに成功した時の出目そのままです。例えば、目標値55に対して20の出目を振ったキャラクターは、20の成功度で成功しています。出目が目標値以下の範囲で高ければ、それだけ成功度も高くなります。ですから、技能が高ければより高い成功度を得ることが可能になるのです。

例 **敵がストーヤのそばに焼夷弾を放り込んだ。行動できるのはほんの一瞬で、彼女はそれを蹴り飛ばして遠ざけることにした。10メートル余り離れている開けた整備ハッチに蹴り入れればもったいない。ゲームマスターは、ハッチに蹴り入れるには30の成功度が必要だと決めた。彼女の素手戦闘技能は65で、焼夷弾を蹴り飛ばす(それでも爆発したらダメージを受けるかもしれない)には65以下、そしてハッチに蹴り入れる(この場合は爆発しても完全に安全)には30以上を出す必要がある。彼女の出目は32で、ハッチに蹴り入れるのに十分な成功度がある成功だった！**

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。場合によっては、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。

ニコは他人の似顔絵を描こうとしている。彼には直観像記憶があるが、他人がその人物を識別できるくらい正確に描く必要がある。芸術:絵画技能の34に対してダイスを振った結果は97なので、63の失敗度になる。ゲームマスターは、イラストがあまりにも下手なので、近衛でこの人物を識別するための知覚テストには63以上の成功度が必要だと決めた。

例

大成功と大失敗

成功度が30以上の成功や失敗度が30以上の失敗を、それぞれ大成功や大失敗と呼びます。大成功は、戦闘での直撃でより多くのダメージを与えるなど、特に優れた出目によって意図した結果よりも良くなる可能性がある場合に使われます。大失敗は特に悲惨な出目を意味し、単なる失敗よりも悪い結果になります。ただし、大成功も大失敗もクリティカルほど大きなものではありません。

例 **ストーヤは取引の失敗に巻き込まれた。素手戦闘65で相手を蹴ろうとする。彼女は33(そのため成功度も33)で相手は21(こちらも成功だが、彼女よりも低いので、負けている)を振った。彼女は成功して30以上の成功度で相手に勝ったので、大成功となり、蹴りで通常よりも多くのダメージを与えることになる。**

例

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れば、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。

なお、対抗テストでは高い出目よりもクリティカル成功の方が優先されます。両者とも成功していて片方が54を振りもう片方が44を振っていたら、44のクリティカルが勝ちます。

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。

例

周^{チョウ}は、古巣の海賊団に潜入するよう木星共和国^{チョウ}に雇われた。周は新しい皮を再着用しているが、何年も一緒に生活したり売春したり襲撃したりしてきた仲間^{ウエン}の一人である温^{ウエン}に自分の癖を見破られないかと心配している。周^{チョウ}が温^{ウエン}の仲間たちとしばらく過ごした^{チョウ}後でゲームマスターは、周^{ウエン}のなりすまし技能57と温^{ウエン}の仕草技能34で秘密の対抗テストを行う。温^{ウエン}は周^{ウエン}との付き合いがとて深く、その上決裂に至った^{ウエン}昔の遺恨の償いをさせようと周^{ウエン}に目を光らせているので、ゲームマスターは温^{ウエン}に+20修正を与えることにした。これで温^{ウエン}の目標値は54になる。

ゲームマスターは二人分のダイスを振る。周^{ウエン}は45で温^{ウエン}は39だった。どちらも成功しているが、周^{ウエン}の出目の方が高かったので、偽装は成功した。温^{ウエン}は周^{ウエン}になにがしら見覚えがあると^{ウエン}思ったが具体的にどことはわからなかったと、ゲームマスターは決定した。

対抗テストと成功度／失敗度

時には、上記の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／失敗度は出目で決まり、相手の出目は関係ありません。

多様対抗テスト

時には、通常の対抗テストよりも結果のパターンが若干増える多様テストが必要になることもあります。多様対抗テストで両者とも成功していたら、片方しか成功しなかった場合とは異なる結果が発生します。結果の詳細はそれぞれの多様対抗テストで説明されています。

