

# キャラクター作成



## その前に……

この章で扱われるコンセプトの多くは、これまでの章で説明されています。キャラクター作成を手伝ってくれる人がいなければ、第四章の『ゲーム・メカニクス』を先に読んでおくか、最初のキャラクターを作りながらそちらを交互に参照する準備をしておいた方がいいでしょう。

## • 順序

キャラクター作成の全体は、作成手順を順番に処理するものとして扱ってください。

経歴: 経歴を、選ぶなり作るなりしてください。これはキャラクターの未来ではなく過去です！

勢力: キャラクターが関わっていたり身元になっていたりする集団です。

動機: キャラクターを動かすミームや思想や目的を三つ選んでください。

例: 最初から最後までキャラクター作成例です。



#### •モーフ

改造トランスヒューマンやポッドや知性化動物に機械の殻、果てはヴァーチャルなインフォモーフまで、29種類の生身や機械の選択肢から身体を選んでください。

#### •特性

キャラクターのエゴやモーフが持つ良い特徴や悪い特徴の全一覧です。

#### •キャラクター成長

キャラクターがその目的を達成するとレゾ点を得、これを消費して技能や適性などのデータを上昇させることができます！

## 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, To bias 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](mailto: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@saturn.wak2.jp](mailto:janus@saturn.wak2.jp))

Ver 1.51 (the fourth printing 対応)

これは Posthuman Studios の著作物『Eclipse Phase Core Rulebook』の一章『Character Creation and Advancement』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。

『エクリプス・フェイズ』のプレイの最初の一步は、自分のキャラクターの確定です。このゲームと設定に不慣れなら、細かいことを考えずに掲載されているサンプル・キャラクターから選択するのが一番簡単です。RPGに詳しいかとかにかく自分のキャラクターをもっと細かく管理したいと思うなら、必要ならサンプル・キャラクターを雛型に使う、一から作成することもできます。この章では、大まかなコンセプトや性格から楽しい楽しいゲーム・データまで、順を追って説明していきます。

## キャラクターの創造

どんなキャラクターにも二つの要素があります。一つ目は、ゲームシステムに応じてキャラクターの得意なことや苦手なこと(場合によっては可能なことや不可能なこと)を規定するいくつかの数値と属性です。ですが、これらは単なる数字ではなく、キャラクターの能力と関心(解釈を拡大すれば経歴や教育や訓練や経験も)を決めるのに役立ちます。キャラクター作成手順時に、こうした特徴を好きなように割り当てたり調節したりやりくりしたりすることができます。自分のキャラクターをどんなものにするかという考えが先にあれば、それを反映するように数字を最適化することができます。代わりに、満足のいく結果になるまで数値をいじり、それを基にキャラクターの過去を膨らませることもできます。

どのプレイヤー・キャラクターにもある二つ目は、その性格です。キャラクターを個人として特徴づけているものは何ですか？ その興味を惹くものは何ですか？ 嫌いなものは何ですか？ 友人や同志や恋人、あるいは少なくともプレイするのに面白そうな人物とする様な、性格面での美点は何ですか？ どんな弱点や癖がありますか？ こうした質問は、それによって状態値や技能や特性を割り当てる指針となるので、重要です。

キャラクター作成は一つ一つの段階を踏む手順です。キャラクター作成の手順にランダム要素を含むゲームもありますが、『エクリプス・フェイズ』は違います。自分のキャラクターの設計の全要素に完全な支配権があるのです。段階によっては、次の段階に進む前に完了させなければならぬものもあります。手順全体は『キャラクター作成段階ガイド』サイドバーで細かく説明されています。

## キャラクターのコンセプト

キャラクターを作る前にどんな人物をプレイしたいのかを決めるのは、大抵はベストの選択です。自分のキャラクターに合う単純なアーキタイプを選び、それを基にしましょう。探検家をプレイしたいですか？ スパイや盗賊みたいな隠密系は？ 科学者みたいな頭脳系は？ 百戦錬磨の犯罪者や元警官は？ それとも民衆を煽る扇動家が好きですか？ 特定の性格傾向を決めてから関係のある職業を選ぶこともできます。陰謀の巧みな社交家なら、メディア・パーソナリティやブロガーやパーティー好きの社交人をプレイできます。薬物乱用問題を抱えた底辺層の爪弾き者が好みなら、<大崩壊>で家族と資産を失った

## キャラクター作成段階ガイド

1. キャラクターのコンセプトの選択
2. 経歴の選択
3. 勢力の選択
4. 無料ポイントの消費
  - a)105 適性点
  - b)1勇気点
  - c)5000 クレジット
  - d)50 レブ
  - e)第一言語
5. 改造点の消費
  - a)1000CP を使用可能  
15CP=勇気1点  
10CP=適性1点  
5CP=詭技一つ  
5CP=専門化一つ  
2CP=技能1点(61-80)  
1CP=技能1点(60以下)  
1CP=1000 クレジット  
1CP=10 レブ
  - b)能動技能は最低 400CP 必要
  - c)知識技能は最低 300CP 必要
  - d)開始時モーフの選択
  - e)特性を選ぶ
6. 装備の購入
7. 動機の選択
8. 残った状態値の計算
9. キャラクターの細部の確定

元傭兵や元超資本主義者が手頃です。精力的で人生に全力投球しありとあらゆるものを体験せずにはいられないキャラクターはどうですか？ それならハビタットの運び屋や職業ゲートクラッシャーが気に入るかもしれません。

自分のキャラクターがチームの残りの短所を補い、できれば他の誰も持っていない技能の方向性をカバーするように、他のプレイヤーと相談してください。他の誰かが既に考古学の研究者をプレイしているのに、考古学の研究者をもう一人作る理由はないでしょう。チームに腕利きの戦闘スペシャリストやアシンクがいないなら尚更です。その一方、チームが異星文明の考古学遠征に赴こうというのなら、研究者が二人以上(専門分野は別々)いても悪くないかもしれません。

基本的なコンセプトが固まったら、説明をいくつか追加して一文で要約できるように肉付けてみてください。最初のコンセプトが「異種社会学者」なら、「異星人の文化に熱中し、<使節>の陳腐な贈り物を集め、不快要因(訳注:下水で育てた食用生物など、効率的ではあるが不快な要素)に無頓着で親しい友人には知性化動物やAIが多い、進取の気質に富むアマチュア言語学者にして優れた異種社会学者」と膨らませてください。そうすれば、キャラクターのディテールが一段と深くなり、キャラクターの長所と短所が明確になります。

## 経歴の選択

キャラクター作成の第一歩は経歴の選択です。生まれたのは<大崩壊>前の地球ですか？ ハビタットの共同体で育てられましたか？ それとも肉体のないAIとして存在を始めたのですか？

以下の一覧から経歴の一つ選択してください。それぞれの経歴で最初から一定の技能や特性や制限といった特徴が得られるので、賢く選んでください。なお、経歴はあなたの出身であって現在ではありません。経歴は過去で、現在手を組んでいる相手を示すのは勢力です。未来は、もちろん、あなたが作るのです。

以下に示されている経歴は人類の多くをカバーしていますが、全てをカバーすることはできません。ゲームマスターが認めるなら、この一覧のものをバランス調整用の指針として、収録されていない経歴をゲームマスターと一緒に作成しても構いません。

## 漂泊者

あなたは太陽系を移動し続けている社会集団で育ちました。彼らは自由貿易商や宙賊や小惑星採掘者や廃品漁りかもしれませんし、単なる移民労働者かもしれません。あなたはハビタットやステーションの間での気ままな宇宙旅行に慣れています。

長所:航法技能に+10、操縦:宇宙機技能に+20、人脈(分野)技能一つに+10

短所:なし

一般的なモーフ:特にないが、多いのはバウンサーとハイバーノイド

## 地球疎開民

あなたは地球で生まれ育ちましたが、悲惨なく大崩壊>で地球を脱出し、かつての生活(おそらくは友人や家族や愛する人も)を置き去りにしました。幸いにも体は無事で、この太陽系でなんとか生活を続けています。

長所:操縦:地上機技能に+10、人脈(分野)技能一つに+10、勇気に+1

短所:開始時クレジットは2500のみ(CPで増やすことは可能)

一般的なモーフ:フラット、スプライサー

## ハイパーエリート

あなたは多くの中心部ハビタットやハイパーコーポを支配する不老不死の上流階級の一員として育つという特権に浴しました。殆どの人には夢見ることしかできないような富と影響力が、あなたの思いのままなのです。

長所:儀礼技能に+10、+10000クレジット、人脈(ハイパーコーポ)技能に+20

短所:フラット、スプライサー、各種ポッド、知性化動物、機械のモーフでゲームを始めることができない

一般的なモーフ:エグザルト、シルフ

## 情報生命体

あなたは、デジタル知性、つまり人工汎用知能(AGI)としてその存在を始めました。一部のハビタットではあなたの存在そのものが違法です(<大崩壊>と聞いて暴走AIを連想する人たちがいるので)。彼らの恐れる<大崩壊>をもたらした繁殖AIと違ってあなたの自己成長能力は限られていますが、それでも完全に自律しています。

長所:インターフェース技能に+30、コンピュータ系技能(情セキュ、インターフェース、プログラミング、調査)の購入に必要なCPが半分

短所:特性/リアル知らず、特性/社会的烙印(AGI)。

社交技能の購入に必要なCPが倍

一般的なモーフ:インフォモーフ、機械のモーフ

## 孤立者

あなたは太陽系の外れに引きこもった集団の一員として育ちました。その集団が宗教団体にしろカルトにしろ社会的実験にしろ反技術集団にしろ単に孤独でいたい集団にしろ、あなたの子供時代の全てではないにしても大半は、他の勢力から孤立していました。

長所:技能二つに+20

短所:開始時レブを-10

一般的なモーフ:特になし

## ロスト

あなたは、<大崩壊>以来でも最大級の大失敗の生き残りです。「ロスト世代」の一員であるあなたは促成幼少期を過ごし、他のメンバーが死んだり発狂したり迫害されたりする中を何とか生き延びました(『ロスト』を参照)。あなたの経歴は社会的烙印ですが、それなりの長所をもたらしています...苦しみもですが。

長所:知識技能二つに+20、特性/超能力(レベル1)

短所:特性/精神疾患(超能力1レベルによるものを含めて二つ)、特性/社会的烙印(ロスト)、開始時モーフはフューチュラであること

一般的なモーフ:フューチュラ

## ルナ植民

あなたは、地球の衛星であるルナの窮屈なドーム都市や地下ステーションで子供時代を過ごしました。地球に起こった<大崩壊>は特等席で目撃しました。

長所:操縦:地上機技能に+10、技術技能か学術(分野)技能か職業(分野)技能一つに+10、人脈(ハイパーコーポ)技能に+20

短所:なし

一般的なモーフ:フラット、スプライサー

## 火星入

あなたは、今では太陽系一人口の多い惑星である火星の、地表や軌道上で育ちました。あなたの故郷は<大崩壊>で滅んだかもしれませんし、そうでないかもしれません。

長所:操縦:地上機技能に+10、技術技能か学術(分野)技能か職業(分野)技能一つに+10、人脈(ハイパーコーポ)技能に+20  
短所:なし  
一般的なモーフ:フラット、スプライサー、ラスター

## 旧宇宙植民者

あなた、あるいはあなたの親は、宇宙に進出するために地球から送り出された植民や労働者の第一「世代」に属していたので、あなたは窮屈な宇宙旅行や古いステーションやハビタットでの生活に慣れていました。「ゼロワン

ジェネレーション  
G」(ゼロG、第1世代)であるあなたは、エリートなんかではありませんでした。あなたのような経歴の持ち主は真空労働者やハビタット技術者として何らかの専門的な訓練を受けているのが普通です。

長所:操縦:宇宙機技能ないし自由落下技能に+10、技術技能か学術(分野)技能か職業(分野)技能一つに+10、人脈(分野)技能一つに+20  
短所:なし  
一般的なモーフ:特になし。特殊なモーフが珍しくない。

## 再生者

あなたは地球で生まれ育ちましたが、<大崩壊>で生き延びることはできませんでした。自分がそこで死んでバックアップは宇宙に発信され、幸運にも新しいモーフに再載することができた少数派だということしか知りません。あなたは、何年もストレージで塩漬けになっていたり疑似空間で過ごしたりインフォモーフ奴隷だったりしたするかもしれません。

長所:操縦:地上機技能に+10、人脈(分野)技能一つに+10、勇気に+2  
短所:特性/記憶改竄、開始時クレジットはゼロ(CPで増やすことは可能)  
一般的なモーフ:ケース、インフォモーフ、シンセ

## スカム生まれ

あなたは、スカムの荷船では珍しくもない漂泊の混沌とした生活の中で育ちました。  
長所:説得技能か欺瞞技能に+10、収集技能に+10、人脈(自治主義派)技能一つに+20  
短所:なし  
一般的なモーフ:特にないが、バウンサーが多い

## 知性化動物

あなたは人間ですらありません。チンパンジーやゴリラやオランウータンやオウムやカラスやタコといった知性化動物として生まれたのです。  
長所:乱戦技能に+10、知覚技能に+10、知識技能二つに+20  
短所:開始時モーフは知性化動物であること  
一般的なモーフ:新鳥類、新ヒト科、オクトモーフ

