

技能一覧

名称	カテゴリ	難易度	解説	能力値:理由	対決
アクセス	論理	0	対象の公開情報(表層思考)を読み取る技能です。 ただし、アクセスされた側はそれを認識でき、思考上で嘘をつくことができます。 自身の情報も公開することで、チャット(会話)することもできます。 第三者からのアクセスがない限り、外に聞こえないため、内緒話に使われます。	認識	保守
ハック	論理	3	対象の非公開情報(記憶)を読み取る技能です。 フィールドに対して使用すれば、電子ロックのパスコード取得や、セキュリティ情報の取得に繋がることもあります。 ハックされた側はそれを認識でき、情報を隠すこともできますが、隠せる範囲は限られます。 ブラインド技能を自分に使用したものとみなして隠す情報を選択してください。	認識	保守
ダイブ	論理	2	ゲストとして対象の論理空間に侵入する技能です。 侵入された側には、侵入した側の稼働率+達成値ぶんの負荷がかかります。 詳細なルールは詳細ルールを参照してください。	出力:自分自身を論理空間に出力するため	保守
アドミン	論理	0	管理者権限を活用する技能です。 自身の論理空間で行うすべての行動に使用できます。 この技能はラウンド進行時にも有効です。 技能レベルは最大で2までにしかありません。	—	—
ブラインド	論理	0	フィールドに記録された情報を、偽の情報などで隠す技能です。 正しい情報を抹消することはできません。 達成値×5分間程度の記録を隠すことができます。	保守 操作:偽の情報を疑われた場合など、嘘の巧妙さが必要。	認識
ロック	論理	1	論理ツールを暗号化し、指定したキャラクター以外使用できなくします。 ハック技能によって解除される場合があります。	保守	認識
サーチ	論理	0	論理空間で、目的のものをいち早く認識する技能です。 対決を行って勝利した側が、距離をサイトではなく、サイト～達成値の間で設定することができます。	認識	保守
罠設置/解除	物理	2	罠を設置、または解除します。 罠を設置するには専用のツールが必要です。 敵対フィールドに設置する場合、フィールドの保守と対抗判定になります。 罠はフィールドの一部となり、発動条件を満たした場合、フィールド行動として実行します。 罠を発見する場合、認識でフィールドの保守と対抗判定することになります。	操作:罠を誤動作させない繊細さが必要のため 保守(複合):防衛目的で罠を設置する場合など	解説参照
鑑定	物理	1	品物の価値を見極める技能。 骨董品の真贋を看破したり、性能に対する妥当な金額を把握できます。 値段の交渉においては、対決に勝利した場合、達成値の差分×10%ぶん、金額を上下させられます。	認識:品物の有用性を把握するため 操作(複合):価値を誤魔化して金額を設定する場合など	認識
聞き込み	なし	0	人づてに情報を得る技能。 相手に不都合な内容を聞き出す場合、対抗判定となります。	認識:人のしぐさ、ニュアンスを情報として取り入れるため 出力(複合):相手を脅す場合など 操作(複合):小細工をして失言を促す場合など 保守(複合):秘密を隠しながら聞き込みする場合など	保守

