

シャドウランの覚醒者がなんとなくわかるPDF（アデプト編）

覚醒者とは

シャドウラン世界における魔力に「目覚めた」人々のことで、以下の4種類をまとめてそう呼びます



魔法使い(フルマジシャン)

魔力で魔術や錬金術を使えます



アデプト

魔力で特定の技能や能力を強化しています

偏位魔法使い

使用できる能力が限られた魔法使いです

ミスティックアデプト

魔法使いとアデプト両方の特性を備えています



覚醒者は身体改造をすると魔力が減ってしまいます！



覚醒者には管理制度が設けられていて、登録証(免許)を取得する義務が課せられています！

アデプト

アデプトにできること

能力強化

身体能力や各種技能を強化したり
視覚など特定の感覚を発達させます。
サムライ並みのイニシアティブに加えて
「達人」の名前の通り技能を特化しやすく
極めて高い専門性を持たせられます。

一部のパワーは魔法使いと同様、
効果終了時に反動ダメージが発生します



呪文（ミスティックアデプト限定）

攻撃や防御、探知や幻影など
様々な呪文が使えます

儀式呪文（ミスティックアデプト限定）

複数人、長時間の準備がいる
大掛かりな呪文です

錬金術（ミスティックアデプト限定）

呪文を物品に付与して
マジックアイテムを作ります

アストラル知覚（取得時限定）

他人のオーラやアストラル界が見えます
アストラル知覚は取得コストが最も高い
パワーの一つですので、取得は計画的に

召喚（ミスティックアデプト限定）

別次元の住人「精霊」を
呼び出して助力を得ます



魔法分野の詳細に関しては「魔法使い編」を参照してください。

魔法様式

多くの覚醒者が神道やケルト、黒魔術といった伝統様式に則って魔力の使い方を学びます(専門の大学機関もあります)。魔法様式が与える影響はアデプトにとっては限定的。魔術や召喚術を駆使するミステイックアデプトにとっては重要です。基本ルールブック掲載の魔法様式は以下の2つです。



魔法は学問!
精霊は使役するもの!



魔法は信仰!
精霊は奉ずるもの!

ヘルメス式メイジ

理論と法則を駆使して魔法を操る
体系だった魔法使いです

【論理力】が重要となるため
学術技能を持たせやすくなります

< 能力値は… >

【魅力】が重要となるため
交渉技能を持たせやすくなります

シャーマンに無い炎の精霊を呼べます
精霊で随一の火力を持ちます

< 精霊は… >

ヘルメスメイジにない獣の精霊を呼べます
探索や動物の使役に役立ちます

どんなアデプトになりたいか

データとしてのアデプト

射撃タイプ（ガンスリンガーアデプト等）

技能強化や各能力値ブーストといった判定値の上昇手段が豊富。
(能力値ブーストは関連する判定のダイスが増えるだけの点に注意!)
銃火器は威力が【筋力】に依存せず、命中判定さえ上げれば良いため
特化したアデプトの射撃はストリートサムライですら及びません。
反面、装甲を増やす手段に乏しく、連射武器による回避ペナルティが
非常に重いシステムの仕様上、打たれ弱さが付きまといます。

白兵戦タイプ（フィジカルアデプト）

『殺戮の手』や武器収束具など、精霊への対処能力を持つのが特徴。
基本的なメリット、デメリットは射撃タイプと同じですが、
【筋力】がダメージに直結するため、種族による差が大きくなります。
【エッジ】と技能値を増やして達成値を底上げするか、
【筋力】の高い種族で固定値を確保するかの2パターンが考えられます。
遠距離対策として投擲武器等を持つのもオススメです。

その他特化タイプ

技能強化や各能力値ブーストにより、任意の技能の専門家となれます。
アデプトパワーは身体改造と比べて独自性が強く、
『感覚強化』や『知覚強化』、『危険感知』といった知覚手段の拡大。
『軽身』や『壁走り』による三次元機動など、特殊なビルドが可能です。
先述の戦闘タイプとの複合も可能ですが、器用貧乏化に注意。

ミステイックアデプト

魔法の使えるアデプト…というよりアデプト能力を持つ魔術使いです。
アストラル投射(後述)を除くほぼ全ての魔術使い能力を持ち、
カルマ(汎用ポイント)を消費してアデプトパワーを習得します。
魔術戦士的な運用はもちろん、自己バフを呪文に頼らないため
呪文維持による負担がなく、状況次第では魔術使いより運用が楽です。
作成当初は専門職に劣るものの、伸び代は大きい大器晩成型。