## 勢力の選択

経歴を選んだら、次はキャラクターが所属している主な勢力を選びます。この勢力はまず間違いなくキャラクターが現在住んでいるハビタットやステーションを支配し、キャラクターが手を組んでいる集団になると思いますが、必ずしもそうとは限りません。自分の勢力の不満分子で、彼らの間で生活しつつもその核心ミームの一部(あるいは全部)には反対していて、場合によっては波乱を産み出しているということも有り得ます。いずれにしろ、勢力というのは<大崩壊>後のイデオロギー間衝突における自らの姿を規定します。

以下の一覧から勢力を一つ選択してください。経歴と同様に、勢力によって一定の技能や特性や制限といった特徴が得られます。

以下に示されている勢力は人類社会で人数や影響力に勝るものを採り上げていますが、他の勢力も存在するでしょう。ゲームマスターの裁量によっては、収録されていない勢力をゲームマスターと一緒に作成しても構いません。

## 無政府主義者

あなたは社会階層に反対し、水平的な社会構造と直接民主制の意思決定を好みます。権力は常に腐敗するもので、自分の生活に影響する決断には誰もが意見を述べるべきだと、あなたは信じています。中心部と木星フンタの原始的で規制マニアな意見によれば、無政府主義は良くて無責任なチンピラを、悪くするとテロリストを産み出すそうです。あなたに言わせると、人民を経済的抑圧と暴力による威嚇で抑え込んでいる政府がそんなことを言うのはお笑い草なのですが。

長所:技能一つに+10、人脈(自治主義派)技能に+30  
短所:なし  
一般的なモーフ:特になし

## アルゴノート

あなたは人類社会の不正と不平等の解決を模索する科学的テクノ進歩主義運動の一員です。あなたはテクノロジーと医療への自由なアクセス、生産におけるオープンソース・モデル、体形の自由と民主化に貢献しています。人類社会の分化はその存続の妨げになると考えているため、派閥主義や対立的な政治は避けようとしています。  
長所:技術技能か学術(分野)技能か職業(分野)技能二つに+10、人脈(科学者)技能に+20  
短所:なし  
一般的なモーフ:特になし

## バルスーム人

火星の田舎と原野はあなたの故郷です。あなたは、地方出身の下層階級火星人である「レッドネック」で、しばしばハイパーコーポのドームとタルシス同盟の政策や目的の衝突に巻き込まれます。  
長所:パルクール技能に+10、技能一つに+10、人脈(自治主義派)技能に+20

短所:なし

一般的なモーフ:ケース、フラット、ラスター、スプライサー、シンセ

### 僻地民

あなた(の勢力)は、人類社会や太陽系のよそで発生する様々なくだらない揉め事には関わりたがりません。あなたの集団は独自の目的のために自ら孤立を求めているのかもしれませんが、不評な価値観のせいで追放されたのかもしれませんが。あるいは単に、他人との触れ合いよりも宇宙の広大な虚空の方を好む一匹狼なのかもしれません。それとも、宗教的な狂信者や反文明主義者や夢想家といった人類社会には全く関心がないタイプかもしれません。

長所:操縦:宇宙機技能に+10、技能一つに+10、人脈(分野)技能一つに+20

短所:なし

一般的なモーフ:特になし

### 犯罪者

あなたは犯罪指向の裏社会に関わっています。三合会やナイト・カルテルやID 団やナイン・ライズやパックス・ファミーラといった太陽系でも大手の犯罪勢力と組んでいるのかもしれませんが、特定のハビタットで有力なより小規模でローカルな組織と組んでいるのかもしれませんが。自らの実力と忠誠を証明した終身メンバーかもしれませんが、気乗りしない新米かもしれませんし、次のゴトを探しているフリーランスかもしれません。

長所:脅迫技能に+10、人脈(犯罪者)技能に+30

短所:なし

一般的なモーフ:特になし

### エクストロピア人

あなたは自由市場と私有財産に賛成する無政府主義者です。あなたは政府を嫌い、警察や法律の問題が民間企業によって扱われる社会システムを好んでいます。自分を無政府資本主義者と考えているにしろ相互主義者だと考えているにしろ(エクストロピア人同士にしかわからない違いです)、あなたはハイパーコーポと自治主義派の中間に立ち、双方と取引していますがどちらからも信用されていません。

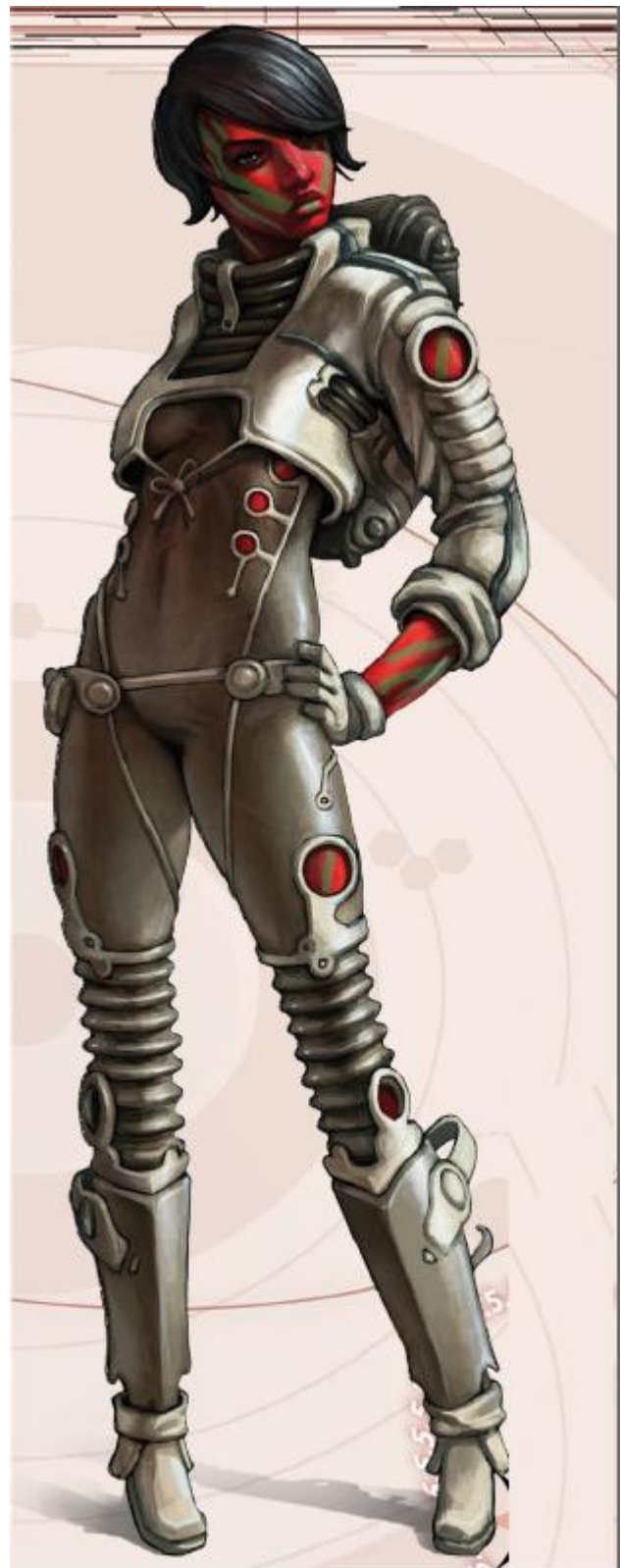
長所:説得技能に+10、人脈(自治主義派)技能に+20、人脈(ハイパーコーポ)技能に+10

短所:なし

一般的なモーフ:特になし

### ハイパーコーポ

あなたはハイパーコーポが支配するハビタットの出身です。超資本主義的起業家かもしれませんし、享乐的な社交人かもしれませんし、しがない真空労働者かもしれませんが、安全と日常的自由のためには政治的自由をいくらか犠牲にしなければならないことは受け入れています。



長所:儀礼技能に+10、人脈(ハイパーコーポ)技能に+20、人脈(分野)技能一つに+10

短所:なし

一般的なモーフ:エグザルト、オリンピック、スプライサー、シルフ

### 木星人

あなたの勢力は権威的な体制とバイオ保守的なイデオロギーと武断的傾向で知られています。あなたの出身がどこであれ、テクノロジーは信用ならず、ヒューマンを

ヒューマニティ

ヒューマン自身から守る必要があります。人類の生存を確保するには、自らの身を守る必要があり、無制限な成長は抑制されなければならないのです。

長所: 武器技能二つに+10、乱戦技能に+10、人脈(ハイパーコーポ)技能に+20

短所: 開始時モーフはフラットかスプライサーであること。ナノウェアや先進ナノテクは開始時には所持不可。

一般的なモーフ: フラットとスプライサー

## ルナ人

あなたは最初の地球外植民地だったルナの住民です。今では人口過密な上に凋落しているルナは、住民が今でも地球時代の民族や国家のアイデンティティにこだわっている数少ない場所の一つです。またあなたの家から見える地球の姿は、ハイパーコーポによる封鎖を非難したり地球に戻ってテラフォームして再び故郷として取り戻す権利があると主張したりする奪回派へと、多くの「ルナ人」を駆り立てる消えない象徴となっています。

長所: 言語技能一つに+10、人脈(ハイパーコーポ)技能に+20、人脈(環境主義者)技能一つに+10

短所: なし

一般的なモーフ: ケース、エグザルト、フラット、スプライサー、シンセ

## 変貌者

あなたの勢力には、もっと「人間らしく」なるために本当の自分を捨てる気など毛頭ありません。あなたは自分の運命が人類と絶対に結び合っているというわけではないAGIかもしれませんし、非人間生物(あるいは少なくとも自分の種)を保護振興しようと望む知性化動物かもしれません。ひょっとしたら、人類の関心や価値観からあまりにも離れすぎて今では自分特有の新しい生の軌跡を作り出しているのだと考えているインフォモーフやポストヒューマンかもしれません。

長所: 技能二つに+10、人脈(分野)技能に+20

短所: なし

一般的なモーフ: インフォモーフ、シンセ、知性化動物

## スカム

誰もが待ち望んでいた未来が今ここにあり、そしてあなたはそれを満喫するつもりです。パラダイム・シフトが発生し、他の勢力が追いつがっている間、あなたの勢力はそれを受け入れて大いに楽しんでます。欲しくて手に入らないものも、死人も、やれることの限界も有りません。スカムは新しい生き方にどっぷり漬かり、気に入るように己を変え、新しい経験を試し、超えられる限界を突破し...そしてそれについていけない連中をカモります。

長所: 自由落下技能に+10、技能一つに+10、人脈(自治主義派)技能に+20

短所: なし

一般的なモーフ: 特になし

## 社交人

あなたは、流行を打ち出したりミームを広めたり囁きや仄めかしや裏取引で何人もの命を左右したりする、メディアだらけの社会的派閥である中心部の名士たちの一人です。あなたは偶像にして熱烈な崇拝者です。文化は、あなたにとっては単なる生活ではなく、選び取った武器なのです。

長所: 説得技能に+10、儀礼技能に+10、人脈(メディア)技能に+20

短所: フラット、各種ポッド、知性化動物、機械のモーフでゲームを始めることができない

一般的なモーフ: エグザルト、オリンピック、シルフ

## タイタン人

あなたはタイタン連邦の社会主義的サイバー民主制に参加しています。自治主義派の他のプロジェクトと違って、タイタンの共同努力がタイタン得票制で承認されて国有マイクロコーポで運営されることで、印象的な社会基盤プロジェクトが生まれることがあります。

長所: 技術技能か学術(分野)技能二つに+10、人脈(自治主義派)技能に+20

短所: なし

一般的なモーフ: 特になし

## 究極主義者

あなたの勢力は人類の未来の可能性を追求し、他の人類を弱くして享乐的だと見なして背を向けています。人類は次の進化の段階に進む準備ができていて、能力を最大限に生かせるよう自らを再設計する時が来ているのです。

長所: 技能二つに+10、人脈(分野)技能に+20

短所: フラット、スプライサー、知性化動物、各種ポッドでゲームを始めることができない

一般的なモーフ: エグザルト、リメイド

## 金星人

あなたは金星のエアロスタットで構成される暁星連盟の支援者で、惑星連合を始めとする頑迷で保守的な中心部の権力による影響力の増加に不満を抱いています。あなたは、自分の勢力の成功によって中心部政界における守旧派のやり方を改革する機会が生まれると考えています。

長所: 操縦: 航空機に+10、技能一つに+10、人脈(ハイパーコーポ)技能に+20

短所: なし

一般的なモーフ: ケース、エグザルト、メントン、スプライサー、シルフ、シンセ



タイはキャラクターを作成する。彼女は、昔はルナ植民だったが今では僻地民になっている回収/廃品漁り系のキャラクターを作ることにした。経歴と勢力を組み合わせさせた結果、人脈(自治主義派)技能に+20、人脈(ハイパーコーポ)技能に+20、操縦:宇宙機技能に+10、操縦:地上機技能に+10が手に入る。また、後で選ぶ他の技能二つ(一つは学術技能か職業技能か技術技能)に+10が得られる。