技能一覧

名称	カテゴリ	難易度	解説	能力値:理由	対決
依頼	なし	2	報酬を渡して、ある行為を人に頼む技能です。 成功した場合、対象は頼まれた作業に関する判定に1回だけ「報酬額÷100」(端数切捨て)ぶんの達成値ボーナス(最大で技能レベルぶんまで)を得ます。 この効果はラウンド進行時には使用できません。 金銭に匹敵する報酬を渡せるならば、GMは効果を認めてもかまいません。	操作:人を正しく動かすため、正しく指示を出す必要があるため	—
交渉	なし	0	相互の妥協点を見出し、衝突を避ける技能です。	操作:自分に少しでも有利な結論に導くため 保守(複合):譲りたくないポイントを相手に悟らせない場合など	保守
威圧	なし	1	対象の行動を抑制する技能です。 対象がある判定を行う前に宣言し、この技能で対抗判定をします。 勝利した場合、対象が行う判定を【保守】を追加した複合判定に変更させます。 この効果は、勝利してから対象が判定を行うまで、達成値分間持続します。	出力:自身の強さを誇示する必要があるため 操作(複合):脅迫材料を使う場合など	保守
好意	なし	0	対象に好意を抱く技能です。 対象と対抗判定を行い、勝利した場合、セッション中、対象へのレベルごとのメモリー負荷を5%→3%にします。	出力:自分自身に嘘をつかず、素直な気持ちを表出するため 保守(複合):好意を他者に気づかれないようにする場合など	保守
探索	物理	0	ある目的物を発見する、あるいはその情報を、周囲の状況、環境から得る技能。	認識 保守(複合):あやふやな記憶を頼りに探索する場合など 出力or操作(複合):隠蔽されたものを暴く場合など	保守
記憶	なし	1	ある事柄について、意識して記憶する技能。 記憶を、負荷2%の論理ツールとして作成して、後から参照することができます。 (記憶を精緻に観察することで新たな発見もできます) 達成値×5分程度の記憶となる。	保守 認識(複合):暗闇で周囲を認識しづらい場合など	
観察	なし	0	ある対象、または周囲の状況を情報として得る技能です。 漠然と目的を定めずに観察する場合、達成値に-1の修正を受けます。	認識	保守
修繕	物理	2	デバイス、ツールを使用できる状態にする技能。 ステート”クラッシュ”を解消することができます。 この行動はラウンド進行時は実行できません。	操作	
操縦	物理	1	タンクを操縦するための技能。 この技能はラウンド進行時にも有効です。 タンクを介したコマンドの実行に技能レベルぶん(最大で+2)のボーナスを得られます。	操作: 出力(複合):タンクのスペックを超えた動作をさせる場合など	
採取	物理	2	自生する植物や、動物の死骸などから、活用可能な食物やジャンクを取得する技能。 採取するだけの十分な質量を持つ対象(目安として人間と同等サイズ)1体あたり、達成値×1食分の食事が、達成値×10\$ぶんのジャンクを取得できます。	操作	
開発	物理	2	ジャンクの組合せでツールを作成する技能。 使用するジャンクの2倍額までのツールを作成できます。 GMが許可するならば、新たなツールを発明しても構いません。	操作	

技能一覧

名称	カテゴリ	難易度	解説	能力値:理由	対決
医学	物理	2	ケガや病気及びその治療などに関する知識を表す技能です。	保守:知識として活用する場合 認識(複合):患者の状態を診断する場合 操作:外科的な治療をする場合	
水中行動	物理	0	水中で行う行為全てに使用できます。 技能レベルは最大で2までにしかありません。	—	
芸術	物理	1	美しいもの、旨いものを創り出す技能。 音楽なのか、絵画なのか、料理なのか、技能の取得時に決定してください。 創り出したものを、誰かに贈ることで、その人が行う直後の判定に対してメモリーの効果でサポートすることができます。(メモリーを取得していることが前提です)この時、“ダウン”、“シロハタ”である必要はありません。 この効果は、1セッションに1回、ラウンド進行時以外の判定にだけ得られます。	出力:自分の持つ情熱を表現するため ※小手先の技術(操作)だけでは感動を与えられません。 操作:万人に評価される作品を創る場合 ※出力が伴わないと左記の実効果は得られません。	
気配り	なし	1	対象の持つ、自分以外に向けたメモリーの内容をポジティブなものに変更する技能です。 対決に勝利した場合、対象はメモリーの関係を任意の、ポジティブなものに変更します。	認識:気の利いた行動を取るには、対象の人間関係を把握している必要があるため。	
地質学	物理	2	地質、風土に関する知識を表す技能です。 フィールドがどのような特性を持つのか予測することができます。 フィールドと対決し、勝利した場合、特性を全て知ることができます。 現地にいなくても、知りえた情報から予測できます。 特性を看破できる訳ではありません。	認識:正しく判断するためには、対象を正しく認識する必要があるため。	保守
動物学	なし	2	動物の性質、習慣に関する知識を表す技能です。 動物がどのような能力を持つのか予測することができます。 対象との対決に勝利した場合、	認識:正しく判断するためには、対象を正しく認識する必要があるため。	
古代語	なし	3	旧文明の言語に関する知識を表す技能です。 遺跡やレリックに刻まれた、古代の文字を読むことができます。	保守	
隠匿	物理	1	あるものを人の目につかないように隠す技能です。 自分の身体に隠し持つ場合、どこかに別の所に隠す場合のどちらもこの技能で対応できます。	操作	
エクスポート	論理	3	自分の習得している知識(技能)や論理ツールを出力して、他者に渡す技能です。 技能を出力した場合、レベルは1。負荷は10%となります。	出力:	
賭博	物理	1	古今東西のゲーム、賭け事に精通していることを表す技能です。 ゲームの知識を求められた場合や、ゲームの勝敗を決する場合に使用します。	ゲームによって様々。 操作:場の流れを掌握することが求められるゲーム 認識:一瞬の正しい判断を求められるゲーム 保守:記憶力が求められるゲーム 出力:純粋な力試し、運試しが求められるゲーム	

技能一覽

[illegible]