

資質表/Qualites Table

有利な資質/Positive Qualities

名 称	コスト (BP)	解 説	ページ
アデプト /Adept	5	キャラクターはアデプトである。この資質を得た時点で【魔力】の初期値が1になり【魔力】と同じ値のパワー・ポイントを得る。この資質は「魔法使い」/「ミスティック・アデプト」/「テクノマンサー」と同時に取得できない。	84
両手利き /Ambidextrous	5	利き手ではない手で道具を扱ってもペナルティが発生しない (p.151)。	87
動物共感 /Animal Empathy	10	飼いならすことのできる動物に対して、調教/支配等のテストを行う場合、+2のダイスプール修正を得る。	86
天賦の才 (特定) /Aptitude	5	技能値の最大値を7に引き上げる。この資質は特定の技能を選択しなければならない。また、技能値の現在値を引き上げるものでもない。技能値を6から7に引き上げる際、2倍のコストを要する。この資質は重複取得できない。	86
アストラル・カメレオン /Astral Chameleon	5	キャラクターに対して行われる霊視の判定に-2のダイスプール修正を与える。この資質は「アデプト」/「魔法使い」/「ミスティック・アデプト」のみ取得可能。	84
平凡 /Blandness	10	あらゆる混雑した場所で資質を持つキャラクターを特定する行為 (尾行や搜索) に対して、-2のダイスプール修正を与える。ただし、魔法やマトリックスによる特定には、このペナルティは適用されない。	86
コードスリンガー (特定) /Codeslinger	10	マトリックスにおける特定の成功テストに対して、+2のダイスプール修正を得る。これにはジャックアウトのような成功テストを必要としない行動には適用されない。この資質は重複取得できない。	84
柔軟 /Double jointed	5	隙間や非常に狭い空間に身体を押し込めることができる。また、脱出テスト (p.115) に対して、+2のダイスプール修正を得る。	85
卓越した能力値 (特定) /Exceptional Attribute	20	能力値の最大値が、種族上限値より1点だけ高くなる。この資質は特定の能力値を選択しなければならない。また、能力値の現在値を引き上げるものでもない。この資質は重複取得できない。	85
第一印象 /First Impression	5	初対面の相手に対する社交系技能テストにおいて、+2のダイスプール修正を得る。	85

名 称	コスト (BP)	解 説	ページ
集中力 /Focused Concentration	10/レーティング (最大2まで)	全てのドレイン抵抗テストにおいて、レーティングごとに +1 のダイスプール修正を得る。この資質は、「魔法使い」/「ミスティック・アデプト」のみ取得可能。	85
胆力 /Guts	5	恐怖や脅迫に対する抵抗テストにおいて、+2 のダイスプール修正を得る。これには、魔法やクリッターによるものも含まれる。	85
苦痛に強い /High Pain Tolerance	5/レーティング (最大3まで)	負傷をレーティング分ないものとして負傷修正を計算する。この資質は、同様の効果をもたらすパワーやサイバーウェア等と同時に使用できない。	84
ホームグラウンド (特定) /Home Ground	10	キャラクターが縄張りにいる間、全ての能動技能テストに +2 のダイスプール修正を得る。また、その場所に関連した知識を得るための知識技能テストには、+4 のダイスプール修正を得る。この資質は特定の場所を選択しなければならない。	86
ヒューマン風の外見 /Human-Looking	5	この資質は、エルフ/ドワーフ/オークのみ取得できる。ヒューマンの NPC に対して社交技能テストを行うとき NPC の態度は中立になる (p.127)。	86
幸運 /Lucky	20	エッジの最大値が、種族上限値よりも1点だけ高くなる。この資質は、エッジの現在値を引き上げるものではない。また、重複取得もできない。	84
魔法使い /Magician	15	キャラクターは魔法使いである。この資質を得た時点で【魔力】を1点得ると同時に魔法様式を選択する。この資質は、「アデプト」/「ミスティック・アデプト」/「テクノマンサー」と同時に取得できない。	87
魔法抵抗 /Magic Resistance	5/レーティング (最大4まで)	呪文抵抗テスト (p.187) において、レーティングごとに1点のダイスプール修正を得る。ただし、この資質は意思に関係なく発動するものであり、キャラクターに対して友好的な呪文にも効果を発揮する。また、自発的な対象にかける呪文は、自動的に失敗してしまう。この資質は、「アデプト」/「魔法使い」/「ミスティック・アデプト」と同時に取得できない。	87
導師精霊 /Mentor Spirit	5	キャラクターは、1体の導師精霊を得る (p.208)。この資質は、「魔法使い」/「ミスティック・アデプト」のみ取得できるが、重複取得はできない。	86
おぼろなリンク /Murky Link	10	キャラクターに対して行われる儀式呪文 (p.189) に対して、-3 のダイスプール修正を与える。ただし、この資質は意思に関係なく発動するものであり、キャラクターに対して友好的な儀式呪文に対しても効果を発揮する。	84
生体信号耐性 /Natural Hardening	10	キャラクターは生体信号フィードバックに対して1点の防護を得る。この効果はコムリンク等の〔生体信号フィルター〕 (p.246) と累積する。	85