適性にはまず105ポイントがあるので、一つあたり15になる。彼女は自分のキャラクターを衝動的で反社会的にしたいので、とりあえず社交力と意志力の両

方を10に落とす。また賢くて身軽にしたいので、余った10点で認知力と反射力をそれぞれ20に上昇させる。結果、彼女の適性はこうなった。

認 運 直 反 社 身 意  
20 15 15 20 10 15 10

また、無料で得られる1点の勇気と第一言語(中国語)85を記録する。

そして5000クレジットを得、レブスコアを@レブとcレブに均等に割り振り、それぞれを25にする。

例

例

## 無料ポイントの消費

それぞれの初期キャラクターは、レブや適性などに使用する無料ポイントを一定量受け取ります。これらの無料ポイントはキャラクター作成のほんの手始めに過ぎないので、目標ほど高くできない値があっても気にしないでください。キャラクター作成の次の段階で、自分のキャラクターを改造するための追加のポイントが手に入ります(次のページの『改造点の消費』を参照)。

## 初期適性

認知力、運動力、直観力、反射力、社交力、身体力、意志力という七つの適性(『適性』を参照)に割り振る無料ポイントが105点得られます(これで各適性の平均は15になるので、まず15を割り振ってから上下させるのが一番簡単でしょう)。各適性には最低5点を割り振らなければならず(特性/不向きがあれば例外です)、適性を30を超えて上昇させることもできません(特性/卓越した適性があれば例外です)。なお、一部のモーブ(例えばフラットやスプライサー)によって適性に上限が課されることもあります(『適性最大値』を参照)。

処理を簡単にするために適性の値を5の倍数にすることをお勧めしますが、これは強制ではありません。

## 第一言語

各キャラクターは70+直観力のレーティングで自然と身についた言語技能を無料で習得しています。この技能はCPで上昇させることも可能です(下記参照)。

## 初期勇気

各キャラクターは1の勇気値を最初から持っています(『勇気』を参照)。

## クレジット

どのキャラクターも、キャラクター作成時に装備を購入するために、地球疎開民や再生者の経歴がなければ5000クレジット(こうした経歴があれば、それぞれ2500クレジットか0クレジット)を与えられます。詳しくはp137の『装備の購入』を参照してください。

## レブ

あなたのキャラクターは完全な新米ではありません。任意の人脈に割り振る50レブ・ポイントが得られます(『評判ネットワークとソーシャル・ネットワーク』を参照)。

## 改造点の消費

キャラクターの基本が出来上がったら、もっと調節するために追加で改造点(CP)を消費することができます。各キャラクターは1000CPを与えられ、それを使って適性を上昇させたり技能や追加の勇気や追加クレジットを買ったりレブを上昇させたり有利な特性を得たりできます。また、自分のキャラクターを改造するためのCPをもっと多く手に入れるために不利な特性を取得することもできます。こうした改造の手順はキャラクターを望むようにいじったり特化させたりするためのものです。

もしゲームマスターが通常とは異なるレベルでのゲーム・プレイを望むなら、CPの量を調節できます。初期キャラクターが若かったり経験不足だったりするシナリオなら、CPを800か、思い切って700に減らすことができます。逆に、最初から老練なベテランを作りたいのなら、CPを1100か、場合によっては1200を増やすこともできます。

改造点
15CP=勇気1点
10CP=適性1点
5CP=詭技一つ
5CP=専門化一つ
2CP=技能1点(61~80)
1CP=技能1点(60まで)
1CP=1000クレジット
1CP=10レブ
特性とモーブの価格は、個別に記載されているように様々です。



全ての改造が同じ値段というわけではありません。例えば適性は、技能一つと比べるとかなり大きな重要性があります。それを反映するために、CPはそれぞれの上昇に応じた特定の比率で費やされます。

### 適性の改造

適性の上昇は、適性1点あたり10CPとかなり高価です。上記の通り、適性を30を超えて上昇させることはできません。ただし、モーフによって特定の適性にボーナスが得られることも有ります。

### 勇気の上昇

勇気は1点あたり15CPで上昇させることができます。勇気の最大値は10です。

### 習得技能

各キャラクターは最低でも400CP分の能動技能と300CP分の知識技能を購入しなければなりません(『技能』を参照)。技能は1点あたり1CPします。なお、習得技能は関連適性のレーティングが初期値です。例えば、ある技能を30まで上昇させたくてその技能の関連適性が10なら、20CPを費やす必要があります。また、経歴や勢力による技能ボーナスも、技能を上昇させる前に適用してください。処理を簡単にするために技能の値を5単位で購入することをお勧めしますが、これは強制ではありません。

60を超える技能の上昇はより高価になります。60を超える1点ごとの価格が倍になるのです。関連適性が20の技能を70に上昇させるなら60CPが必要になります(20から60にするのに40点、60から70にするのにもう20点)。

キャラクター作成時に習得技能を80を超えて上昇させることはできません(特性/専門家がであれば例外ですが)。

知識技能は大きく分けて5種類ありますが、それぞれが分野技能なので、別々の分野に対して何度も取る事が可能です。

全技能の一覧は『全技能一覧』にあります。

### 専門化

専門化を、一つあたり5CPで購入することも可能です。能動技能にも知識技能にも専門化を購入できます。各技能が持つことができる専門化は一つだけで、専門化を購入するにはその技能のレーティングが30以上でなければなりません。

### 追加クレジットの購入

装備を買うための金をもっと欲しければ、1CPで1000クレジットが得られます。買い物の詳細については『装備の購入』を参照してください。追加クレジットのために消費できるCPは100が上限です。

### レプの上昇

キャラクターに最初から多くの社会資本を持たせたいければ、追加10点ごとに1CPでレプスコアを上昇させることができます。どのレプスコアも80を超えてはならず、レプのために消費できるCPは35点が上限です。

### 開始時モーフ

あなたのキャラクターがプレイを始める際のモーフの購入は、一番重要なCPの使い道かもしれません。これはあなたのキャラクターが人生を始めた時からずっと使っている最初の肉体かもしれませんし、今着用しているだけの袖に過ぎないかもしれません。

購入可能なモーフは下記の『開始時モーフ』で挙げられています。

なお、モーフによって得られる適性や技能のボーナスは全てのCPを消費した後で適用されます。つまり、こうしたボーナスはキャラクター作成時に適性や技能点を購入する際の価格には影響しないのです。修正後の適性が40を超えてはいけません。

(続き):さてタイには改造用に1000点ある。彼女は幸運でいたいので、まず60(4×15)CPを消費して勇気を1から5に上昇させた。また、自分のキャラクターを注意深くしたいので、50CP(5×10)を費やして直観力を15から20に上昇させた。この時点で110CPを消費している。

最低でも400点分の能動技能を購入しないとけないので、次はそちらに取り掛かる。技能は適性が初期値で60を超えるが高価になると知っているので、基本的に一つの技能には40CPを消費する(一番高い適性は20なので)ことにした。技能を選び、ポイントを割り当て、そして初期適性と合計する。

以下が最初の割り振りで、各技能に消費したポイントを記録し、(適性を加算した)合計値を括弧付きで付け加えている。

ビーム武器(運)30(45)、登攀(身)30(45)、爆破(認)40(60)、乱戦(反)30(50)、自由落下(反)40(60)、パルクール(身)30(45)、ハードウェア:航空宇宙(認)40(60)、潜入(運)30(45)、インターフェース(認)20(40)、航法(直)40(60)、知覚(直)40(60)、説得(社)20(30)、調査(認)20(40)、収集(直)40(60)

これで450CPになり、合計で560CPを消費している。

そして知識技能に300点を消費する。

学術:天体物理学(認)40(60)、学術:工学(認)40(60)、学術:<大崩壊>史(認)40(60)、芸術:彫刻(直)40(60)、関心:陰謀論(認)30(50)、言語:英語(直)40(60)、職業:鑑定(認)40(60)、職業:廃品取引(認)40(60)

これでもう350CPになり、合計消費CPは910になる。

経歴技能と勢力技能を加えると、人脈(自治主義派)(社)30、人脈(ハイパーコーポ)(社)30、操縦:宇宙機(反)30(50)、操縦:地上機技能(反)30(50)となる。自由に割り振れる+10を乱戦に加算(60に上昇)し、もう一つの+10も割り振って学術:経済学(認)30にする。

残り90CPで、タイはレプに取り掛かる。いいコネを大量に欲しいので、両方のレプスコアを30ずつ上昇させて6CPを消費する。また、犯罪者系ともそれなりの信頼性が必要だと考えて、CPをもう4点消費してgレプを40にする。これで残りは80CPだ。

タイのキャラクターには肉体が必要なので、僻地民という宇宙を流離う生活にはバウンサーが一番適していると考えた。これでもう40CPで、消費できるのは後40CPだ。

技能を見直した結果、操縦:宇宙機を50から65に上昇させることにした。技能を60に上昇させるのに10CP、そして60から65に上昇させるのにもう10CPがかかる。また、収集技能も60から70に上昇させたいので、20CPかかる。これでCPをきれいに使い切った。

ところが、特性に目を通した結果、自分の廃品漁りには状況認識が欲しいと思った。10CPかかるので、それを捻出するために別の不利な特性を取る必要がある。<大崩壊>で猛威を振ったナノウイルスによる神経ダメージ(共感覚)を選択した。

これでタイのポイントは使い尽されてプラスマイナスゼロになった。

例

例

## 特性の購入

特性というのは、あなたのキャラクターが持つ特別な特徴で、有用なものも邪魔なものもあります。

有利な特性は特定の状況でボーナスをもたらし、それぞれに必要なCPがあります。有利な特性に費やせるのは50CPまでです。

不利な特性はキャラクターに不利益をもたらしますが、その一方でキャラクターの改造に使用できる追加のCPをもたらします。取得できる不利な特性は50CP分までで、不利なモーブ特性は25CP分までです(モーブを複数購入していても)。

有利な特性は『有利な特性』に、不利な特性は『不利な特性』に収録されています。なお、経歴や勢力によって得られる特性はCPを必要としませんし提供もしません。

モーブ特性として記述されている特性は、エゴではなくモーブに適用されます。キャラクターがモーブを交換したらこうした特性は失われます(そして新しいモーブ特性を得るかもしれません)。モーブ特性は、キャラクター作成時には他の特性と同様に取得できます。

## 詭技

特性/超能力を購入したキャラクターは、CPで詭技(『プシー・カイ詭技』を参照)を取得することができます。これらは、各キャラクターが身に付けた特定の超能力です。詭技一つの購入には5CPが必要です。キャラクター作成時に購入できるのはプシー・カイ詭技五つとプシー・ガンマ詭技五つが上限です。

なお、詭技による技能や適性へのボーナスは修正として扱われますので、全CPを支払い終えた後に適用され、キャラクター作成時の技能や適性の価格には影響しません。

## 装備の購入

どの勢力の出身であろうと、キャラクター作成時の装備の購入にはクレジットを使用します。前装備とその価格の一覧は『装備』の章に収録されています。装備の価格を計算す時には、各価格分類の平均価格を使ってください。最低価格が記載されてる巨額なアイテムはその最低価格を用います。

どのキャラクターも、標準型ミューズという装備を最初から持っています。これはキャラクターの子供の頃からのデジタルAI仲間です。更に、各キャラクターは一カ月の

バックアップ保険を最初から無料で持っています。

キャラクター作成時に買える装備については、ゲームマスターの許可以外の制限はありません。プレイヤーもゲームマスターも、キャラクターの経歴と勢力を考慮してください。ハビタットによっては完全に禁止されていないとしても厳しく規制されるであろう装備もあるので、そうした場所出身のキャラクターが何者でどうやってそうした装備を手に入れることができたのかについてのもっともらしい説明が必要です。そうした説明がなければ、ゲームマスターはその装備を却下することができます。ゲーム開始時の土地柄も考慮してください。規制だらけの木星共和国出身のキャラクターは、違法な豊穡機をどうやって手に入れたかの説明に四苦八苦するかもしれませんが、何でも手に入れたら何でもありのスカムの荷船の中がゲームの舞台ならばこうした説明はずっと簡単になります。

クレジットによる装備の購入には、追加のモーフの購入という例外が一つあります。キャラクター作成時に追加のモーフを買うことは可能ですが、CPで購入しなければなりません。またどのモーフを着用しているかを決めなければなりません。そして追加のモーフには肉体銀行サービスの手数料も必要です。

なお、装備による技能や適性へのボーナスは修正として扱われますので、全CPを支払い終えた後に適用され、キャラクター作成時の技能や適性の価格には影響しません。

装備価格		
分類	範囲(クレジット)	平均(クレジット)
低額	1-99	50
安価	100-499	250
手頃	500-1,499	1000
高価	1,500-9,999	5000
巨額	10,000 以上	20000

## 動機を選択

次の段階では、キャラクターの個人的な動機(『動機』を参照)を三つ選択します。これらは、あなたのキャラクターが追求する、イデオロギーや目的という形のミームです。「地元の三合会のボスを打倒する」といった具体的なものでも「超資本主義の推進」といった漠然としたものでも構いませんし、短期間のものでも長期間のものでも構いません。動機の実例表に、動機の例がいくつかあります。動機は話の流れを進めるのに使ったりキャラクターの目的を中心として特別なシナリオを作ったりできますので、動機を選ぶ時にはゲームマスターと協力してください。動機が後で変化することもあります(『動機の変更』を参照)。動機によってプレイ中に勇気点を回復したり追加のレゾ点を得たりすることができます。