例

ジャキはあるビデオ記録を手に入れるために地元のネットワークをハックしなければならない。このネットワークはAIによって積極的に防衛されているので、ジャキの情報保安技能48とAIの情報保安技能25による多様対抗テストになる。ジャキは48で成功したがAIも14で成功した。この場合、ジャキはハックに成功したが、AIが侵入を察知して彼女に対して積極的な対抗措置を取ることができる。

時間と行動

事件が展開する速度を管理するのはゲームマスターの

責任ですが、厳密にいつ誰が行動するのか、特にある人物が別の人物よりも前に行動するのか後に行動するのかの把握が重要な場合があります。そうした状況では、『エクリプス・フェイズ』のゲーム・プレイは行動ターンという時間単位で分割されます。

行動ターン

各行動ターンの長さは3秒なので、1分は20行動ターンになります。ターン内で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)で決まります。行動ターンは更に行動フェイズに分割されます。各キャラクターの行動値は行動できる行動フェイズの数なので、これによって1ターンでどれだけ行動できるかが決まります。

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、一部の詭技

高速行動

高速行動は単純なので、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。

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予定時間があり、これは作業の説明で述べら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、テストの成功度10あたり(端数切り捨て)10パーセント減少します(『成功度と失敗度』を参照)。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う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ゲームマス

ターが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』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、テスト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。

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。こうした特性はキャラクターのレコード・シート(p.399)で記録管理されています。

コンセプト

あなたのキャラクターのコンセプトは、『エクリプス・フェイズ』の世界であなたがどんな人物かを規定します。あなたは、退屈で平凡な生活を送るありふれた一般ピープルではなく、陰謀や恐ろしい危険や名状しがたい恐怖や生き延びるための大混乱に巻き込まれた、ポスト終末のトランスヒューマン未来の一員なのです。あなたは、冒険やドラマやホラーものの登場人物と同様に、珍しい事件に遭遇するタイプ(でなければ、そうした事件を起こすタイプ)なのです。つまり、あなたのキャラクターには明確な性格とアイデンティティ意識が必要だということです。最低でも、「外見は子供だけど癪癪持ちの不機嫌な逃亡考古学者」や「陰謀論とミステリーに危険なほど熱中している、スリルシーカーな社交好き」といった感じにキャラクターのコンセプトを一文でまとめられる必要があります。役に立つかどうかはわかりませんが、いつでも映画や本で見た登場人物からアイデアを借りて自分の好みに合うよう改造するという手は、いつでも使えます。

キャラクターのコンセプトは経歴と勢力という二つの重要な要素に影響されるでしょう。あなたの経歴はあなたのキャラクターが育った環境で、勢力は一番最近に繋がりを持ちたり提携したりした<大崩壊>後集団を示しています。どちらも『Character Generation』(p.130)に関わってきます。

動機

イデオロギーとミームの衝突は『エクリプス・フェイズ』の核心ですから、どのキャラクターも三つの動機(キャラクターの関心と目的意識を支配する個人的なミーム)を持っています。こうしたミームは、キャラクターが支持するイデオロギー(例えば、社会無政府主義やイスラム聖戦やバイオ保守主義)みたいに抽象的なものでも、あるハイパーコーポの腐敗を暴いたり巨額の個人的な富を手に入れたり知性化動物の権利のために大きな前進を勝ち取ったりといった、キャラクターが望む特定の結果みたいな具

体的なものでも構いません。また、反資本主義や反ポッド市民権や「逮捕されないでいる」といった、何かに反対する動機でも構いません。要するに、キャラクターが行動する際の動機となるアイデアなのです。動機は一単語や短いフレーズでプラス記号(それに賛成)かマイナス記号(それに反対)を付けてキャラクター・シートに記載するといいでしょう。ゲームマスターと協力して自分達特有の動機を作りましょう。動機の例はp.138に挙げられています。

ルール上では、動機はキャラクターの性格を決める助けとなり、ロールプレイ目的での行動に影響します。また、勇気点の回復とレゾ点の獲得(p.152、『キャラクターの成長』を参照)にも使われます。