名 称	コスト (BP)	解 説	ページ
ミスティック・アデプト /Mystic Adept	10	キャラクターはミスティック・アデプトである。この資質を得た時点で【魔力】を1点得ると同時に得た【魔力】ごとにアデプトとしての力を得るか、魔法使いとしての力を得るかを選択することができる。この資質は、「アデプト」/「魔法使い」/「テクノマンサー」と同時に取得できない。	87
自然免疫 (特定) /Natural Immunity	5/15	5BP ならば1つの自然の病気/毒素に対して抗体を持ち、15BP ならば1つの人工的な病気/毒素に対して抗体を持つ。ただし、魔力による病原菌等には効果を発揮しない。キャラクターは、「12-【強靭力】」時間に1回のペースで薬を服用するならば病気等の効果を被ることはない。もしその時間内に2回以上薬を服用してしまったならば、通常通り症状が適用される(完治する時間は半分になる)。この資質は、特定の病気/毒素を選択しなければならない。	85
写真記憶 /Photographic Memory	10	記憶テスト (p.138) に -1 の目標値修正を得る。	85
高速回復 /Quick Healer	10	自分を対象とする全ての回復テストに +2 のダイスプール修正を得る。	84
病原体や毒素に対する抵抗力 /Resistance to Pathogens/Toxins	5/10	5BP ならば病原菌あるいは毒素のどちらかに対して抗体を持ち、10BP ならば両方に対して抗体を持つ。キャラクターは、病原菌/毒素に対する抵抗テストに +1 のダイスプール修正を得る。	86
精霊との親和性 (特定) /Spirit Affinity	10	キャラクターは特定の精霊と非常に相性がよく、たとえ敵対的な関係にあっても、精霊はキャラクターを攻撃することをためらう。また、致命的なダメージを与えるようなパワーも発揮しない。この資質は、特定の精霊種を選択しなければならない (p.323)。	85
テクノマンサー /Technomancer	5	キャラクターはテクノマンサーである。この資質を得た時点で、共振力を1点得る。この資質は、「アデプト」/「魔法使い」/「ミスティック・アデプト」と同時に取得できない。	85
頑強 /Toughness	10	ダメージ抵抗テストを行う際の【強靭力】に +1 のダイスプール修正を得る。	84
生への執念 /Will to Live	5/レーティング (最大3まで)	レーティングごとに、オーバーフロー・ダメージのマスをも1個得る。ただし、このコンディション・モニターは、キャラクターを“死ににくく”するためのものであり、活動制限が上昇するものではない(本来のコンディション・モニターが全てなくなってしまうならば、昏睡/意識不明状態となる)。	85

不利な資質/Negative Qualities

名 称	ボーナス (BP)	解 説	ページ
依存症 (特定) /Addiction	5~30	<p>キャラクターは、特定の依存性のある物質の中毒である (p.270) .</p> <ul style="list-style-type: none"> ・軽度(5BP):1週間に1度は中毒物質を摂取したくなり、それに抵抗するための【意志力】/【強靭力】テストに-2のダイスプール修正を受ける。 ・中度(10BP):1日に1度は中毒物質を摂取したくなり、それに抵抗するための【意志力】/【強靭力】テストに-4のダイスプール修正を受ける。 ・重度(20BP):1日に2度は中毒物質を摂取したくなり、それに抵抗するための【意志力】/【強靭力】テストに-6のダイスプール修正を受ける。 ・末期(30BP):重度と同じ効果を被るだけでなく、キャラクターの【エッセンス】を1減らす。これはGMが決めた速度で、死ぬまで【エッセンス】を失う。 <p>この資質は、特定の物質を選択しなければならない。</p>	87
アレルギー (特定) /Allergy	5~20	<p>キャラクターは、特定の物質に対してアレルギー症状を持っている。アレルギーの稀少度や症状の重さによってBPボーナスは変化する。詳細は「アレルギー表」(p.88)を参照。この資質は、特定の物質を選択しなければならない。</p>	87
アストラルビーコン /Astral Beacon	5	<p>キャラクターに対して行われる霊視の判定に+2のダイスプール修正を与える。この資質は「アデプト」/「魔法使い」/「ミスティック・アデプト」のみ取得可能。</p>	87
不運 /Bad Luck	20	<p>キャラクターが【エッジ】を使用した際、1D6を振る。結果が1ならば、本来の使用目的と全く逆の効果が発現する。</p>	90
コードブロック (特定) /Codeblock	5	<p>マトリックスにおける特定の成功テストに対して、-2のダイスプール修正を受ける。これにはジャックアウトのような成功テストを必要としない行動は含まれない。</p>	89
戦闘硬直 /Combat Paralysis	20	<p>戦闘における初めてのイニシアティブ・テストのサイコロを半分にする。また、不意打ちテストに-3のダイスプール修正を受け、さらに戦闘時における冷静テスト (p.138) の目標値が+1される。</p>	90
エルフ気取り /Elf Poser	5	<p>この資質はヒューマンのみ取得できる。もしエルフが「エルフ気取り」であると知ったならば、そのエルフに対する社交系技能テストにおいて、敵対の状況修正を被る (p.129) 。また、エルフに対して憎悪の念を抱くヒューマンからは「反逆者」として扱われる。</p>	88
苦手 (特定) /Incompetent	5	<p>特定の能動技能を“無知”(p.116)として扱う。この資質は、特定の技能を選択しなければならず、また言語/知識技能を選択することもできない。</p>	90
苦痛に弱い /Low Pain Tolerance	10	<p>ダメージ2点ごとに、負傷修正を適用する。</p>	89