## 動機の実例表

異星人との接触  
無政府主義  
芸術表現  
バイオ保守主義  
教育  
探検  
名声  
ファシズム  
享楽  
超資本主義  
不老不死  
リバタリアニズム  
火星解放  
体形の自由  
ナノ環境主義  
オープンソース  
個人的キャリア  
個人的成長  
慈善  
保全主義  
地球奪回  
宗教  
研究  
(AI/インフォモーフ/知性化動物)の権利  
(AI/インフォモーフ/知性化動物)の奴隷制  
社会主義  
テクノ進歩主義  
復讐  
金星独立  
富

動機は、短い単語かフレーズに賛否を示すプラスかマイナスの記号を付けて、キャラクター・シートに記載してください。例えば、「+名声」ならあなたのキャラクターは有名なメディア・パーソナリティになりたがっていることを示しますし、「-地球奪回」なら地球の奪回には反対だということことです。

## 最後の仕上げ

全部決めたところで、最後の仕事がいくつかあります。

### 残りの状態値

さて、いくつかの状態値を計算してキャラクター・シートに記述してください。

- 理性値は意志力×2です。
- ト라우マ基準値は理性値÷5(端数切り上げ)です。
- 発狂値は理性値×2です。
- イニシアティブは(反射力+直観力)÷5(端数切り上げ)です。
- 接近戦で使用するダメージ・ボーナスは身体力÷10(端



数切り捨て)です。

- 死亡値は、バイオモーフなら耐久値×1.5(端数切り上げ)、シンセモーフなら耐久値×2です。
- 行動値は1(インフォモーフなら3)で、インプラントによる修正を受けます。

### キャラクターの細部を決める

キャラクター作成の最終段階は、細部の穴埋めと、全体像の想像です。キャラクターの経歴は過去の説明の手始めとしては悪くありませんが、もっと膨らませることができます。子供の頃はどんなことを考えていました？ 経歴とのつながりは今でも残っていますか？ そうした過去からどうやって現在の勢力に参加したのですか？ 自分の勢力の目的に全面的に賛成ですか、それとも自分は反対派ですか？ 他の勢力をどう思っていますか？

次に、技能などの特徴的な部分に目を向けてください。それらもまた物語を産み出します。こうした技能をどうやって身に付けたのですか？ なぜ見に付けたのですか？ どうやってレプスコアを増やした(あるいは増やしていない)のですか？ 人脈技能が示す集団とはどうやってコネを作ったのですか？ 特性はどんな影響を及ぼしていますか？ 現在のモーフはどうやって手に入れたのですか？ 生まれつきのものですか？ そうでないとしたら、最初の肉体はどうなったのですか？

そして動機という大きな要素も考慮すれば、こうした質問はどれもキャラ立ての役に立ちます。もちろん、全ての要素を穴埋めする必要はありません。後で決められるよういくつかの空白を残しておいても問題はないのです。ですが、ここまでの推測を組み合わせれば、キャラクターを単なる雛型ではなく有機的でユニークな個人として描くのに役立ちます。

最後に、何分か費やして、キャラクターを他人に向けて描写するのに使える個性的な特徴や個人的な癖を考えてください。喋り方や強く打ち出している態度やよく使うキャッチフレーズや個性的な外見や服装や反復する行動や不快な癖など、簡単に思いつくもので構いません。他のプレイヤーはこうした特異性を活用してロールプレイの

機会を掴むことができます。

### 開始時モーフ

それぞれのモーフには必要 CP があります。また、耐久値と負傷基準値、そして場合によってはイニシアティブと行動値と一部の適性や習得技能への修正も記述されています。クレジットでの価格もありますが、これはゲームプレイ中にそのモーフを買う場合の値段です。

多様な適性ボーナス:モーフによってはプレイヤーが選んだ適性にボーナスが適用されることもあります。これは、全てのモーフが全く同じというわけではないことを示すものです。こうした汎用の適性ボーナスを適用する場合、それぞれの修正は別々の適性に適用してください。そのモーフが既に上昇させている適性を強化することはできません。一度特定のモーフに適用された適性ボーナスは、そのモーフに固定されます(もし別のキャラクターがそのモーフを再着用しても、ボーナスは変わりません)。

### バイオモーフ

バイオモーフは完全に生物な袖(殆どはインプラントを備えています)で、自然出産か人工子宮で生まれ、普通速度か若干加速した速度で成長させられます。

### フラット

基本的な無改造人間で、先天的な欠陥や遺伝病といった進化が心を込めて贈る遺伝変異と共に生まれています。フラットの大半は<大崩壊>で死んだので、人数はますます少なくなっています。今の子供の殆どは、フラットが二級市民や奉公労働者として扱われているハビタットでもなければ、少なくとも遺伝病の浄化と遺伝子修復を受けているスプライサーです。

インプラント:なし

適性最大値:20

耐久値:30

負傷基準値:6

短所:特になし(特性/遺伝的欠陥が一般的)

必要CP:0  
必要クレジット:高価

### スプライサー

遺伝子を修復された人間です。ゲノムから遺伝病が浄化され、外見と健康を重視して最適化されていますが、それ以外の大幅な強化はありません。人類の大半を占めています。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック  
適性最大値:25

耐久値:30  
負傷基準値:6  
長所:適性一つに+5  
必要CP:10  
必要クレジット:高価

### エグザルト

遺伝子強化を受けた人間で、何らかの特徴を強調するよう設計されています。より健康でより賢くより魅力的になるよう、遺伝子コードを調整されています。延ばされた寿命の間ずっと壮健さを保ちやすくするよう新陳代謝を改造されています。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック  
適性最大値:30

耐久値:35  
負傷基準値:7  
長所:認知力+5、他の適性三つに+5  
必要CP:30  
必要クレジット:巨額

### メントン

認知能力、特に学習能力と独創性と注意力と記憶力を増すよう遺伝子改造されています。更に極端な知性改造を施した超強化メントンについての噂もありますが、脳の改造は難しいことで有名で、多くの知的能力を再設計しようという試みが機能不全や不安定性や発狂をもたらしました。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック、直感像記憶、超言語力、超計算力

適性最大値:30  
耐久値:35  
負傷基準値:6  
長所:認知力+10、直観力+5、意志力+5、他の適性一つに+5  
必要CP:40  
必要クレジット:巨額

### オリンピック

持久力や目と手の連携や心血管機能といった運動能力を強化したアップグレード版の人間です。運動選手やダンサーや運び屋や兵士の間で一般的です。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック

適性最大値:30  
耐久値:40  
負傷基準値:8  
長所:運動力+5、反射力+5、身体力+10、他の適性一つに+5

必要CP:40  
必要クレジット:巨額

### シルフ

メディアの有名人や上流の社交人やXPスターやモデルやナルシストのために特注されたモーフです。遺伝子配列は際立った美貌をもたらすよう特別に設計されています。妖精のように優美な特徴が、ほっそりして柔軟な体型と並んで一般的です。また不快な体臭が発生しないよう新陳代謝が殺菌されていて、万人を惹きつけるフェロモンを発しています。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、新陳代謝浄化、皮質スタック、フェロモン強化

適性最大値:30  
耐久値:35  
負傷基準値:7  
長所:特性/美貌(レベル1)、運動力+5、社交力+5、他の適性一つに+5  
必要CP:40  
必要クレジット:巨額

### バウンサー

ゼロGや微重力の環境に遺伝子を適応された人間です。脚はより柔軟で、足で手と同じように物をつかむことができます。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック、握力パッド、予備酸素、器用な脚

適性最大値:30  
耐久値:35  
負傷基準値:7  
長所:特性/柔軟(レベル1)、運動力+5、身体力+5、他の適性一つに+5  
必要CP:40  
必要クレジット:巨額

### フュリー

戦闘用モーフです。耐久力や筋力や反射神経を重視して調整された遺伝子と攻撃性と狡猾さを重視した行動修正を特徴とした遺伝子組換え人間です。気ままな傾向とマッチョな行動パターンを抑えるため、群れメンタリティと協調性を強化する遺伝子配列も備えていて、多くは肉体的には女性です。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、バイオ繊維装甲(軽装)、皮質スタック、強化視覚、神経化学強化、毒物濾過

適性最大値:30  
行動値修正:+1(神経化学強化)  
耐久値:50

負傷基準値:1  
長所:運動力+5、反射力+5、身体力+10、意志力+5、他の適性一つに+5  
必要CP:75  
必要クレジット:巨額(最低4万)

## フューチュラ

「ロスト世代」のために特別に作られた、エグザルトの一種です。促成に対応していて自信や自立性や適応力を重視して調節されていて、人類がその足掛かりを取り戻すのに役立つはずでした。計画は大失敗に終わって製造は中止されましたが、今でも残っているモデルがあり、悪趣味だと思われることもあれば収集品や珍品と思われることもあります。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック、直感像記憶、感情抑制  
適性最大値:30  
耐久値:35  
負傷基準値:7  
長所:認知力+5、社交力+5、意志力+10、他の適性一つに+5  
必要CP:40  
必要クレジット:巨額(極めて珍しいので最低5万)

## ゴースト

戦闘への活用もある程度は考慮されていますが、主な設計目的は隠密と潜入です。遺伝子特性は速度と敏捷性と反射神経を重視していて、精神は忍耐強さと問題解決を重視して改造されています。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、カメレオン皮膚、皮質スタック、アドレナリン噴出、強化視覚、握力パッド  
適性最大値:30  
耐久値:45  
負傷基準値:9  
長所:運動力+10、反射力+5、身体力+5、意志力+5、他の適性一つに+5  
必要CP:70  
必要クレジット:巨額(最低4万)

## ハイバーノイド

睡眠パターンと新陳代謝プロセスを大幅に変更したした遺伝子改造人間です。必要な睡眠が少なく、1日当たり平均1~2時間しか必要ありません。また、一種の自発的冬眠に入って新陳代謝を殆ど止めてわずかな酸素しか必要としないようになることもできます。長距離宇宙旅行者やハビタット技術者にはうってつけですが、24時間戦う個人的助手や超資本主義者にも好まれています。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、体内時間調整、皮質スタック、冬眠機能  
適性最大値:25  
耐久値:35  
負傷基準値:7

長所:直観力+5、他の適性一つに+5  
必要CP:25  
必要クレジット:巨額

## ネオテニック

子供のような体型を維持するよう改造されたトランスヒューマンです。小さくて敏捷で探究心が強く資源の消費も少ないので、ハビタット生活や宇宙船にうってつけです。ネオテニックを不快に思う(一部のメディアやセックス労働職で使われるには特に)人たちもいます。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック  
適性最大値:20(身体力)、30(それ以外)  
耐久値:30  
負傷基準値:6  
長所:運動力+5、直観力+5、反射力+5、他の適性一つに+5、小さな目標として扱われる(戦闘で攻撃を命中させる際には-10修正)  
必要CP:25  
必要クレジット:巨額

## リメイド

根本的に再設計されたヒューマン、いわばヒューマン2.0です。心血管能力は強化され、消化管は弱点をなくすよう殺菌再構成され、他の部分も様々な遺伝子組換え改造によって知力と体力を高めて寿命が延びるよう最適化されています。究極主義者の中で好評です。外見はヒューマンに似ていますが、長身や禿頭や若干細長い頭蓋や幅の広い目や小さな鼻や歯に細長い指と、明確で場合によっては不気味な違いがあります。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、体内時間調整、新陳代謝浄化、皮質スタック、直感像記憶、強化呼吸器、気温耐性、毒物濾過  
適性最大値:40  
耐久値:40  
負傷基準値:8  
長所:認知力+10、社交力+5、身体力+10、他の適性一つに+5  
短所:特性/不気味の谷  
必要CP:60  
必要クレジット:巨額(最低4万)

## ラスター

この遺伝子組み換えモーフはテラフォーミングの完了していない火星の環境でも最低限の装備で生存できるよう適応していて、体温をよりうまく維持するための絶縁皮膚と必要な酸素が少なく二酸化炭素をカットする呼吸器の強化などを特徴としています。

インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック、強化呼吸器、気温耐性  
適性最大値:25  
耐久値:35  
負傷基準値:7



長所: 身体力+5、他の適性一つに+5  
必要 CP: 25  
必要クレジット: 巨額

### 新鳥類

人間レベルまで知性化されたカラスやオウムなどです。肉体的サイズは知性化されていない同種よりもずっと大きく(人間の子供サイズ)、脳の増大に伴って頭も大きくなっています。翼には様々な遺伝子組換え改造が施され、1Gでもある程度は飛行できますが、うまく曲げたり折り畳んだりできるよう鳥よりも蝙蝠に似た構造になっていて基本的な道具操作のために原始的な指が付け加えられています。爪先も関節が増やされていて反対側には親指があります。新鳥類は微重力環境にはうまく適応していて、体格が小さくて消費するリソースが少ないことで好まれています。

インプラント: 基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック  
適性最大値: 25(身体力は20)

耐久値: 20

負傷基準値: 4

長所: 嘴や爪の攻撃(1d10 DV、AP-1、素手戦闘技能を使用)、飛行、直観力+5、反射力+10、他の適性一つに+5  
必要 CP: 25

必要クレジット: 巨額

### 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です。どれも知性が強化され二足歩行骨格を備えています。インプラント: 基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック、器用な脚

