

テスト(能動側 VS 受動側)

- 虚言+魅力(社会) VS 虚言+魅力(社会)
- エチケット+魅力(社会) VS 知覚+魅力(社会)
- なりすまし+魅力(社会) VS 知覚+直観力(精神)
- 脅迫+魅力(社会) VS 脅迫+意志力(社会)
- 統率+魅力(社会) VS 統率+意志力(社会)
- 交渉+魅力(社会) VS 交渉+魅力(社会)
- パフォーマンス+魅力(社会) VS 魅力+意志力

キャラクターに対するNPCの態度 修正	ダイス修正
友好的	+2
中立	0
懐疑的	-1
偏見	-2
敵対	-3
敵	-4

望ましい結果がどうか	ダイス修正
NPCにとって有利	+1
NPCにとって無価値	0
NPCにとって迷惑	-1
NPCにとって有害	-3
NPCにとって破滅的	-4

一般的な修正	ダイス修正
思考/感情制御の呪文がかかっている	1hitあたり-1
PCに(既知の)ストリートの評判がある	+ストリートの評判
対象に(既知の)ストリートの評判がある	-ストリートの評判
対象は"ホールのエース"である	+2†
NPCはキャラクターに恋愛的魅力を感じている	+2
PCは酔っ払っている	-1 §

虚言修正	ダイス修正
PCはもっともらしい証拠を持っている	+1か2
対象は気をとられている	1
対象に状況を考える時間がある	-1

エチケット修正	ダイス修正
PCがTPOIに合わない服装であるか、適切な外見でない	-2
PCは明らかに緊張して興奮しているか、熱狂している	-1
対象は気をとられている	-1†

脅迫修正	ダイス修正
PCが物理的に脅している	+1から-3
対象が物理的に脅している	-1から-3
PC側が対象側の人数を上回っている	2
対象側がPC側の人数を上回っている	-2
PCが武器や魔法を明白に突きつけている	2
対象が武器や魔法を明白に突きつけている	-2
PCが対象に物理的な痛み(拷問)を与えている(または与えた)	2
対象は危険性に気づいていないか、PCが"愚かなことをしないだろう"と思っている	+2†

