

# アデプトパワー一覧/Adept Power Table

名 称	コスト	解 説	ページ
アストラル知覚 /Astral Perception	1	このパワーによって、アデプトはアストラル空間を見通す能力を得る。このパワーを持つアデプトは、アストラル知覚 (p.196) のルールを全て用いることができる。	202
能力値ブースト (特定) /Attribute Boost	0.25/レベル	アデプトは内なる力と呼び起こすことで並外れた能力を一時的に引き出すことができる。このパワーを使う場合、【魔力】+《能力値ブースト》によるテストを行う (通常動作)。このテストにて得られた1ヒットにつき、能力値を瞬間的に1点増強することができるが、強化最大値以上には引き伸ばせない (p.67)。ヒット数×2戦闘ターンの間、こうした増強は持続する。効果が終了したならば、アデプトは【意志力】+【強靭力】を使って《能力値ブースト》のレベルに等しいドレイン (精神ダメージ) に抵抗しなければならない。《身体能力値強化》を除いて、《能力値ボーナス》によるボーナスは、その他の能力値強化 (インプラントや呪文等) と累積しない。《能力値ブースト》は、特定の身体能力値 (【敏捷力】/【強靭力】/【反応力】/【筋力】) ごとに存在し、それぞれ別個にパワーを習得しなければならない。また、これによって精神能力値や特殊能力値を引き伸ばすこともできない。	204
戦闘感覚 /Combat Sense	0.5/レベル	《戦闘感覚》のパワーを持つアデプトは、周囲の状態やそこに潜む脅威を本能的に感じ取る能力を持っている。アデプトは、不意打ちテスト及び射撃/近接戦闘に対する防御的行動における【反応力】に、1レベルにつき+1のダイスプール修正を得る。	204
強打 /Critical Strike	0.25/レベル	アデプトは魔力を使って、素手による攻撃を力強く、熟達したものに变貌させ、ダメージ値を上昇させることができる。1レベルごとにアデプトの素手ダメージが1点ずつ上昇する。《強打》は《殺戮の手》と併用でき、またアストラル戦闘 (p.199) にも使用することができる。《強打》を使用するには、素手戦闘時に宣言する必要がある。	203
知覚強化 /Enhanced Perception	0.25/レベル	このパワーはアデプトの五感を鋭くさせる。アデプトは1レベルごとに 霊視 を含む全ての知覚テスト (p.124) に+1のダイスプール修正を得る。ただし、アデプトの【直感力】以上の追加ダイスを得ることはできない。	204
大跳躍 /Great Leap	0.25/レベル	《大跳躍》を持つアデプトは、信じられない高さ (距離) を跳躍できる。《大跳躍》の1レベルごとに、跳躍のテスト (p.123) に+1のダイスプール修正を得る。また、最大ジャンプ距離を決めるための【敏捷力】にもレベルを加えることができる。	204

名 称	コスト	解 説	ページ
技能強化 (特定) /Improved Ability	0.5/レベル 0.25/レベル	このパワーは、特定の能動技能値を1レベルごとに1点上昇させる(技能の最大修正値は、基本技能の1.5倍まで)《技能強化》は技能値自体には影響を与えない(その技能を使用したテストにのみ適用される)。このパワーは技能グループには適用できない。( *コスト0.5: 戦闘技能, コスト0.25: 肉体/社交/技術/ヴィークル技能)	203
身体能力値強化 (特定) /Improved Physical Attribute	1/レベル	このパワーによって、身体能力値(【敏捷力】/【強靭力】/【反応力】/【筋力】)を伸ばすことができる。1レベルごとに能力値を1点だけ上昇させる(【反応力】の上昇は【イニシアティブ】にも影響を与える)。あとでカルマを使って身体能力値を伸ばそうとする場合、コストはパワーによる分を含めた合計値を基にする。このパワーを使って、種族上限値以上に能力値を引き伸ばすことは可能である。ただし、その場合1レベルごとに支払うコストが2倍になる(2/レーティング)。	204
反射強化 /Improved Reflexs	表参照	このパワーは「強化反射神経」のようにアデプトの反応速度を増幅する。1レベルごとにアデプトの反応力を+1し(これは【イニシアティブ】にも影響する)、追加のイニシアティブ・パスを1つ得る《反射強化》の最大レベルは3であり、パワーに類するその他の魔法や技術と併用することはできない。	204
感覚強化 /Improved Sense	強化1つにつき0.25	アデプトはその種族が本来持ち得ない感覚強化能力を持っている。こうした強化には、低光量/熱映像視野、高/低周波聴覚等が含まれる。サイバーウェアによってもたらされる感覚強化(p.326)と同様の効果をこのパワーによって手に入れることができる(無線等の技術的現象を用いたものは除く)。サイバーウェアとは異なり、ある感覚をひとまとめに伸ばすことはできない。感覚強化は次に示された感覚も強化できる: 方向感覚, 嗅覚, 味覚, 大光量補正(p.362), 大音量補正(p.363)。	202