動機としての目的は短期的なものでも長期的なものでも構いませんし、実際、キャラクターの経験に伴って変わってでしょう。短期的な目的は比較的短い期間で達成可能な目標やその場その場の関心で、一度達成されたら変わってでしょう。それでも、短期的な目的は一回のゲーム・セッションでは収まらず、場合によっては達成に何週間か何ヶ月かかかる計画を反映したものであるべきです。こうした短期的な目的が、ゲームマスターが実際に動かしている話の流れに直接繋がっていることもあります。例えば、異星人の遺産を完全に分析したりある研究プロジェクトを完了させたり知性化犬としてしばらく生活したりといったものが、短期的な目的です。長期的な目的は、達成に多大な努力と時間(場合によっては一生)を費やす必要がある根本的な信念や仕事を反映したものです。<大崩壊>で失われた家族のバックアップの発見や独裁政権の打倒や未知の異星人とのファースト・コンタクトなどが、長期的な目的の例です。勇気点やレゾ点を与える際には、長期的な目的をより現実的な中間目的に分割した方がいいでしょう。例えば、子供のころに自分の両親を殺した犯人を突き止めるのが目的なら、謎を解く手がかりとなる証拠を見つける度に目的を達成したとみなすことができます。

エゴとモーフ

『エクリプス・フェイズ』の世界ではキャラクターのエゴ(根本的な自己、人格、及び永遠に変わらない生来の特性)とモーフ(一時的な物理的ないしヴァーチャルな形態)を区別する必要があります。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て新しいモーフに移るかもしれません。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す。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。

キャラクターのレコード・シートを更新する時には特に、エゴとモーフによる特徴を整理しておくことが重要になります。

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、行動値、耐久値、負傷基準値、理性値、トラウマ基準値、勇気値)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。これらにはキャラクターのエゴに備わったものもありますが、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。イニシアティブは直観力+反応力を5で割った商(端数切り上げ)です。ある種のインプラントや要素がこの値を修正することもあります。

エゴ状態値

イニシアティブ

理性値

トラウマ基準値

発狂値

勇気値

モーフ状態値

行動値

耐久値

負傷基準値

死亡値

ダメージ修正

例 ラザロの直観力は15で反応力は20だ。そのため、彼のイニシアティブは $7(15+20=35, 35\div 5=7)$ になる。

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(p.188、『Initiative』を参照)。全てのキャラクターは初期値が1なので、1ターンあたり1回行動します。インプラント等による増強によって、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(p.206、『Physical Health』を参照)。

耐久値に上限はありませんが、基本的な(改造されていない)ヒューマンの大半は20から60の範囲内です。耐久値はモーフによって決まります。

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(p.206、『Physical Health』を参照)。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。

負傷基準値は耐久値 $\div 5$ (端数切り上げ)で計算されます。

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 $\times 1.5$ で、シンセモーフなら耐久値 $\times 2$ です。

例 ティスカは耐久値30のありふれたスプライサーを着用している。これによって負傷基準値は $6(30\div 5)$ になり、死亡値は $45(30\times 1.5)$ になる。もし耐久値を+10して40に増強するインプラントを手に入れたら、負傷基準値は $8(40\div 5)$ に、死亡値は $60(40\times 1.5)$ になるだろう。

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(p.209、『Mental Health』を参照)。

理性値に上限はありませんが、基本的な無改造ヒューマンなら基本的に20から60の範囲内です。理性値は意志力 $\times 2$ です。

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(p.209、『Mental Health』を参照)。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。

トラウマ基準値は理性値 $\div 5$ (端数切り上げ)で計算されます。

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 $\times 2$ です。

例 コールの意志力は16だ。これによって理性値は $32(16\times 2)$ 、トラウマ基準値は $7(32\div 5)$ の端数を切り上げ)、発狂値は $64(32\times 2)$ になる。

勇気値

キャラクターに備わった、苦難に立ち向か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。これは人類が他の哺乳類と違って道具を手にし頭脳を發展させ未来へと真っ向から立ち向かうように駆り立てている進化特性だという意見もあります。世界が崩壊し、死が差し迫り、誰も助けてくれない時、勇気こそがあなたを救うのです。