※特に断りのない限り、これらのダイスプール修正はアクションしたキャラクターのダイスプールに適用される。

† これらの修正は、対象のダイスプールに適用される。

§ これらの修正は、キャラクターのダイスプールに適用することができる。

ホールのエースとはその集団のリーダーや中心人物をあらわします。

パフォーマンスの使い方

パフォーマンスは社交ヒット制限において簡単なテストです——ゲームマスターはあなたのパフォーマンスの芸術性をあなたのヒット数から測定できます。

もしくは、あなたがパフォーマンスで対象の気をそらせようとしている場合、社会修正表の一般的な修正(p140)が適用され、目標は魅力+意志力で対抗テストをします。

エチケットの使い方

エチケットは社会構造に溶け込む行為です。

熟練したキャラクターは、誰もが彼が所属していないと悟られずにその社会状況の中を移動することができます。

それはしきたりを知ることであり(マトリクスにいるときも同様です)、おそらく本能を訓練することになります。

あなたは疑われているときにエチケットを使用することができ、いい結果が出れば信頼を得ます。

エチケット+魅力(社会)と知覚+魅力(社会)テストで純ヒットを出した場合、彼らはあなたを受け入れるでしょう。

あなたが3つ以上純ヒットした場合、彼らの態度はひとつ改善されます。社交修正表の"NPCの態度"をひとつ上にうつしてください。

技能はロールプレイの代わりになるものではありません。しかし社会的な失態からあなた(プレイヤー)を救うことができます。

あなたのキャラクターがおそらく失敗するだろうというときにテストを行います。

失敗したときは、失態の重要度に等しい目標値でエチケットテストを行います(目標値は成功テスト表p45を使用してゲームマスターによって設定されます)。

成功すれば、あなたのキャラクターは失態を免除されます。

NPCのグループとエチケット対抗テストを行う場合には、ゲームマスターはその群集のリーダーで抵抗テストを行います。

リーダーに直接的に対処していない場合も同様です。

リーダーはテストのため"ホールのエース"となります——彼は群集の上に立つ存在です——ので、ダイスプールに+2の修正を得ます。

また、社交技能テストの彼を支持する人の数に等しいボーナスの最大値を得ます。

<p>リスク判断 コントクトの情報提供にリスクが伴う場合には交渉テストが必要になります。 この時ダイスプールにコントクトの忠実度が加算されます。 また100×(7-忠実度)N¥で更にダイスプールを+1できます。</p> <p>友好の代償 小依頼:コネ値×100N¥ 大依頼:コネ値×1000N¥ ※コネ値と依頼レーティングの関係から判断する</p> <p>レグワーク いわゆる情報収集。 コントクトの最も重要な使用用途。</p> <p>既知判定 コントクトの知識技能+該当能力値(社交)で判定 →これに成功するとコントクトは質問の回答をすでに持っています。</p> <p>基準難易度 ありふれた情報:1 普通の情報:2 貴重な情報:4 機密情報:6 最高機密:8~10</p> <p>調査判定 コネ値+魅力+知識技能[社交リミット]の継続テスト</p> <p>基準難易度 ありふれた情報:6 普通の情報:12 貴重な情報:18 機密情報:24 最高機密:30以上</p>	<p>伝手を辿る/ネットワーク 自分が知らない相手を紹介してもらい会談をセッティングしてもらいます。 コントクトのエチケット+魅力+コネ値±社交修正[社交リミット]をNPCのコネ値を難易度として行います。 成功すれば、最短で4D6時間後に会談がセッティングされます。</p> <p>故買 コントクトにアイテムの売却や購入を依頼します。 通常ダイスプールにコントクトのコネ値を加算します。</p> <p>好意 金額をサービスしてもらったり、並ばずに店に入れてもらったり、特別に入門証を発行してもらったりといった物です。 通常コントクトは忠実度以下のサービスは受けてくれます。 これを超えた場合には交渉テストが必要です。 価格交渉なら交渉+魅力+忠実度[社交リミット]の対抗テストの純ヒット毎に10%ずつ望む方向に進みます。</p> <p>奇遇じゃないか! 特殊なコネ。 エッジを1点支払うことでプレイヤーが必要とするかつての知り合いと偶然出会う。 この時コネ値は1~6で任意に決定し、忠実度は1となる。 そして、D6を振りコネ値以上が出ればこのコネが登場する。 同種のコネは1シナリオに1度しか登場できない。</p> <p>おまけ:マトリックス検索 マトリックス上から特定の情報を検索する事ができます。 テスト:コンピューター+直感力[データ処理] 難易度は調査に準じます。 ただし、マトリックス検索では出てこない情報もあります。</p>
---	---

コネ値表

コネ値	詳細
1	社会的影響力が全く無いように見えます。役立つのは知識技能だけでしょう。
2	1-2人の物知りな友人がいるか、ちょっとした社会的影響力
3	いくばくか友人はいますが、大した社会的影響力はありません
4	近隣にそれなりの知り合いがいます。市長やギャングリーダー。
5	それなりの知り合いがあり、それなりの社会的影響力を持ちます。街の評議員や中小企業の下級重役など。
6	地位により様々な知人と繋がりがあります。:都市やスプロールの市長や行政官、富裕なフィクサー、中堅企業の中堅幹部
7	広範な範囲で多くの知人がおり社会的影響力も持ちます。Aランク企業の指導的立場にいる人物
8	複数の国家に良好な繋がりをもちます。州政府やAランク企業のトップ
9	大陸全土に良好な繋がりをもち、影響力も持ちます。AAメガコーポや小国家の中堅幹部
10	世界中に良好な繋がりをもち、重要な社会的影響力を持ちます。AAメガコーポや小国家の上級幹部。
11	素晴らしい繋がりを世界中に持ち、重要な社会的影響力も持ちます。大国やAAAメガコーポの中堅幹部。
12	世界有数のパワープレイヤーで影響力は計り知れない。大国やAAAメガコーポで中核にいる役員

忠実度表

忠実度	詳細
1	仕事の関係:雇われ関係など純粋な経済的關係です。あまり関わりを持ちたがらず積極的に援助は差し伸べません。
2	並みの関係:まだ仕事の関係ですが、パーティーを組んで互いに敬意を払うことはできます。
3	友人:友好的な関係を構築できていますが、それ以上の関係ではありません。コントクトであればちょっとしたお願いは喜んで聞いてくれますが、あなたと運命を共にするつもりはありません。
4	相棒:真の友情であり固い信頼關係が築かれています。コントクトは必要があれば危険にも自ら飛び込みます。
5	背中を任せろ:このパーティーは互いに信頼しあっており、同じ時間を過ごしたがりです。コントクトであれば、危険な状況下でもキャラクターの背後を守ってくれます。
6	終生の友:コントクトやキャラクターは相手のためなら喜んで死地にも踏み込みます。

好意表

レーティング	詳細
1	ちょっとしたこと:誰かにメッセージを届ける、低いレベルのセキュリティーエリアへ入るお膳立てをする(空港ロビーや警察署)
2	ちょっとした危険:特別な装備品の為に金を借りる(5000N¥まで)、第一級の資格が必要な企業での活動
3	普通のこと:中級レベルのセキュリティーエリアへ入るお膳立てをする(通常の企業の研究所)
4	かなりの危険:特別な装備品のために金を借りる(50000N¥まで)、企業の中堅幹部の資格が必要な場所での活動
5	深刻:高セキュリティーエリアへ入るお膳立て(FBIのオフィスやAAメガコーポの本社、AAAメガコーポの領地)
6	深刻な危険:特別な装備品のために金を借りる(5000000N¥以下)、重役クラスの権限が必要な場所での活動

コントクトとの連絡を取る
 コントクトと会うためには2D6を振り、コネ値以上の数字が出れば連絡を取ることができる。