身体改造タイプ（バーンアウトアデプト）

身体改造による恩恵と引き換えに覚醒者の命である魔力が下がります。
メリットとデメリットを計算して作る必要があるため、作成難易度は高め。

職業としてのアデプト

アスリート

覚醒者の容認度合いに関しては競技ごと、国ごとによって様々です。
プロリーグを締め出されてランナーに身をやつす元選手もいます。

探偵

警察の民営化により、司法の保護は万人に行き渡らなくなりました。
強化知覚や靈視能力を持つアデプトにとって探偵は天職の一つです。

アデプトの能力値

筋力
【筋力】依存武器を使うなら高めに その他、組み伏せや水泳特化など
身体改造による強化: 可能 推奨値(戦闘型): 5~ 推奨値(その他): 特技に応じて

敏捷力
判定値の高さがアデプトの長所 戦闘型にとって最も重要な能力値
身体改造による強化: 可能 推奨値(戦闘型): 6~ 推奨値(その他): 特技に応じて

論理力
ハッキングや医療など 頭を使うアデプトなら高めに ハッキング特化、学術特化など
身体改造による強化: 可能 推奨値(戦闘型): 2~3 推奨値(その他): 特技に応じて

反応力
サムライと比べ回避の重要性は高 操縦特化、回避特化など
身体改造による強化: 可能 推奨値(戦闘型): 4~ 推奨値(その他): 特技に応じて



直感力
サムライと比べ回避の重要性は高 知覚特化、回避特化など
身体改造による強化: 可能 推奨値(戦闘型): 5~ 推奨値(その他): 特技に応じて

強靭力
防御をあげられる手段が少ない分 戦闘型は多少は確保しておきたい
身体改造による強化: 可能 推奨値(戦闘型): 4~5 推奨値(その他): 特技に応じて

魅力
身体改造の無い/少ないアデプトは フォーマルな場に潜り込みやすい 交渉特化、ボディガードなど
身体改造による強化: 可能 推奨値(戦闘型): 2~3 推奨値(その他): 特技に応じて