勇気値は、キャラクター作成時に購入する(後になって上昇させるかもしれませんが)時に1から10の値になります。ゲーム中には、確率を自分に有利なように動かすために使われます。キャラクターは、各ゲーム・セッションの開始時に、勇気値と同じだけの勇気点を持っています。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。

- ・テストに適用される不利な修正を全て無視することができる。勇気点はダイスを振る前に消費しなければならない。
- ・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)。
- ・普通の成功をアップグレードし、ゾロ目を振ったかのようにクリティカル成功にすることができる。勇気点を消費する前にまずテストに成功していなければならない。
- ・クリティカル失敗を無視し、代わりに通常の失敗として扱うことができる。
- ・行動フェイズで最初に行動することができる(p.189)。

一度の判定に勇気は1点しか使えません。勇気点は消費されたり時には回復したりするので、ゲームプレイ中に変動するでしょう。

勇気回復:ゲームマスターの裁量で、キャラクターが長期間の休息を取った時に勇気点が勇気値まで全快することもあります。また、キャラクターがその動機で規定されている個人的な目的を達成した時にも回復するかもしれませんが。達成された目的と比較してどれだけの勇気が回復するかは、ゲームマスターが決定します。

例

オードリーは難しい操縦:航空機テストを行うところだ。技能は61だが、修正がいくつもあり(-30)、失敗すればまずいことになる。修正を無視するために勇気を1点消費することもできたが、目標値31に対して運を試すことにした。あいにくと、出目は82だった。とはいえ、勇気点で出目を逆転させてこれを28、つまり成功にできる!

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。身体力(下記参照)÷10の端数切り捨てで算出されます。

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(『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。適性はキャラクター作成時に取得され、1から30の範囲で、基本的な無改造ヒューマンなら10が平均です。これは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が、適性値を修正するモーフもあるでしょう。

それぞれの習得技能は一つの適性と関連しています。キャラクターがテストに必要な技能を持っていないければ、代わりにその適性で代用することができます(『代用:習得していない技能の使用』を参照)。『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(完全な一覧はp.176の『全技能一覧』を参照)の様々な専門分野や教育を網羅したものです。習得技能は1から99までの範囲で、平均的な熟練者なら50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。習得技能を購入する(キャラクター作成時であれ成長時であれ)時は、関連適性のレーティングが初期値となり、そこから上昇させます。関連適性が上昇したり修正されたりしたら、それを基盤とする技能も全て同様の修正を受けます。

背景や勢力によっては、キャラクター作成時に無料で初期技能が得られることもあります。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(『代用:習得していない技能の使用』を参照)。

専門化

専門化というのは、ある習得技能の一部に対する専念を表しています。専門化を学んだキャラクターはその技能の基本的な原則を把握しているだけでなく、その技能の特定の側面に熟練しようと努力したのです。専門化した分野でその技能を使う際には、+10 修正が適用されます。

専門化はレーティング 30 以上で習得済みの技能に対し、キャラクター作成時か成長時に習得できます。一つの技能に習得できる専門化は一つだけです。実際に習得可能な専門化は技能の説明で個別に記載されています。

例

トリックは手技技能 63 でスリに専門化している。彼の目標値は、誰かのポケットを狙う等他人が見に付けている物を盗む時には 73 になるが、他の手技技能の使い方では通常の 63 が適用される。

キャラクターの特性

特性には、キャラクターを特徴づける様々な生まれつきの素質と特徴が含まれています。特性には、キャラクターの特定の状態値や技能やテストへのボーナスや特定の状況での有利さをもたらす有利なものもあります。能力を妨げたりしばしば計画に支障をもたらしたりする、不利な特性もあります。キャラクターのエゴに適用されて肉体を変えても残るものもあれば、あるモーフにしか適用されないものもあります。

特性はキャラクター作成時に取得します。有利な特性には改造点 (CP) が必要で、不利な特性は他の用途に費やせる追加 CP をもたらします (p.145、『特性』を参照)。特性に消費できる CP の上限は 50 で、不利な特性から得られる CP の上限も 50 です。ごく稀な状況 (それもゲームマスターの許可が必要) では、ゲームプレイ中に取得したり処分したり課されたりすることもあります。