適性最大値: 25

耐久値: 30

負傷基準値: 6

長所: 運動力+5、直観力+5、身体力+5、他の適性一つに+5、登攀技能に+10

必要 CP: 25

必要クレジット: 巨額

### オクトモーフ

知性 化タコの袖で、無重力環境では極めて有用 です。八本の腕と肌の色をカメレオンのように変える能力と墨袋と鋭い嘴をもっています。また脳が増量 されると共に寿命も延ばされ、空気中でも水中でも呼吸 可能で、骨格がないので狭い場所にも潜り込めます。無 重力では腕の吸盤を使って泳いだり空気を噴出して推 進したりするのが普通で、低重力では二本の腕で歩くことすら可能です。

目には色覚を付与 され、全方位を見ることができ、細長い瞳が「上」を向く よう回転調節しています。遺伝子組み換え声帯によって 喋ることも可能です。

インプラント: 基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック、カメレオン皮膚

適性最大値: 30

耐久値: 30

負傷基準値: 6

長所: 八本の腕、嘴の攻撃(1d10 DV、AP-1、素手戦闘技能を使用)、墨の攻撃(目くらまし、特殊射撃: 墨の攻撃技能を使用)、特性/柔軟(レベル2)、全方位視野、水泳技能に+30、登 攀技能に+10、運動力+5、直観力+5、他の適性一つに +5

必要 CP: 50

必要クレジット: 巨額(最低3万)

### ポッド

ポッド(「ポッド人間」に由来)は培養タンク製で脳が殆ど発達していない生身の肉体をインプラントしたコンピュータとサイバネティック・システムで補強したものです。普通はAIが操作していますが、ポッドが奴隷労働に使われていて社会的に嫌われているステーションもありますし、完全に違法になっている場所もあります。ポッドは作製時に促成され、殆どの場合はパーツ単位で培養されてから組み立てられるので、肉体の設計には若干の簡略化と限界があり、インプラントと定期的なメンテナンスによってそれを補っています。生殖能力はありません。多くのハビタットでは、ポッドの法的地位は激しい議論の最中です。

特に記述がなければ、ポッドはルール上バイオモーフとして扱います。

### 快樂ポッド

快樂ポッドは、夜の娯楽のためだけに設計された人造人間という見た目そのままの存在です。性感帯には神経群が追加され、局所の筋群の運動機能に優れ、フェロモンが強化されて新陳代謝は殺菌され、愛撫に向いた遺伝特性を持っています。もちろん、容姿端麗で魅力的に作られていて、他の部分も強化されています。快樂ポッドは男にも女にも両性にも無性にもその他の性的バリエーションにも思いのままに性別を変えることができます。

インプラント: 基本バイオ改造、メッシュ接続、新陳代謝浄化、皮質スタック、サイバーブレイン、フェロモン強化、記



憶力強化、指人形機能、性変換  
適性最大値:30  
耐久値:30  
負傷基準値:6  
長所:直観力+5、社交力+5、他の適性一つに+5  
短所:特性/社会的烙印(快樂ポッド)  
必要CP:20  
必要クレジット:高価

## 労働ポッド

こうした基本的なポッドはエグザルトと機械のあいこので、人間とは殆ど区別が付きません。労働ポッドは人間との関わりが必要な雑用職でしばしば用いられます。  
インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、皮質スタック、サイバーブレイン、記憶力強化、指人形機能  
適性最大値:30  
耐久値:35  
負傷基準値:7  
長所:身体力+10、他の適性一つに+5  
短所:特性/社会的烙印(ポッド)  
必要CP:20  
必要クレジット:高価

## ノヴァクラブ

家畜化されたヤシガニとクモガニを基にバイオ工学で設計されていて、より大型(人間サイズ)に成長しています。長さ2メートルの脚が10本、と巨大な爪とチキン質の装甲があるため、真空労働者や警察や護衛の仕事だけでなく過酷な作業環境にもうってつけです。登攀と微重力活動に長け、真空から深海まで様々な大気圧(そして突然の気圧変化)にも耐えられます。複眼(解像度は人間に相当します)とえらがあり、5組目の脚には器用な操作ができる指があり、遺伝子組換えによる声帯もあります。  
インプラント:基本バイオ改造、メッシュ接続、甲皮装甲、皮質スタック、サイバーブレイン、記憶力強化、予備酸素、指人形機能、気温耐性、真空気密  
適性最大値:30  
耐久値:40  
負傷基準値:8  
長所:脚10本、甲皮装甲(11/11)、爪の攻撃(DV 2d10)、身体力+10、他の適性二つに+5  
必要CP:60  
必要クレジット:巨額(最低3万)

## 機械のモーフ

機械のモーフは完全に人工のロボットです。AIか遠隔操作で制御されるのが普通ですが、<大崩壊>後に使えるバイオモーフが足りないせいで多くのインフュージーがより安くて生産も速くて手軽に手に入る機械の殻を再着する羽目になりました。それでも多くのハビタットでは、貧しくて他の選択がない者だけが再着用を受け入れる選択だと、軽蔑の眼差しを向けられています。ですが、機械

のモーフにも長所がないわけではなく、雑用や重労働やハビタット建設や警備業務では広く使われています。  
どのシンセモーフにも以下の長所があります。

- ・生物的機能の欠如。呼吸や食事や排泄や老化や睡眠といった、細かいけれど生物にとっては重大な要素に煩わされることはありません。
- ・痛覚遮断。痛覚受容体を停止させることができるので、負傷や物理的ダメージに行動を妨げられることはありません。これによって負傷1個による-10修正(『負傷の影響』を参照)を無視することができますが、触覚による知覚テストに-30修正を課され、(修正込みでの)知覚テストに成功しなければダメージを受けたことにすら気が付きません。
- ・電撃武器への耐性。シンセモーフに電撃で乱されるような神経系は存在しませんし、光学電子機器は干渉から注意深く遮蔽されています。ですが、電撃攻撃によって、それが有効な間は無線通信機能が一時的に使えなくなるかもしれません。
- ・環境耐性。シンセモーフは塵だらけの火星からエウロパの海から宇宙の真空まで、様々な環境に耐えられるように製造されています。よほど極端な温度や気圧でもなければ、その影響を受けません。気温耐性と真空気密として扱います。
- ・頑強。機械の殻は長持ちするよう作られていて、高い耐久値と組み込み装甲値にそれが反映されています。また機械という構造のお陰で物理的打撃がより強烈になっています。人間サイズ以上の殻による素手攻撃のDV修正に+2を適用してください。

## ケース

<大崩壊>によって発生した何百万人ものインフュージーに手頃な再肉化の選択を提供するために開発された、極めて安価な大量生産品のロボット殻です。様々な種類のケースが存在しますが、どれも粗悪な安物だとみなされています。殆どのケースは一応人間型をしていて、直立すると平均的な人間よりも若干背が低くて痩せた体形をしています。  
強化:アクセス・ジャック、メッシュ接続、皮質スタック、サイバーブレイン、記憶力強化  
移動システム(移動力):歩行(4/16)  
適性最大値:20  
耐久値:20  
負傷基準値:4  
短所:適性一つに-5、特性/不良品、特性/社会的烙印(うるさいブリキ)  
必要CP:5  
必要クレジット:手頃

## シンセ

人間型のロボット殻(アンドロイドやガイノイド)です。基本的にはポッドに向かない場所での雑用に使われています。モーフの中ではかなり安い方なので、すぐ手に入る肉体や安い肉体や単なる一時しのぎの肉体が必要な

人々によって広く用いられています。外見は人間型ですが、物理改造／生体偽装がなければ生身でないことは簡単にわかります。

強化:アクセス・ジャック、メッシュ接続、皮質スタック、サイバーブレイン、記憶力強化

移動システム(移動力):歩行(4/20)

適性最大値:30

耐久値:40

負傷基準値:8

長所:身体力+5、他の適性一つに+5、装甲 6/6

短所:特性／社会的烙印(うるさいブリキ)、特性／不気味の谷

必要CP:30

必要クレジット:高価

## アラクノイド

体長1メートルで二つの節に分かれた体を持ち、蜘蛛やシロアリのような小さな頭を持つ蜘蛛型のロボット殻です。長さ1.5メートルの格納可能な肢を4組持ち、体軸を中心に回転することができ、短距離跳躍の可能な圧縮ジャッキを内蔵しています。それぞれの肢の操作爪を小型車輪にスイッチして高速滑走も可能です。頭に近い小型の操作アームによって細かい手作業や道具の使用もできます。無重力環境では、肢を格納して空気指向推進で移動します。

強化:アクセス・ジャック、メッシュ接続、皮質スタック、サイバーブレイン、強化視覚(視覚による知覚テストに+20)、追加リム(合計10本)、ライダー、記憶力強化、空気圧肢、レーダー

移動システム(移動力):歩行(4/24)、指向推力(8/40)、有輪(8/40)

適性最大値:30

耐久値:40

負傷基準値:8

長所:運動力+5、身体力+10、装甲 8/8

必要CP:45

必要クレジット:巨額(最低4万)

## ドラゴンフライ

このロボット・モーフは体長1メートルの柔軟な殻に幾つもの羽根と器用な腕を付けた姿をしています。地球の重力でほぼ無音のターボファン併用飛行が可能で、微重力では更にうまく飛ぶことができます。

強化:アクセス・ジャック、メッシュ接続、皮質スタック、サイバーブレイン、記憶力強化

移動システム(移動力):翼(8/32)

適性最大値:30(身体力は20)

耐久値:25

負傷基準値:5

長所:飛行、反射力+5、装甲 2/2、小さな目標として扱われる(戦闘で攻撃を命中させる際には-10修正)

必要CP:20

必要クレジット:高価

## フレックスボット

多目的機能を果たすよう設計されていて、様々な状況と作業に応じて殻を変形させることができます。中心フレームは5~6個の連動した変形可能なモジュールで構成されていて、多脚型や触手やホバークラフトを始めとする様々な体形に自動変身することが可能です。各モジュールは独自のセンサー・ユニットと「入れ子ロボット」型のフラクタル分岐指(マイクロメートルサイズまで細かく分解できるので超精密操作が可能)を備えています。フレックスボット制御用のコンピュータも複数のモジュールに分散しています。一機のフレックスボットは大型犬くらいの大きさしかありませんが、大規模な質量操作のために複数のフレックスボットが合体し、爆破や発掘や製造やロボット組立といった力仕事をこなすことすらできます。

強化:アクセス・ジャック、メッシュ接続、皮質スタック、サイバーブレイン、フラクタル指、記憶力強化、モジュール型設計、ナノ顕微視力、体形調整

移動システム(移動力):歩行(4/16)、ホバー(8/40)

適性最大値:30(身体力は25)

耐久値:25

負傷基準値:5

長所:装甲 4/4、合体していないフレックスボットは小さな目標として扱われる(戦闘で攻撃を命中させる際には-10修正)

必要CP:20

必要クレジット:巨額

## リーパー

バイオモーフ兵士の代わりに使われている一般的な戦闘用モーフで、基本的に遠隔操作や自律性AIが動かしています。リーパーの中心部は装甲円盤なので、その場で振り返ることができますし敵に晒す輪郭も細くなっています。微重力での移動には指向推進ノズルを使用し、長距離の高速移動にはイオンドライブも活用しています。フレームの内部には4本の脚／操作腕と4基の武器ポッドが格納されています。リーパーの殻はスマート素材でできているので、こうした四肢や武器マウントを好きな方向に向けることができますし、形や長さを変えることすらできます。重力下では、四肢を2本か4本使って歩いたり跳んだりします。数多くの戦争XPのお陰で悪名高く、殆どのハビタットでは、持ち込んだら、たとえ逮捕されなくとも嫌がられるのは間違いありません。

強化:全方位視野、アクセス・ジャック、閃光耐性、メッシュ接続、皮質スタック、サイバーブレイン、追加リム(4本)、磁力システム、記憶力強化、空気圧肢、指人形機能、レーダー、反射増幅、体形調整、構造増強、Tレイ照射機、武器マウント(関節付き、4個)

移動システム(移動力):歩行(4/20)、跳躍(4/20)、イオン(12/40)、指向推力(4/20)

適性最大値:40

行動値修正: +1(反射増幅)

耐久値:50(構造増強により60)

負傷基準値:10(構造増強により12)  
長所:リム4本、運動力+5、反射力+10(反射増幅を含めると+20)、身体力+10、装甲 16/16  
必要CP:100  
必要クレジット:巨額(最低5万)

## スリセロイド

道具を使うための格納可能な腕を2本持つ、体長2メートルの金属製の分節蛇の形をした機械の殻です。蛇型ボットはとぐろを巻いたり身体をひねったり球形や円形に身を丸めたりでき、這ったり穴を穿ったり転がったり腕で体を引っ張ったりして移動します。各種センサーと制御コンピュータは頭部にあります。

強化:アクセス・ジャック、メッシュ接続、皮質スタック、サイバースタック、強化視覚、記憶力強化

移動システム(移動力):蛇行(4/16、転がるなら8/32)