意志力
防御をあげられる手段が少ない分 戦闘型は多少は確保しておきたい 交渉特化、アストラル戦特化など
身体改造による強化: 不可能 推奨値: 3~4

魔力
最重要能力値の一つ 魔力量は能力強化の総量に直結する
身体改造による強化: 不可能 推奨値: 5~6

エッジ
最重要能力値の一つ 特化した技能値をブーストすることで 凄まじい達成値を叩き出せる
身体改造による強化: 不可能 推奨値: 3~

アデプト独自の強化能力



技能強化

任意の技能値を上昇させます。特化が売りのアデプトをアデプトたらしめる要素です。
対象となる技能にほぼ制限がないため、自分好みの専門家を作ることができます。



戦闘感覚

不意打ちに対する警戒力や、攻撃に対する回避能力を上昇させます。
耐久性を上げる手段に乏しい戦闘型アデプトにとって重要な能力です。



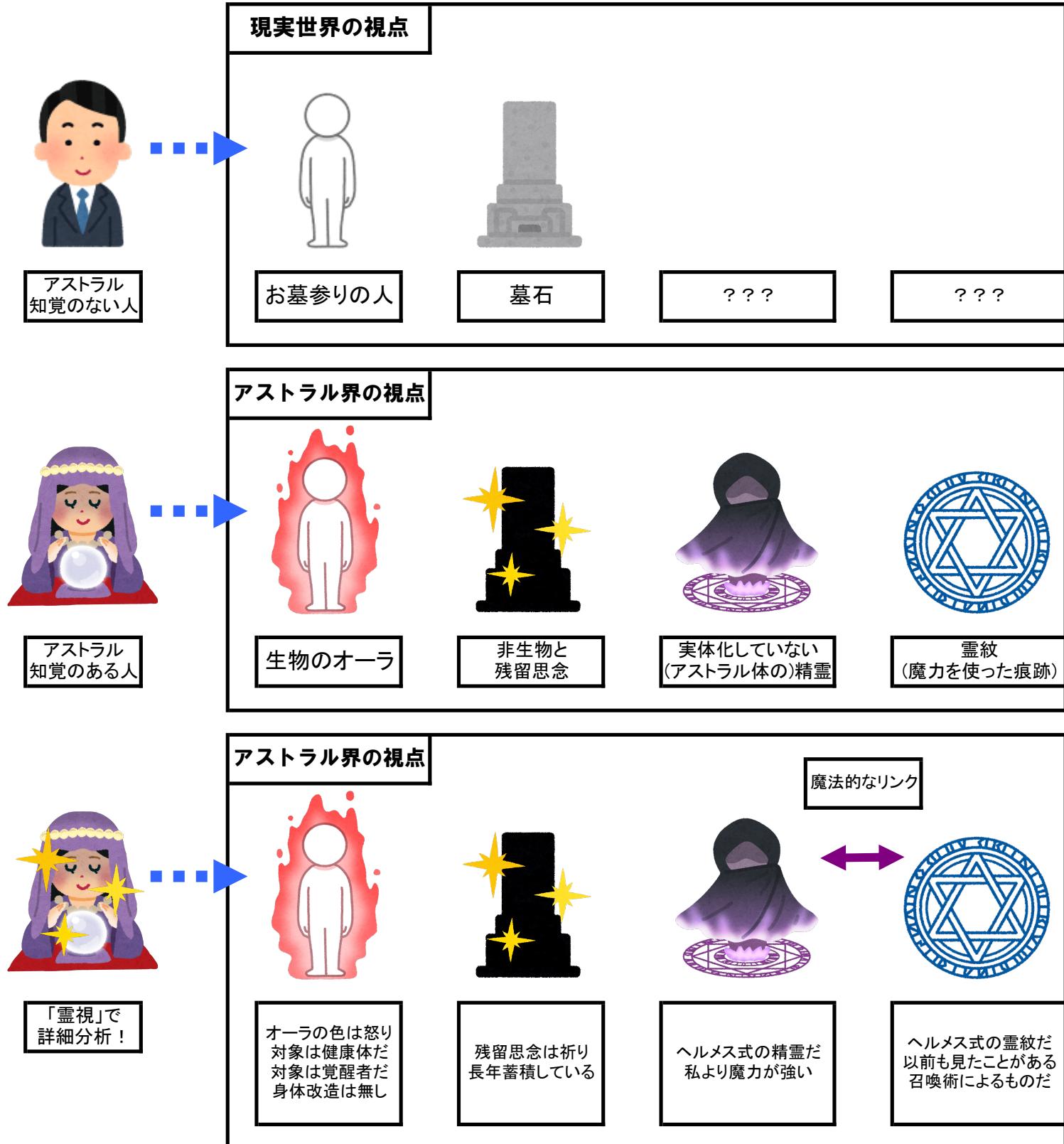
殺戮の手

素手による攻撃に致死性を持たせると同時に、精霊などが持つ通常攻撃への耐性を無効化します。
精霊は耐性が無くなると途端に打たれ弱くなるため、近接特化でなくても一定の効果が見込めます。