キャラクターのモーフ

肉体は消耗品です。老いたり病気にな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た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。

キャラクター作成時に初期モーフを購入します (p.139、『開始時モーフ』を参照)。そのモーフは多分自分が生まれ育った (そもそも生物として生まれたと仮定して、ですが) ものですが、単に今再着用しているだけのものかもしれません。

物理的外見はもちろんですが、モーフはキャラクターの特徴に大きな影響を及ぼします。耐久値や負傷基準値といった一部の物理的状态値はモーフによって決まりますし、モーフがイニシアティブや行動値にも影響することがあります。また、モーフが適性や習得技能を修正することもあります。その造りを示す一定の特性やインプラントを初期搭載しているモーフもありますし、望むならいつでもインプラントを追加できます (『インプラント』を参照)。こうした要素は全て各モーフの説明に記述されています (p.139 を参照)。

ゲームプレイ中に現在のモーフから別のモーフにスイッチするつもりなら、まず自分自身のバックアップを記録 (p.268、『Backups and Uploading』を参照) してください。定期的なバックアップはいつだって、事故死や突然死に備えた賢い選択です。新しいモーフの入手は常に簡単とは限りませんし、特定の仕様にに基づいた初期搭載も欲しいならなおさらです。その手順全体は p.270 の『Resleeving』で詳しく説明されています。



適性最大値

それぞれのモーブには適性最大値があり、時にはこれが特性で修正されていることもあります。この最大値は、キャラクターがそのモーブに宿っている時に使える適性の最大値で、一部のモーブが持つ先天的な限界を示しています。キャラクターの適性が(そのモーブによるボーナスも含めて)そのモーブの適性最大値を超えていたら、そのモーブに留まっている間はその最大値を使わなければなりません。これによってその適性と関連する技能に影響が出ることもあり、その場合は同じ修正が適用されます。

インプラントや装備や超能力といった要素には、キャラクターの適性基本値を修正するものがあります。こうした修正値はモーブの能力を強化する外部の要素なので、モーブの適性最大値を超えていても構いません。ですが、修正されていようといなかろうと、適性が40を超えてはなりません。生来の能力ではそこが限界で、その先では実際の技能が問われるのです。

例 エヴァの認知力は25だ。あいにくと、彼女は適性最大値が20であるフラットを着用する羽目になっている。そのモーブにいる間は、彼女の認知力は20に落ち、それによって認知力と関連する技能も全て5低下する。

キャラクターの道具

『エクリプス・フェイス』のテクノロジーが発達した舞台では、機知とモーブ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。また、超能力という精神能力を持つキャラクターもいます。

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・フェイス』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方が一のためにいくつかの身元を予備に持っていたても害はありません。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、モーブ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(身分証明の詳しい説明についてはp.279、『Identity』を参照してください)。

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。また、バンドメンバーの歌をアップロードしたメッシュ・サイトや記録媒体の個人用アーカイブや安い電子機器を見つけるための穴場を紹介するブログ記事十年分や誰かが参加したり関心を持ったりした研究論文や調査研究の倉庫といった参加者のオンライン・プロジェクトも含まれています。

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。

人脈そのものは曖昧で常に変わり続けますが、人脈の使用はそうではありません。人脈(分野)技能(p.182)によって、人脈を活用することができます。この技能の厳密な使い方はp.285、『Reputation and Social Networks』で説明されています。

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ました。その後数年をかけた再統合の際にハイパーキューボと政府は新しい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。

経歴や勢力にもよっては、キャラクターがゲーム開始時に一定額のクレジットを与えられていることもあります。ゲーム・プレイ中にクレジットを得るには、稼ぐなり盗むなりの昔からの手段を使わなければなりません。