適性最大値:30

耐久値:45

負傷基準値:9

長所:運動力+5、身体力+5、他の適性一つに+5、装甲 8/8

必要CP:40

必要クレジット:巨額

## スウォーマノイド

厳密には、独立した一つの殻ではなく、昆虫サイズの超小型ドローン・ロボットが何百個も集まった群れです。それぞれの「虫」は這ったり転がったり何メートルか跳んだり、あるいは回転翼で超小型ヘリとして宙に浮いたりすることができます。制御コンピュータと皮質スタックと知覚系は群れのあちこちに分散しています。おおよそ子供サイズの形に「集まる」こともできますが、全体として何かをつかんだり持ち上げたり支えたりといった物理的な作業に取り組むことはできません。それぞれの虫は電子機器とのインターフェース性能は優れています。

強化:アクセス・ジャック、メッシュ接続、皮質スタック、サイバースタック、記憶力強化、群構造

移動システム(移動力):歩行(2/8)、跳躍(4/20)、回転翼(4/32)

適性最大値:30

耐久値:30

負傷基準値:6

長所:『群構造』を参照

短所:『群構造』を参照

必要CP:25

必要クレジット:巨額

## インフォモーフ

デジタルのみの形態で、物理的な肉体がありません。しばしば他人の屋根乗りモジュールにミュズの代わりに(あるいは追加して)搭載されています。インフォモーフについての完全なルールは『AGIとインフォモーフ』にあります。

ます。

強化:記憶力強化

適性最大値:40

行動値修正:+2

短所:物理的形態がない

必要CP:0

必要クレジット:0

## 特性

特に記述がなければ、掲載されている特性はエゴ特性です。

## 有利な特性

特定の状況でキャラクターにボーナスをもたらします。

## 適応性

必要CP:10CP(レベル1)ないし20CP(レベル2)

キャラクターにとって再着用はどうかということありません。他の人たちよりもずっと早く新しいモーフに適応します。一体性テストと疎外テストにレベルあたり+10の修正を適用します。

## 味方

必要CP:30CP

時々支援を求められることができる何らかの影響力ある集団に属しているか、関係しています。例えば、かつてのゲートクラッシュ仲間や以前勤めていた研究所の同僚や所属している犯罪組織や上流階級の派閥かもしれません。キャラクターとその集団にはどんな関係があり、そしてなぜ助けを求められることができるのかを、ゲームマスターとプレイヤーで決めてください。一回のゲームセッションで二度以上助けを求めたりといった風に味方が乱用されることがないように、ゲームマスターは気を付けてください。また、キャラクターとその集団との関係は一方的なものではありません。しばしば彼らのために仕事をこなすよう求められるでしょう(シナリオに使える潜在的な話のネタです)。

## 両手利き

必要CP:10CP

どちらの手でも同じくらい器用に物を扱うことができます(『複数武器の使用』で述べられているような、非利き腕修正を受けません)。器用な肢(足、尻尾、触手など)が他にもあれば、それらに対してこの特性を適用することもできます。この特性は別々の肢に対して複数回取得することができます。

## 動物共感

必要CP:5CP

種類を問わず非知性動物の扱いや畜産に本能的なカンが働きます。動物使い技能や動物との交流にテストが必要な場合に+10修正が適用されます。

## 勇敢

必要 CP:10CP

多少のことで怯えることはなく、危険や脅迫やある種の肉体的な苦痛にも平然と立ち向かいます。副作用として、特に他人への危険を考慮する必要がある時には、リスクの判断を誤るかもしれません。恐怖や脅迫に抵抗するテスト全てに+10 修正を受けます。

## 常識

必要 CP:10CP

判断を曇らせるかもしれない邪魔者や要素に惑わされずに判断を下す、根っからのセンスがあります。ゲーム・セッション当たり一回、選ぶべき選択や行うべき行動についてプレイヤーがゲームマスターに質問することができ、ゲームマスターはキャラクターの知識に基づいた堅実なアドバイスを行ってください。代わりに、キャラクターが破滅的な決断を下しそうな時に、ゲームマスターがこの無料ヒントを使って過ちを犯そうとしていると警告することもできます。

## 第六感

必要 CP:10CP

差し迫った危険を感じ取る直感的な第六感があります。不意打ちテストに+10 修正を受けます。

## 方向感覚

必要 CP:5CP

理由はともあれ、たとえ目が見えなくても上や北がどちらの方向かを常に把握しています。複雑な道順を把握したり地図を読んだり辿ってきた道を憶えたり正しく引き返したりするのに+10 修正を受けます。

## 直感像記憶 (エゴ特性かモーブ特性)

必要 CP:10CP

コンピュータみたいに完璧に記憶を辿ることができます。一度知覚したことは、時にはほんの一瞥に過ぎなくても、何でも思い出すことができます。インプラントの直感像記憶と同じ働きをします。

## 卓越した適性 (エゴ特性かモーブ特性)

必要 CP:20CP

エゴ特性ならば、選択した特性一つの最大値を 30 から 40 に上昇させることができます。モーブ特性ならば、そのモーブの選択した特性一つの最大値を 10 (フラットなら 30 に、スプライサーなら 35 に、それ以外なら 40 に) 上昇させることができます。なお、この特性は最大値を上昇させるだけで、適性点その物を 10 追加するわけではありません。モーブもエゴもこの特性を一つしか取得できません。

## 専門家

必要 CP:10CP

特定の技能一つの実践にかけては伝説級の腕前です。キャラクター作成時に習得技能一つを、80 を超えて最大 90 まで上昇させることができます。この特性は技能そのものを上昇させるのではなく、最大値を上昇させるだけです。この特性は一つしか取得できません。

## 高速学習

必要 CP:10CP

技能の上昇や新しい技能の習得に必要な時間が通常の半分ですみます(『技能の上昇』を参照)。

## 第一印象

必要 CP:10CP

印象的に振る舞う術を知っている等、誰かと最初に会った時に良い印象を与えます。身に付いたこの社会的円滑さによって新しい知人とより親しくなったり新しい社交環境により馴染んだりすることができます。他人と最初に会った時だけ、その時の社交技能テストに+10 修正を適用します。

## 超言語力

必要 CP:10CP

言語構造に対する直観的な理解があり、それによって新しい言語の習得が簡単になっています。言語を学ぶ(『技能の上昇』を参照)時に通常の三分の一しか時間も経験もかかりません。また、一日ただずっと浸りきるだけで、人間の言語なら何でも見に付けることができます。更に、知らない言語の解釈を試みる時に+10 の修正を受けます。

## 優れた免疫系 (モーブ特性)

必要 CP:10CP(レベル1)ないし 20CP(レベル2)

モーブの免疫系が頑強で、病気や薬物や毒への耐性は基本バイオ改造すら超えています。レベル1では、病気への感染や薬物や毒の効果に抵抗する際のテストに+10 修正を適用します。レベル2では、この修正を+20 に増やします。この特性はバイオモーブだけが取得できます。

## 平凡 (モーブ特性)

必要 CP:10CP

エキゾチックな外見や美貌が珍しくないこの時代に、このモーブの外見は驚くほど地味で特徴がなく、ある意味では型通りの無個性です。このキャラクターの外見は、人混みで見分けたり外見を説明したり物理的詳細を思い出したりするのが難しい位ありふれています。キャラクターを特定したり説明したり思い出したりするためのテスト全てに-10 修正が適用されます。この修正は超能力やメッシュでの調査には適用されません。

## 柔軟(モーフ特性)

必要 CP:10CP(レベル1)ないし 20CP(レベル2)

このモーフは極めて関節が柔らかくしなやかで、優雅に捻ったり 珍しいポーズをとったりすることができます。レベル1では、爪先で煙草をくわえたりきれいに開脚したり小さく狭い場所に身を納めたりできます。レベル2では、軟体動物並みの縄抜け師です。レベルごとに、拘束から逃れたり狭い空間に収まったりといった肉体の柔軟さに関わる行動に+10の修正が得られます。この特性はバイオモーフだけが取得できます。

## 超計算力

必要 CP:10CP

どんな計算芸でもどんなに複雑で高度な算数でも、あつという間に、極めて正確に、そして、無改造ヒューマンが2に3を足すのと同じくらの感覚でこなせます。勝率を計算したり数値データに関連性を見出したりといった作業を楽々とこなせます。計算の関わるテストに+30修正を適用します。

## 生来の耐性(モーフ特性)

必要 CP:10CP

特定の薬物や病気や毒一つに対する生来の耐性があります。問題の薬剤や毒や病原菌が体内に入っても、影響を受けません。この耐性はナノ薬物やナノ毒には適用できませんし、ゲームマスターの裁量によっては他の特定の異物にも適用できません。この特性はバイオモーフだけが取得できます。

## 苦痛に強い(エゴ特性かモーフ特性)

必要 CP:10CP(レベル1)ないし 20CP(レベル2)

苦痛への耐性が強く、苦痛で能力や精神集中が損なわれにくくなっています。レベル1では負傷一つによる-10修正を無視することができます。レベル2では苦痛二つによる-10修正を無視することができます。この特性はバイオモーフだけが取得できます。

## 後援者

必要 CP:30CP

以前、時々支援を頼むことができる影響力の大きな人物と出会いました。その人物は裕福なハイパーエリートの家族の一員かもしれませんし、三合会上層部のボスかもしれませんし、圧倒的な評判を持つ無政府主義ネットワークワーカースかもしれません。手助けを頼まれば、この後援者はキャラクターのために裏から手を回してくれたり、リソースを補給してくれたり、会う必要のある人物を紹介してくれたり、トラブルから救ってくれたりします。このNPCがどんな人物でプレイヤー・キャラクターとはどんな関係があるのかを、プレイヤーとゲームマスターで協力してしっかりと決めてください。特に、この人物がキャラクターを助ける理由(家族の縁? 幼馴染? 命を救われた?)

が必要です。ゲームマスターはこの特性が乱用されないように気を付けてください。後援者は時たま(おそらくは、最大でも1セッションに1回)の手助けであるべきで、常にキャラクターのいいなりになってはいけません。キャラクターがあまりにも多くを、あるいはあまりにも頻繁に望むならば、後援者の支援が干渉するの気付くはずで、更に、後援者のための任務を引き受けるなど、関係を保つための行動が必要かもしれません。場合によっては、キャラクターがいつでも仕事を引き受けるかそのNPCにとって何らかの形で役に立つからこそ後援を与えられているということもあります。

## 超能力

必要 CP:20CP(レベル1)ないし 25CP(レベル2)

蕃患ウィルスのワッツ・マクラウド株に感染し、脳の構造を改変されて認知能力を強化し他の生物の精神を読んだり操作したりする能力(『ブシー・カイ詭技』を参照)を与えられました。レベル1では、ブシー・カイ詭技しか使えません。レベル2では、ブシー・カイ詭技とブシー・ガンマ詭技の両方が使えます。

この特性の必要CPはそれほど多くありませんが、ゲームマスターは乱用させないでください。『超能力の短所』で述べられているように、ワッツ・マクラウド株への感染には数々の有害な副作用があります。

## 超能力擬態(エゴ特性かモーフ特性)

必要 CP:10CP

このキャラクターの精神状態は、超能力による探知を受けにくい性質を持っています。このキャラクターを詭技によって捜索や探知しようとする際には-10修正が適用されます。

## 超能力防御(エゴ特性かモーフ特性)

必要 CP:10CP(レベル1)ないし 20CP(レベル2)

このキャラクターの精神状態は、精神攻撃を受けにくい性質を持っています。レベル1では、超能力攻撃に対する防御テスト全てに+10修正が適用されます。レベル2では+20修正が適用されます。

## 高速回復(モーフ特性)

必要 CP:10CP

このモーフはダメージからの回復力に優れています。『回復表』に記載されている回復の予定時間を半分にします。この特性はバイオモーフだけが取得できます。

## 馴染みのモーフ

必要 CP:10CP

モーフの種類の一つ(スプライサー、新ヒト科など)選びます。その種類のモーフに慣れ親しんでいます。その種のモーフを再着用した時には、新しい肉体に自動的に適応し、一体性テストも疎外テストも不要で、ペナルティも精神ストレスもありません。



## 第二の肉体

必要 CP:15CP

経歴や勢力によって開始時モーフに制限がある(例えば、知性化動物は知性化動物モーフでなければなりません)場合でも、この特性によってそれを無視して好きな開始時モーフを選ぶことができます。

## 状況認識

必要 CP:10CP

身の回りで行っていることに対して絶えず注意の一部を割き続けるのに、とても優れています。ゲーム上では、注意が余所に向いている時や戦闘中に高速知覚テストを行う時でも、何かに気付くための知覚テストに「注意がされている」ことによる修正を受けません。

## 美貌(モーフ特性)

必要 CP:10CP(レベル1)ないし 20CP(レベル2)

バイオ彫刻が手軽な時代では、端麗な容姿は安上がりでありふれています。ですが、このモーフの肉体的外見は、衝撃的で珍しいと言い得るだけでなく、華麗で端正な名士たちですら興味を抱くくらい魅惑的なところがあります。キャラクターの美貌が効果を発揮するかもしれない状況での社交技能テストに、+10 修正(レベル1)か+20 修正(レベル2)が得られます。この修正は異星人や情報生命体や知性化動物の経歴の持ち主には効きません。この特性はバイオモーフだけが取得できます。

この修正は知性化動物のモーフでも得られますが、必要 CP は半分になり、その種類の知性化動物(新鳥類、新ヒト科など)の経歴を持つキャラクターに対してのみ有効です。