名 称	ボーナス (BP)	解 説	ページ
グレムリン /Gremlins	5/レーティング (最大4まで)	20世紀後半以降の機器を使用する場合、グリッチが発生しやすくなる。機器を使用するためのテストにおいて、グリッチが発生するために必要な1の目の数がレーティングごとに1つ減少する。また、GMはテストの必要がないような使用においてもテストを要求することができる。この効果は、サイバーウェア等の内部機器には適用されない。	89
虚弱 /Infirm	20	肉体系能動技能を習得/上昇する際のコストが2倍になる。また、習得していない肉体系能動技能は“無知”(p.114)として扱う。この特質を持つキャラクターは、肉体系技能グループを習得できない。	88
オーク気取り /Ork Poser	5	この資質はヒューマン/エルフのみ取得できる。もしオークが「オーク気取り」であると知ったならば、そのオークに対する社交系技能テストにおいて敵対の状況修正を被る(p.129)。また、オークに対して憎悪の念を抱くヒューマンやエルフからは「反逆者」として扱われる。しかし、こうしたキャラクターを“家族”として迎え入れるオークもいる。	88
焦げつき /Scorhed	5/10	ブラックICやBTLに直面したとき【意志力】関連のテストに-2のダイスプール修正を受ける。また、ジャックアウト/ログオフ/向精神IC等への抵抗に対して行われるテストにも-2のダイスプール修正を受ける。ただし、この修正はダメージ抵抗テストには適用されない。この資質をハッカー/テクノマンサーが取得した場合、ボーナスが10BPになる。	90
過敏な神経構造 /Sensitive Neural Structure	5/10	ブラックIC/BTL/ダンプショックに対するダメージ抵抗テストに-2のダイスプール修正を受ける。この資質をハッカー/テクノマンサーが取得した場合、ボーナスが10BPになる。	88
免疫過敏 /Sensitive System	15	サイバーウェア埋め込みによるエッセンス消費が2倍になる。これにはバイオウェアを含まない。	91
シムセンス酔い /Simsense Vertigo	10/15	AR/VR/シムセンスの使用時には全てのテストに-2のダイスプール修正を受ける。この資質をハッカー/テクノマンサーが取得した場合、ボーナスが15BPになる。	90
SIN 持ち /SINner	5/10	5BPの場合、キャラクターは国家/メガコーポのまっとうな市民としての標準のSINを保持している。10BPの場合、犯罪者として犯罪者SINを保持している(p.283)。	90
精霊との反発性(特定) /Spirit Bane	10	特定の精霊と相対した際、精霊は攻撃的な反応を示し、キャラクター(とそのパーティ)を攻撃してくる。この資質は、特定の精霊種を選択しなければならない(p.294)。	83

名 称	ボーナス (BP)	解 説	ページ
社会不適應 /Uncouth	20	社交系技能を習得/上昇する際のコストが2倍になる。また、習得していない社交系技能は“無知”(p.114)として扱う。この資質を持つキャラクターは、社交系技能グループを習得できない。また、GMは普通の人々には問題のない社会的状況であっても成功テストを要求できる。	90
無教育 /Uneducate	20	技術系/学術知識/職業知識技能を習得/上昇する際のコストが2倍になる。また、習得していないそれらの技能は“無知”(p.114)として扱う。この資質を持つキャラクターは、それらの技能グループを習得できない。また、GMは普通のスプロールの住民には当たり前な作業に成功テストを要求できる。	91
弱い免疫系 /Weak Immune System	5	病気に抵抗するためのあらゆるテストに-2のダイスプール修正を受ける。	91