アストラル界

アストラル界を見る

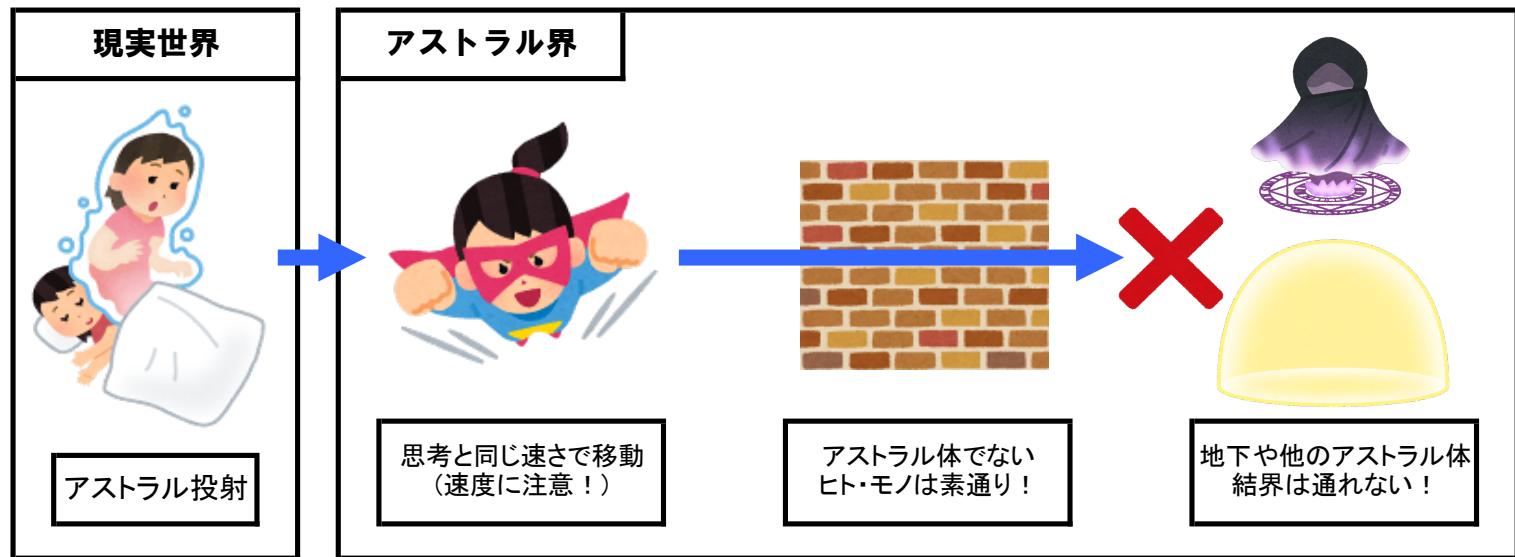
「アストラル知覚」を取得したアデプトは、現実世界の裏にあるマナの世界「アストラル界」を覗き見ることができます。魔法使いがないチームの場合、アストラル界からの情報を引き出すのはアデプトの役目となります。



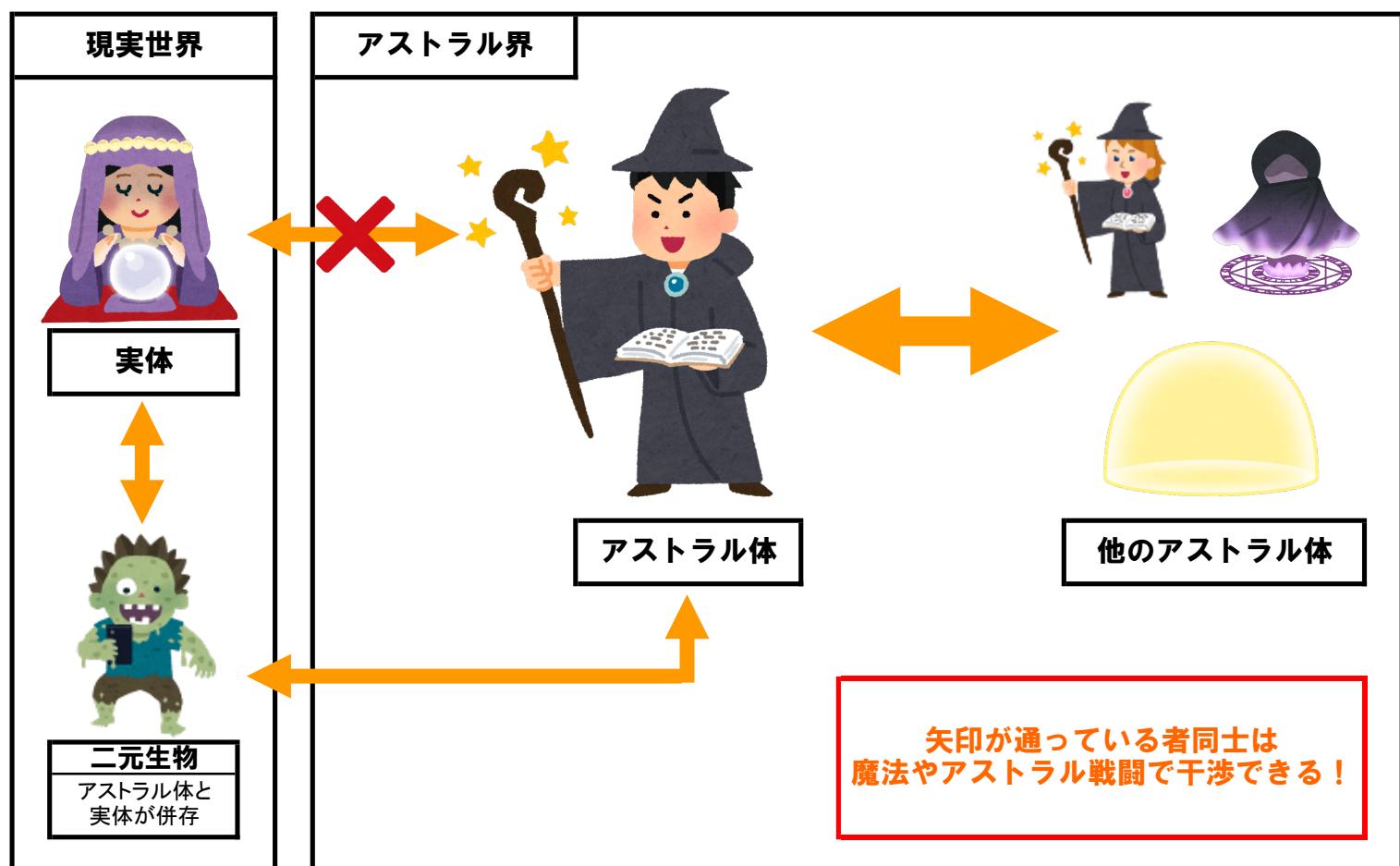
上記の他にも、魔力を宿したアイテムや魔法的な結界、アストラル界の住人など色々なものを捉えられる！