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。ナノ合成機の開発によってポスト欠乏経済を実現できるようになり、無政府主義勢力などはその事実を大いに活用しています。誰もが何でも作れると、所有権や富といった概念は重要でなくなります。まともに機能する贈与経済や共産主義経済を始めとする様々な代替経済モデルの登場によって、こうした経済システムに貢献する一員で中間に尊敬されているならば、必要な品物やサービスが無償の交換や相互依存や物々交換によって得られるのです。同様に、芸術や独創性や革新性や様々な文化的表現は資本主義経済よりもずっと高い価値を持っています。

代替経済では、金銭はしばしば無意味ですが、評判が

ものを言います。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。レブ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。

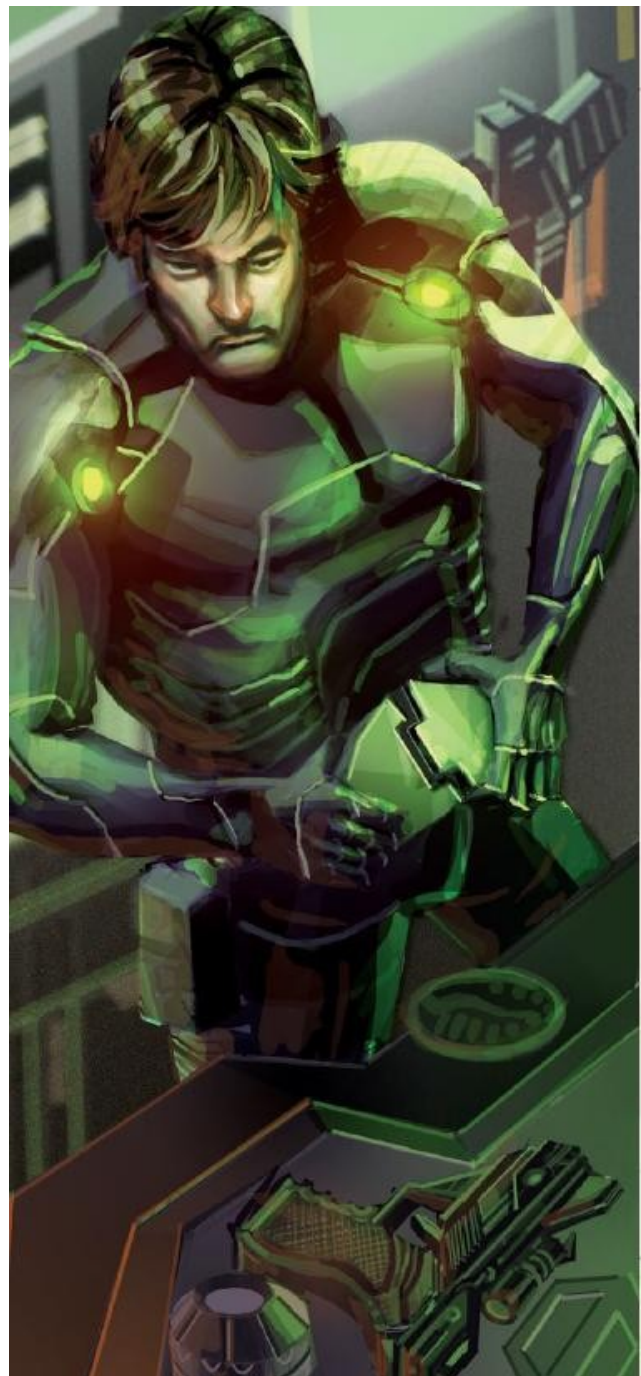
いくつかあるオンライン人脈システムのどれを使っても、評判は簡単に調べられます。あなたの行動は、誰と付き合い誰があなたのレブにプラスやマイナスの評価を流したかによって、報われたり罰せられたりするのです。評判は資本主義経済での社会活動にも影響するため、こうした人脈は全ての勢力が利用しています。主な人脈は以下の通りです。

- @リスト: 無政府主義者、バルスーム人、エクストロピア人、スカムとタイタン人のためのマルAリストで、@レブと呼ばれています。
- シヴィックネット: 木星共和国、月-ラグランジュ同盟、明星連盟、惑星連合と多くのハイパーコーポが利用し、cレブと呼ばれています。
- エコウェーブ: ナノ環境主義者、保全主義者と奪回派が利用し、eレブと呼ばれています。
- 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なネットワークで、fレブと呼ばれています。
- グァンシー 関係: 三合会や様々な犯罪組織が利用していて、gレブと呼ばれています。
- アイ: ファイアウォールが利用していて、iレブと呼ばれています。
- RNA: アルゴノーツや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レブと呼ばれています。