### 《反射強化》コスト

レベル	コスト
1	2
2	3
3	5

名 称	コスト	解 説	ページ
殺戮の手 /Killing Hands	0.5	このパワーは、素手攻撃によるダメージを致命的な身体ダメージに変えることができる。このパワーを持つアデプトは、素手戦闘時に通常の間ダメージを与えるか、それと同ダメージの身体ダメージを与えるかを選択することができる。《殺戮の手》による攻撃は《通常武器への耐性》(p.316)を持つ生物にも有効である(こうした防御へのボーナスを無効化できる)。また、アストラル戦闘(p.199)においてもこのパワーは効果を発揮する。《殺戮の手》は《強打》と併用することができる。	203
キネシクス /Kinesics	0.5/レベル	このパワーを持つアデプトは、緊張を要する社交的な場面に直面したときでも、身振り手振りを加えた会話や合図を使って、その場を切り抜ける術を無意識的に心得ている。これには表情や動作、姿勢、目の動き、鼓動や血圧、発汗のような生体機能までも制御することができる。また、アデプトは相手のボディランゲージや文化的背景を持つ特定の行為の意味を読み取ったり、相手を出し抜くための合図を真似たりすることができる。こうしたことより、キャラクターの貫禄や社交的な魅力を引き出すことができるのである。アデプトは、1レベルごとにあらゆる社交的な技能テストに+1のダイスプール修正を得る(抵抗を含む)。こうしたボーナスは、アデプトの真意や感情の起伏を見抜くテストや意図を判定テスト(p.138)、霊視による感情の知覚、それらに類する魔法的/機械的なテストにも適用される。《キネシクス》を持った2人のアデプトが、互いに視界内にいる場合、複雑動作で言葉を使わずに意思を伝え合うことができる(ボディランゲージを利用して)。これによって伝えられるのは、単純なメッセージや感情のみである(はい/いいえ/良い考えだ/必要ない/後ろを見る等)。	203
矢薙ぎ /Missile Parry	0.25/レベル	アデプトは矢やスローイング・ナイフ、シュリケン、手榴弾のような投擲/射出武器を空中で捉えることができる。このパワーを使用したとき、上記の武器からの攻撃に対して【反応力】+【矢薙ぎ】による防御テストを行える。純ヒットを得たならば、アデプトは空中で投擲/射出武器を掴み取ることができる。《矢薙ぎ》の使用には簡易動作を必要とする。	204
魔力装甲 /Mystic Armor	0.5/レベル	このパワーはダメージに対する魔力的な強靭さをアデプトに与え、1レベルごとに1点の防護を得る(対弾/対衝撃レーティング両方に)。このパワーによる防護は、着用している防具等の装甲値に累積する。また《魔力装甲》による防護はアストラル戦闘(p.204)におけるダメージにも適用される。	204
自然耐性 /Natural Immunity	0.25/レベル	このパワーは、アデプトに毒物や病気の効果に対する耐性を与える。こうした症状に対する抵抗テストの際、《自然耐性》1レベルごとに1個の追加ダイスを得る。	203

名 称	コスト	解 説	ページ
苦痛耐性 /Pain Resistance	0.5/レベル	《苦痛耐性》は負傷の効果を無効化する働きがある。これは実際に受けたダメージを取り除くものではなく、負傷によるペナルティのみを無効化するものである。これによって、実際のダメージから《苦痛耐性》のレベルを引いた値に見合った負傷修正がアデプトに適用される。《苦痛耐性》は身体/精神ダメージの両方に等しく作用する。また《苦痛耐性》は拷問や魔法、病気等による痛みに対抗する場合にも効果を発揮する。その場合、こうした痛みを耐えるテスト(【強靭力】/【意志力】テスト)において、1レベルごとに+2のダイスプール修正を得る。	203
高速回復 /Rapid Healing	0.25/レベル	アデプトは魔力によって通常の治療プロセスを補強することで、あらゆる負傷をより早く回復することができる。1レベルごとに治療テスト(p.266)に用いる【強靭力】に+1のダイスプール修正を得る。このパワーでは怪我/毒物/病原体に対する耐性は増加しない。	203
呪文耐性 /Spell Resistance	0.5/レベル	《呪文耐性》を持つアデプトは、魔術に対する抵抗力を持っており、全ての呪文抵抗テストに対してレベル分のダイスを追加することができる。しかし、抵抗しないと決めた呪文に対しては、その効果の妨げとならない。このパワーは、クリッターの生得呪文に対しても効果を発揮する。	203
声帯制御 /Voice Control	0.5	《声帯制御》を持つアデプトは、通常では考えられないほどの様々な声色を操ることができる。こうしたことにより、声のピッチや抑揚、トーン、ヴォリュームを変化させることができ、あらゆる種族の声域に自身の声を調節することができる。また、他者の声色を真似るといったこともできる。このパワーを使うことで、声紋認識システムをごまかすことができるようになる。そうした場合、【魅力】+ 虚言 対認識システムの機器レーティングによる対抗テストを行い(相手が生物ならば【直感力】+ 知覚 になる)、アデプトが純ヒットを得たならば、目標を欺くことができる。また、最大で【魔力】×2メートル先にアデプトの声を「投げかける」こともできる。	204