この特性には、キャラクターを見つけたり思い出したりするのが簡単になるという欠点があります。

## 頑強(モーフ特性)

必要 CP:10CP(レベル1)ないし 20CP(レベル2)ないし 30CP(レベル3)

このモーフは同じ種類の他のモーフよりも頑丈で、酷使に耐えることができます。耐久値をレベルごとに5上昇(レベル1なら+5、レベル2なら+10、レベル3なら+15)します。また、負傷基準値もそれぞれ+1~3 されます。

## 動物記号感覚

必要 CP:5CP

この特性と特性/超能力があれば、非知性動物や半知性動物に詭技を使う際の修正を課されません。

## 不利な特性

不利な特性は、基本的にキャラクターの妨げになったり特定の状況で不利な修正を適用したりします。

## 依存症(エゴ特性かモーフ特性)

獲得 CP:5CP(軽度)ないし 10CP(本格的)ないし 20CP(重度)

依存症には精神的なもの(エゴに作用)と肉体的なもの(バイオモーフに作用)の二種類があります。キャラクターやモーフは、心身の健康に影響が出るくらい、薬物や刺激(XP)や活動(メッシュの使用)に依存しています。自分たちのゲームにはどんな依存症が適切かは、プレイヤーとゲームマスターで合意を取ってください。依存症の深刻さには軽度と本格的と重度の三段階があります。

**軽度:**基本的にはコントロールできる依存症で、人生が崩壊することはありませんが、何らかの問題になることもあります。自分が依存症だと気付いていなかったり認めていなかったりすることすらあります。週に少なくとも一回はこの依存症を満たさずにはいられませんが、我慢するのはそれほど難しくありません。週に一度の摂取ができなければ、依存物が手に入るまで全ての行動に-10 修正を課さ

れます。

**本格的:** 本物の依存症です。問題があるのは明らかで、少なくとも一日に一回はこの依存症を満足させなければなりません。それができなければ、渴望を満たすまで、気分変動や強迫行動や吐き気といった副作用に見舞われます。依存物が手に入るまで全ての行動に-20修正を課されます。更に、このレベルの依存症を持つキャラクターは、耐久値が-5(肉体的依存症の場合)されるか意志力によるストレス・テストに-10修正(精神的依存症の場合)を課されます。

**重度:** 重度の依存症では破滅への急な坂道を転がり落ちていきます。6時間ごとに渴望を感じ、耐久値が-10(肉体的依存症の場合)されるか意志力によるストレス・テストに-20修正(精神的依存症の場合)を課されます。もしいつものブーツが切れてしまったら、摂取するまで全ての行動に-30修正を課されます。この執着によって人生が台無しになっていないとしても、時間の問題です。

## 高齢(モーフ特性)

獲得 CP:10CP

このモーフは肉体的に老いていて、若返り処置を受けていません。古いモーフはますます少なくなっていますが、老成した雰囲気や風格を得ようとして採用する人もいます。適性最大値を5減少し、全ての肉体的行動に-10修正を適用します。

この特性はフラットとスプライサーでしか得られません。

## 不運

獲得 CP:30CP

何らかの不可解な宇宙の偶然のせいで、キャラクターにはツキがないようです。ゲームマスターはキャラクターの勇気値と同じだけの勇気点を与えられ、これは回復量もキャラクターの勇気と同じです。ですが、この勇気を扱えるのはゲームマスターだけで、そしてキャラクターに不利なように使うのが目的です。言い換えると、ゲームマスターはキャラクターに自動的失敗を起こさせたり出目を交換したりするために、この裏勇気を使うことができます。キャラクターに付きまとう悪運を再現するために、キャラクターの友人や味方の、キャラクターと一緒にやったりキャラクターに関係があったりする行動に対してこの裏勇気を使うことすらできますが、それはあまりやりすぎないください。キャラクターの妨害を躊躇うゲームマスターは、この特性を得ることでプレイヤー自身がこれを望んでいるのだということを思い出してください。

## ブラックリスト入り

獲得 CP:5CPないし20CP

キャラクターは、実際にそれだけのことをしでかしたかどうかに関係なく、特定の社会でブラックリストに名を連ねました。ゲーム上、指定された人脈一つのレブスコアをゼロから上昇させることはできません。その人脈の参加者は、報復や自分の評判の崩壊を恐れ、キャラクターへの手助けを拒むでしょう。この特性で得られるCPは、キャラク

ター自身の開始時勢力に関係している人脈が対象なら20CP、そうでなければ5CPです。

## 汚点

獲得 CP:10CP(レベル1)ないし20CP(レベル2)ないし30CP(レベル3)

キャラクターは、過去のいずれかの時点で、自分の評判に汚点を残す何かを手を染めました。この汚点がどんなものであろうと、それを拭い去ることができない理由があり、それが対人関係にまわり続けます。ゲーム上は、勢力を一つ選んでください。その勢力と関わったり(人脈テストなど)キャラクターのことを知っているその勢力の出身者と関わったり(社交技能テスト)する際に、レベルごとに-10の修正を課されます。

## 戦闘硬直

獲得 CP:20CP

戦闘やストレスに満ちた状況ではヘッドライトを浴びた鹿みたいに動けなくなるという、不幸な性癖があります。キャラクターの周囲で暴力沙汰が発生したり不意を打たれたりしたら、何らかの形で行動したり反応したりするために意志力テストが必要です。失敗したら、状況に反応することができないまま、行動できずに棒立ちになります。

## 記憶改竄

獲得 CP:10CP

過去のいずれかの時点で、特定の記憶を計画的な除去などで失いました。不快な経験や恥ずかしい経験を忘れたり過去を捨てたりするために、意図的に行ったのかもしれません。また突然死(バックアップが最近のものではない)によって記憶を失ったのかもしれないし、キャラクターの意思に反して消されたのかもしれない。いずれにしても、その記憶には何らかの重要性があり、起こった事件の証拠や真相を知るNPCが存在するはずで、これは、過去からの亡霊によってキャラクターを襲うためにいつでも使える、ゲームマスターの道具なのです。

## 敵

獲得 CP:10CP

過去のいずれかの時点で、キャラクターはしつこい生涯の敵を作りました。敵の詳細についてはゲームマスターとプレイヤーと一緒に考え、そしてゲームマスターはこの敵を時たまの危険や驚きや邪魔者として使ってください。

## 不向き

獲得 CP:20CP

どれか一つの適性が全然ありません。その適性は5未満で習得しなければならず、キャラクター成長によって上昇させることもできません。どんなモーフを着用していても、その適性の最大値は10になります。

## 脆弱(モーフ特性)

獲得 CP:10CP(レベル1)ないし 20CP(レベル2)

このモーフは同じ種類の他のモーフよりも軟弱です。耐久値をレベルごとに5減少させます。また、負傷基準値もそれぞれ-1~2されます。

### 遺伝的欠陥(モーフ特性)

獲得 CP:10CPないし 20CP

このモーフは遺伝子修復を受けておらず、実際に遺伝子異常などの突然変異による疾患が発生しています。自分達の卓にはどんな欠陥が適切か、プレイヤーとゲームマスターで決めてください。心臓病や糖尿病や嚢胞性線維症や鎌状赤血球病や高血圧や血友病や色覚異常などが考えられます。ちょっとした不便や時折の健康問題をもたらす遺伝子疾患は10CPに値し、日常活動を大きく妨げたり慢性的な健康問題をもたらしたりする欠陥なら20CPに値します。ゲームマスターはその疾患の厳密な内容を、適切にように決定してください。

この特性はフラットでしか得られません。

### アイデンティティの齟齬

獲得 CP:10CP

キャラクターのエゴは、新しいモーフによって変化した外見にうまく適応できず、かつての肉体の精神的イメージにとらわれたまま新しい容姿に慣れることがどうしてもできません。その結果、鏡や写真や監視記録などで自分を識別するのが苦手です。現在のモーフの外見や体形を忘れたり不適切な行動をとったり昔の肉体的特徴で自分を説明したり扉をくぐる時に頭をかかめるのを忘れたりするのはしょっちゅうです。これは基本的にロールプレイ用の特性ですが、この適応不全によって影響を受けるテストに対し、ゲームマスターは適切な修正(たいていは-10)を適用しても構いません。

### 非識字

獲得 CP:10CP

キャラクターは喋り方は知っていますが、読み書きが苦手です。内視情報だらけでアイコン中心という現代社会の特徴によって、この障がいがあっても難なく過ごしていきます。読み書きの際には言語技能を半分(端数切り捨て)に減らしてください。

### 不老不死の憂い

獲得 CP:10CP

あまりにも(百年以上)長生きした結果、人生に倦み、今では情熱を燃やし続けるのが難しくなっています。長寿処置が初めて実用化された頃には既に高齢で、<大崩壊>を生き延び、今でも前進を続けているふりをしていますが、何かを大事に思ったり周囲のものに関心を抱いたり最後の死を恐れたりするのが日増しに難しくなっているのを自覚しています。動機上の目的の達成によって得られる勇気とレゾ点が半分になります。

この特性は情報生命体、知性化動物ないしロストの経

歴を持つキャラクターには取得できません。

### インプラント拒絶(モーフ特性)

獲得 CP:5CP(レベル1)ないし 15CP(レベル2)

このモーフはインプラントの相性がよくありません。レベル1では、特殊な対拒絶処置が必要になるためインプラントの入手には追加料金が必要です。そのインプラントの価格分類が一つ上昇します。レベル2では、そのモーフはどんなインプラントも受け入れられません。

### 苦手

獲得 CP:10CP

選択した能動技能一つが、どんな訓練を受けようと、行えません。キャラクター作成時にもその後の成長時にもこの技能を取得することはできず、適性で代用する際に-10修正を受けます。特殊武器技能に適用することはできず、キャラクターにとって有用な技能を選んでください。

### 不良品(モーフ特性)

獲得 CP:10CP

この特性は機械のモーフしか取得できません。このモーフには、何らかの修理不能な不具合があります。ゲームセッション当たり一度(できれば、一番ドラマチックになる時かネタになる時)に、キャラクターに勇気×10のテスト(現在の勇気点を使用)を要求できます。もし失敗したら、何らかの機械的故障か電氣的な誤作動といった不具合による負傷一つがその場で課されます。この負傷は通常通り修理可能です。

### 苦痛に弱い(エゴ特性かモーフ特性)

獲得 CP:20CP

痛いのが大の苦手です。苦痛にすぐひるみ、傷ついた時の行動が大きく損なわれます。各負傷による修正を更に-10(つまり負傷一つなら-20、二つなら-40、三つなら-60)します。更に、痛みの我慢に関わるテストに-30修正を課されます。この特性のモーフ版はバイオモーフだけが取得できます。

### 精神疾患

獲得 CP:10CP

かつての悲痛な体験による心理的疾患があります。『精神疾患』に挙げられている疾患から一つを選んでください。

### 軽度のアレルギー(モーフ特性)

獲得 CP:5CP

指定した特定のアレルギー誘発物質(埃、ふけ、花粉、一部の薬品)に対するアレルギーがあり、それに触れるとある程度の不快な症状(目の炎症、くしゃみ、呼吸困難)が発生します。それに触れている間のテスト全てに-10修正を適用してください。この特性はバイオモーフだけが取得できます。



## 行動矯正

獲得 CP:5CP(レベル1)ないし 10CP(レベル2)ないし 20CP(レベル3)

主観時間加速環境における行動制御心理手術を受けました。これは元凶悪犯にはよくある特性(特定の考えや行動に激しい恐怖と不快感を感じるように条件付けされている)ですが、他の理由で施されることもありますし、自発的に行われることすらあります。選択された行動は、レベル1では制限ないし促進され、レベル2では阻害ないし推奨され、レベル3では抹消ないし強制(詳細は『心理手術』を参照)されます。この特性は、キャラクターに不利な影響を及ぼす場合にのみ許可してください。

## 再肉化不全

獲得 CP:10CP(レベル1)ないし 20CP(レベル2)ないし 30CP(レベル3)

このキャラクターにとって、新しいモーフへの適応は人一倍困難です。一体性テストと疎外テストにレベルあたり10修正を課されます。

## 神経損傷

獲得 CP:10CP

どうしても治療できない何らかの神経損傷があります。この病はもはやエゴの一部と化していて、たとえ再着用しても治りません。この損傷は生まれつきのものかもしれませんし、設計に問題があるモーフやインプラントによるものかもしれませんし、<大崩壊>で神経系を狙ったティターンのナノウィルスの一つに感染したことによるものかもしれません。自分達の卓ではどんな疾患が適切かについて、ゲームマスターとプレイヤーで合意を固めてください。適切かもしれない疾患の例は以下の通りです。

- ・部分的な失語症(コミュニケーションや言葉の使用が困難)
- ・色覚障害
- ・音痴(音楽を奏でたり理解したりできない)
- ・語漏症(言葉が過剰に多い)
- ・遠近感の欠如(射程修正が倍になる)
- ・繰り返し行動
- ・気分変動
- ・注意の切り替えが遅い

ゲームマスターは、この疾患による適切な修正を課すことができます。

## 皮質スタック欠如(モーフ特性)

獲得 CP:10CP

このモーフの種類では皮質スタックがあるのが普通ですが、これには欠けています。つまり、死んでも皮質スタック経路で再着用することはできず、標準のバックアップでのみ再着用できるということです。この特性はフラットでは取得できません。