評判は0から99の範囲です。経歴や勢力によっては、最初から特定の人脈のレブスコアを持っていることもあります。レブスコアはキャラクター作成時に改造点を消費することで上昇させることができます。ゲーム・プレイ中では、キャラクターの行動が全てです。詳しくは p.285、『Reputation and Social Networks』を参照してください。
なお、各レブスコアは特定の身元に結びついています。

装備

武器と防具から衣服と電子機器まで、キャラクターが所有して個人的に持っている物は全て装備です。キャラクター作成時には改造点で(p.137、『装備の購入』を参照)、ゲーム中はクレジットかレブで装備を購入します。一部の規制品や違法品や希少品の調達には特別な手間が必要になることもあります(p.296、『Acquiring Gear』を参照)。もしナノ合成機が使えるなら、適切な設計図(p.284、『Nanofabrication』を参照)さえあればそのまま装備を組み立てることができます。手に入る装備の完全なリストについては、p.296からの『Gear』の章を参照してください。
今なお残る資本主義経済の間ですら、物価の差が激し



いことがあります。そのため、全ての装備は価格分類で分けられます。それぞれの分類で一定範囲の価格が決まっているため、ゲームマスターは状況に応じて個別の品物の価格を調節することができます。また、それぞれの分類にはその分類での平均価格も挙げられているため、キャラクター作成時やゲームマスターが価格問題を単純に扱いたい時にはそれを使います。p.137の装備価格表を参照してください。

インプラント

インプラントにはキャラクターのモーフに対するサイバー強化とバイオ強化と遺伝子技術強化とナノウェア強化(機械の殻なら機械的強化も)が含まれます。こうしたインプラ

ントによってキャラクターが特別な能力を得たり状態値や技能や特製への修正を得たりするかもしれません。インプラントを最初から備えているモーフもあり、その場合はモーフの記述に記載されています(p.139を参照)。また、特定のインプラントを持つモーフを特注することもできます(p.277、『Morph Acquisition』を参照)。今宿っているモーフをアップグレードしたければ、強化をインストールするために手術などの処置を受けることができます(p.327、『Healing Vats』を参照)。利用可能なインプラントや強化の完全なリストについては、p.300～312の『Gear』を参照してください。

超能力

超能力というのは<大崩壊>の際にばら撒かれた奇怪なナノウイルスへの感染によって得られた希少で特異ないくつかの精神的な能力です。超能力には未解明の要素もありますが、キャラクターにそれなりの切り札(そして相応の弱点)をもたらします。超能力は詭技と呼ばれ、それを使うには特性/超能力(p.147)が必要です。超能力の使い手はアシンクと呼ばれます。超能力についての完全な説明と様々な詭技の詳細は p.220、『Mind Hack』の章で述べられています。

ゲームルール・サマリー

ルールについて知る必要があることの全部を、このページに要約しました。

テストを行う

- d100(二つの10面ダイスを00から99のパーセンテージ・ダイスとして読む)を振る。
- 目標値は適切な技能(場合によっては適性一つ)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。
- 成功度30以上は大成功。
- 失敗度30以上は大失敗。
- ゼロ目(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。
- より高い出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出目で成功したら膠着状態。

単純成功テスト

- 単純成功テストは自動的に成功する。
- ダイスを振った結果の成否は成功の大小を示すだけ。

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+30)。

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

- 適性は1から30(平均15)。
- 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)。
- それぞれの技能は一つの適性と関連し、それを基盤としている。
- 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。

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。

作業行動

- 作業行動は1行動ターンでは完了しない行動。
- 作業行動には予定時間(2ターンから2年まで)がある。
- 予定時間は成功度10ごとに1割減る。
- 失敗したら、それに気付くまで失敗度10ごとに予定時間の1割を消費する。