アストラル界に「飛び込む」

魔法使いは「アストラル投射」により、幽体離脱のように精神だけをアストラル界に送り込むことができます。
アデプトがこの能力を得ることはできませんが、対策の参考として以下に記します。



アストラル界で「戦う」



アストラル知覚を使用中のキャラクターは二元生物となります。
アストラル界の相手と戦うには「アストラル戦闘」技能が必要となり、かつ判定能力値が変化します。

より強いアデプトになりたい？

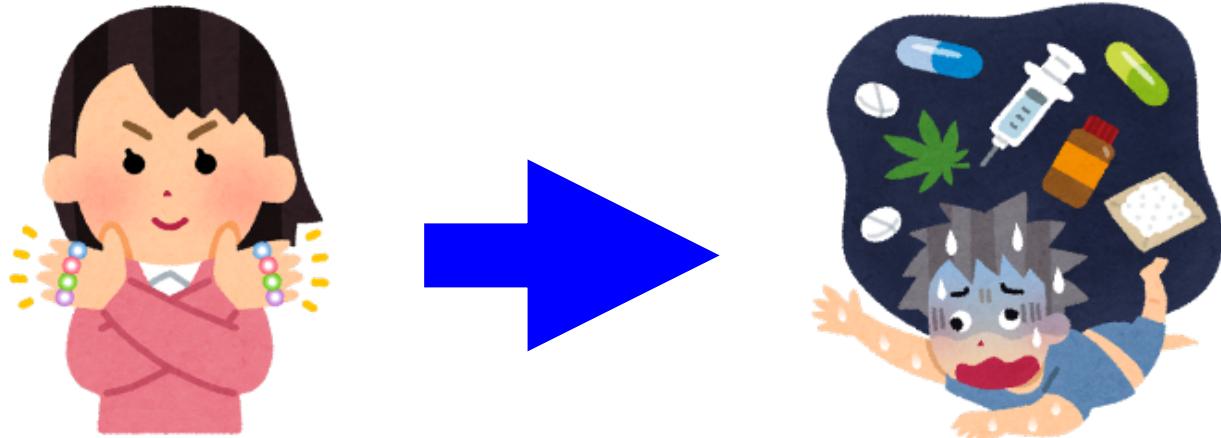
導師精霊

導師精霊は覚醒者だけが取得できる資質の一つで、目をかけた覚醒者を教え導く謎の精霊達です。いくつかのデメリットと引き換えに特定の能力を強化してくれます。



収束具

マナを込めた魔法の品です。武器や指輪、はたまたイレズミなど形状は様々ですが、結合者の能力を高めてくれます。便利ですがやや高価な製品で、自分の魔力を超える質・数の収束具は依存症を引き起こしてしまう可能性があります。



階梯(イニシエイト)

修行や研究、洗礼などを通じて覚醒者としての階位をあげます。魔力の上限が増えることでさらなる能力強化が可能です。作成時は不可。イニシエーションには「アルカナ」という技能と月単位の判定が必要ですので、計画的に実行しましょう。



文責:こめぶくろ

協力:シャドウランDiscordサーバー有志の皆様
個人的な制作物です。商用利用はご遠慮ください