## 鈍感

獲得 CP:10CP

周囲の出来事や注意を向けていない事柄に、極めて鈍感です。不意打ちテストに-10修正を課され、「注意がされている」ことによる修正は通常の-20ではなく-30になります(『基本知覚』を参照)。

## 追われる身

獲得 CP:10CP

特定のハビタットやステーションや勢力の当局から追われていて、相手は積極的にキャラクターを探し続けています。犯罪を犯したのか、何らかの形で権力者を怒らせたかしたのでしょうか。問題の勢力との接触に安全の保証はありませんし、時には賞金稼ぎの相手をする羽目になるかもしれません。

## 超能力脆弱性(エゴ特性かモーフ特性)

獲得 CP:10CP

キャラクターの精神には、超能力攻撃にとりわけ脆くなる何らかの要素があります。こうした攻撃に抵抗する時に-10修正が課されます。この特性のモーフ版はバイオモーフだけが取得できます。

## リアル知らず

獲得 CP:10CP

過去の経験によって、現実の(物理)世界の個人体験がごく僅かか、あるいは疑似空間で長く過ごしすぎて実生活での能力が損なわれています。多くの物理的特性や社会的な手掛かりなど、普通の人間の育ち方をしていればごく当たり前の要素に対する理解が欠けているのです。こうした常識の欠如によって、装置の仕組みや他人のボディランゲージを誤解するかもしれません。

ゲームマスターは、一回のゲーム・セッションにつき一度、物事や社会的関わりを説明する際に意図的にキャラクターをミスリードして構いません。こうした偽りは状況に対するキャラクターの誤解を示したものであり、たとえプレイヤーがキャラクターの誤りに気付いた場合でも、適切にロールプレイしてください。

この特性は、本来なら情報生命体か再生者の経歴を持つキャラクターだけが取得できるのですが、ゲームマスターは、仮想現実やXPにどっぷりはまっていた個人的経歴を持つキャラクターに許可しても構いません。

## 重度のアレルギー(モーフ特性)

獲得 CP:10CP(珍しい)ないし 20CP(ありふれている)

このモーフの生化学特性は、特定のアレルギー誘発物質に接触(触れたり吸い込んだり飲食したり)したときに深刻なアレルギー反応(過敏症)を引き起こします。誘発物質はありふれたもの(埃、ふけ、花粉、一部の食事、ラテックス)でも珍しいもの(特定の薬物、昆虫の毒針)でも構いません。どんな誘発物質が適切かはプレイヤーとゲーム

マスターで合意を取ってください。誘発物質に曝されたら、じんましんを発症し、呼吸が困難(全ての行動に-30修正)になり、耐久値テストに失敗すると過敏症のショック症状(手当てをしないと呼吸器不全により2d10分で死亡)を引き起こします。この特性はバイオモーフだけが取得できます。

## 低速学習

獲得 CP:10CP

このキャラクターにとって新しい技能を学ぶのは簡単ではありません。技能を上昇させたり新しい技能を学んだりするのに、通常の倍の時間がかかります。

## 社会的烙印(エゴ特性かモーフ特性)

獲得 CP:10CP

キャラクターの過去の不幸な一面によって、特定の社会状況では汚名に悩まされます。嫌悪感を催させるようなモーフを着用しているのかもしれないし、悪名高いロスト世代の生き残りなのかもしれないし、人工知能への恐怖がはびこるポスト<大崩壊>社会に生きるAGIなのかもしれない。問題となる一面を蔑んだり恐れたり嫌っていたりする人物にそれが知られている社会状況では、社会技能テストに-10~30の修正(ゲームマスターの裁量)が課せられます。

## 臆病

獲得 CP:10CP

簡単に怯えます。恐怖や脅迫に抵抗する時に-10修正を課せられます。

## 不細工(モーフ特性)

獲得 CP:10CP(レベル1)ないし20CP(レベル2)ないし30CP(レベル3)

端麗な容姿が簡単に買える時代だというのに、このモーフの醜さは際立っています。不細工であるということが貧乏や田舎臭さや遺伝子的劣等性と結び付けられることがあります。多くなるにつれて、容姿の貧しさは不快から恐怖まで様々な反応をもたらすようになっていきます。レベル1では-10修正、レベル2では-20修正、レベル3では-30修正が社会テストに課されます。

この特性はバイオモーフだけが取得できます。この修正は異星人や情報生命体や知性化動物の経歴の持ち主には効きません。この修正は知性化動物のモーフでも得られますが、獲得CPは半分になり、その種類の知性化動物(新鳥類、新ヒト科など)の経歴を持つキャラクターに対してのみ有効です。

## 不気味の谷(モーフ特性)

獲得 CP:10CP

作り物の人間の顔をリアルで人間らしくすると、不気味なくらい似てはいるけれど、薄気味悪かったり不快だったりするくらいには違いがある、そんな「不気味の谷」という

現象があります。そうした外見をもつモーフは、人間と関わる社会テストに-10修正を課されます。この修正は異星人や情報生命体や知性化動物の経歴の持ち主には効きません。

## 不健康(モーフ特性)

獲得 CP:10CP(レベル1)ないし20CP(レベル2)

このモーフは健康面で最適化されていなかったり単に体調が悪かったりします。運動力、反応力、身体力の適性最大値を5(レベル1なら)か10(レベル2なら)減らしてください。

## VR酔い

獲得 CP:10CP

何らかの仮想現実やXPや疑似空間を体験すると激しい目まいと吐き気を引き起こします。拡張現実では問題ありませんが、VRでは全ての行動に-30修正が発生します。長時間(ゲームマスターの裁量)VRを使うと、意志力×2テストに失敗したら実際に行動不能になるかもしれません。

## 軟弱な免疫系(モーフ特性)

獲得 CP:10CP(レベル1)ないし20CP(レベル2)

免疫系が病気や薬物や毒への耐性に劣ります。レベル1では、病気への感染や薬物や毒の効果に抵抗する際のテストに-10修正を適用します。レベル2では、この修正を-20に増やします。この特性はバイオモーフだけが取得できます。

## 無重力酔い(モーフ特性)

獲得 CP:10CP

このモーフは宇宙酔いにかかり、無重力ではうまく活動できません。微重力状態では-10修正を課されます。更に、微重力に始めて慣れる時と微重力での長距離移動に耐えなければならない時には、意志力テストに成功しないと、失敗度10あたり1時間の間吐き気によって行動不能になります。

## キャラクターの成長

キャラクターがゲーム・プレイを通じて目的を達成したり経験を積んだりするにつれ、レゾ点(『レゾ点の配布』を参照)が貯まります。レゾ点(RP)は、以下のルールによって技能や適性などを上昇させるのに使うことができます。上昇に必要なレゾ点は改造点の場合に必要な点数と同じです。

## 動機の変更

時が経てば、キャラクターを駆り立てる目的や関心が代わってもおかしくありません。何らかの個人的目標が達成されて次の目標に移る頃合いだと感じる転機に到達したのかもしれないし、失敗して諦めざるを得なくなったの

かもしれません。人生に新たな緊急の用事が割り込んだり新たな思想に触れたのかもしれませんが、かつては心から信じていた特定のミームやアイデアに幻滅したのかもしれませんが。

動機の変更にレゾ点は不要ですが、人生が変わるよう事件でのみ発生し、ロールプレイを伴う必要があります。プレイヤーの気まぐれで動機をホイホイ交換してはいけませんし、動機の交換には明確な理由や説明が必要です。ですから、動機の変更は、プレイヤーとゲームマスターの話し合いによってキャラクターの成長や状況に相応しいという合意が成立した時のみ、発生させてください。

もしこうした条件が満たされたら、そのまま古い動機を捨てて新しい動機を選んでください。一度に交換できる動機は一つだけにしてください。

## モーフの交換

再着用、つまりあるモーフから別のモーフへの交換は、レゾ点ではなくキャラクター次元での関わりで処理されます。『再着用』を参照してください。

## 適性の上昇

適性は、1点あたり10RPで上昇させることができます。これは、練習や学習や経験による、キャラクターの核心的な特徴の成長です。適性を30を超えて上昇させることはできません(モーフやインプラントなどによるボーナスは、この合計には含めません)。

適性の値を上昇させると、それに関連する技能の値も同じだけ上昇します。これによって関連技能が60を超えて上昇する場合、60を超える関連技能一つにつき1RPが追加が必要になります(ただし、キャラクターの第一言語は例外で、また技能の上限値は99です)。

## 技能の上昇

また、習得済みの技能を成長させたり新しい技能を習得したりするためにレゾ点を使うこともできます。取得済みの技能を成長させるには、近い過去の間にその使用に成功したり(場合によっては教師について)積極的に練習したりする必要があります。知識技能なら、積極的な勉強になるでしょう。大まかな予定時間としては、技能点あたり一週間が必要になると思います。メッシュを使えば様々な教材が無料で手に入りますが、規制されていたりなかなか見つからなかったりする分野もあります。この問題はロールプレイで扱うこともセッション間のダウンタイムでの活動に指定することもできます。技能の成長に向けた努力が足りないとゲームマスターが決めたなら、もっと練習や勉強を重ねることができます。

技能上昇には技能点あたり1RPが必要で、99を超えて上昇させることはできません。一つの技能を一カ月で5点以上上昇させることはできません。また、キャラクターの技能が専門家レベル(60以上)に達したら停滞期に入るのが普通で、成長速度が遅くなり、着実な練習や勉強ですら成果が落ちてしまいます。この場合、技能点ごとに必要

なレゾ点が二倍(つまり、1技能点あたり2RP)になります。技能が80に達すると上昇速度は更に遅くなり、一カ月当たり最大1点しか上昇させることができません。

## 新しい技能の習得

同様に、新しい技能を習得するには、積極的に勉強や練習をしたり教材を探したりしなければなりません。基本的にテストは必要ありませんが、学習の途中で中断されたり何らかの形で不十分だったりした場合には、ゲームマスターが新しい技能を理解するための認知力×3テストを要求するかもしれません。そうでなければ、新しい技能を習得するために約一週間で費やせば、通常通り(1RPで)最初の技能点を取得することができます。技能は、通常通り適性のレーティングから起算されます。一度新しい技能を習得したら、それ以降の上昇は上記の通常のルールに従います。

## 専門化

専門化は、対象の技能のレーティングが30以上ならば取得可能です。専門化には一カ月の訓練が必要です。専門化を学ぶには5RPが必要です。一つの技能で取得できる専門化は一つだけです。

## 勇気の上昇

勇気は一点あたり15RPで上昇させることができます。勇気の最大値は10です。

## 特性の得失

ゲームマスターの裁量によっては、ゲームプレイ中に有利な特性や不利な特性を得たり失ったりすることもあります。こうした変更は滅多に起こらない話の流れとゲーム内で発生する出来事に沿ったものだけにしてください。

有利な特性も不利な特性も、ゲームプレイでのキャラクターの行動やその結果やキャラクターに起こった出来事によって得られることがあります。有利な特性の場合は、(その特性を欲しいと思っていようといまいと)その必要CPと同じだけのレゾ点をただちに支払わなければなりません。手持ちのRPがなかったら、借金の支払いが終わるまで今後得たRPはすぐにそちらに回さなければなりません。ですが、不利な特性の場合は、単に新しい弱点を課されるだけで、不利な特性の取得で追加のRPは得られません。

レゾ点の消費
15RP=勇氣1点
10RP=適性1点
5RP=詭技一つ
5RP=専門化一つ
2RP=技能1点 (61~80)
1RP=技能1点 (60 まで)
1RP=1000 クレジット
1RP=10 レブ

特性を捨てるのは、もう少し困難です。有利な特性は、ゲームマスターがそれに相応しいと判断すれば、キャラクターに発生した不幸な出来事によって失われることがあります。こうして失われた有利な特性はそのまま消えてしまい、レゾ点での払い戻しはありません。不利な特性も同様にして消えることがあります。大抵はそれを克服しようというキャラクターの努力と精励によってしか捨てられません。こうした企てには月単位でないとしても週単位の努力としかるべきロールプレイ、そして場合によっては何らかの困難なテストを要求してください。キャラクターが十分な努力を積み重ねたとゲームマスターが判断したら、その特性を打ち消すための獲得 CP と同じだけのレゾ点を

支払うことができます。ただし、キャラクターが何をやろうと絶対に捨てることのできない不利な特性もあるかもしれません。

## レブの上昇

評判はゲームプレイ中の適切なロールプレイと行動で上昇させることができます(『評判の得失』を参照)。ですが、レブ稼ぎを「舞台裏で」扱いたいキャラクターは、レゾ点を支払うだけでスコアを増やすことができます。消費された RP1 点につき一つの人脈のレブが 10 増えます。一つの人脈には一カ月当たり一度だけしか、こうした上昇は行えません。

## 金策

レゾ点は 1RP あたり 1000 クレジットの比率で換金できます。これは、雑用や中古品の処分などによって「舞台裏」やダウンタイム中に稼いだ収入を表します。

## 超能力の上昇

特性／超能力を持つキャラクターは、一つあたり 5RP で新しい詭技を取得できます。詭技の習得には研究と訓練と練習が必要なので、詭技一つあたり約一カ月かかります。一カ月に二つ以上の詭技を習得することはできません。