

SHADOWRUN 5TH ED

QUICK START RULES

-シャドウラン 5th ed クイックスタートルール-

訳注：

本テキストは Catalyst game Lab のホームページで公開されているクイックスタートルールの全訳です。

図表類は転載しておりませんので、原書をご参照ください。

URL:http://cdn.shadowruntabletop.com/wp-content/uploads/2013/02/E-CATZ7QSR_SR5-Quick-Start-Rules.pdf

翻訳：Can I

画像類に関してはロクイチ様の画像をご好意で使用させていただいております。

全てに値札がついている

2075年、この世界で生き延びる事を望むなら何らかの支払いが必要となります。メガコーポレーションはここを狙い撃ち、普通の市民の多くは彼らのターンに合わせて踊りますが、その利益の拡張を阻害すれば、踏みつぶされます。多くの人々は戦い踏みとどまろうとはしませんが、シャドウランナーと呼ばれる一部の人は独立の最後の輝きを胸に立ち続けます。あるものは生きるために、多分成功するために戦います。あなたはヒューマンかエルフ、ドワーフ、オーク、トロールなどの種族であっても、この世界で何らかのチャンスを求めて限界を試すのです。

世界の中で最高の力に対して持ちこたえるのは簡単な事ではありません。ですが、防衛策が無いわけではありません。世界は覚醒し、新たなる魔力が満ちていますし、身体を強化することもできます。サイバーウェアやバイオウェアを肉体に埋め込みより活発になります。ワイヤレスマトリックスは超現実感覚を伴った感覚を強化します。クロームや指導力により金やニュー円を手に入れるのです。成功と失敗した人生を分けるのはエッ

ジ1枚分の差だけなのです。自らの魂を抵当に入れ、最先端の装備を手に入れたり、あなたが歪み曲がった魔法の使い方を学ぶことでその脅威はあなたを圧倒することでしょう。

あなたが何をするのであれ、するのであれば、この世界は危険なので、素早くなければなりません。神話や伝説の生物が街中を徘徊し呪文使いの神秘の技能は高い需要があります。そしてもちろん単一企業の管理する世界は乾ききり、競合企業の喉を掻ききるために底辺では戦争を繰り広げ互いに破壊しあっています。しかし、これは望むところでもあります。彼らはあなたが好きではありませんし、叩き潰したいと思っていますが、あなたとその腕を必要としているのです。あなたは致命的なストリートサムライか、様々な繋がりを持つ情報ブローカー、呪文を操るメイジ、コードを破るデッカーなのかもしれません。何であれ、あなたが彼らに有益な存在なのは間違い無いのです。望みを繋ぐにはこれで十分です。さあ仕事を行い、生き延びましょう。



クイックスタートルールス

ロールプレイングゲームとは何か？

ロールプレイングゲームには一人以上のプレイヤーとゲームマスターが必要です。プレイヤーは物語のメインキャラクターを操ります。ゲームマスターは直接物語を動かし、敵(ノンプレイヤーキャラクター、NPCと呼ばれます)障害、舞台などプレイヤーキャラクターの会う全てを操ります。プレイヤーとゲームマスターは共に熱心に興味深い冒険を作り上げなければなりません。プレイヤーであるあなたが操るプレイヤーキャラクター(PC)はシャドウランナーとなります。キャラクターのステータスと情報の全てはあなたのキャラクターレコードシートに記載されています。ゲームの進行中にはゲームマスターはイベントやあなたの状況を描写します。ゲームマスターはあなたにいくつかのダイスを振るように指示します。その結果の数字によりあなたの行動が失敗するか成功するかを決定します。ゲームマスターはあなたの行動の結果を決めるためにゲームのルールを使用しダイスロールを指示します。

シャドウランにおいて、あなたは2075年のディストピアである近未来での役割を割り振られ、そこで自らのストリートの信用を稼ぐために活動し、生きる伝説となるか・・・過去の存在として忘れられるかです。

クイックスタートルールス

あなたが恐ろしく危険な2075年の影のストリートを数分間で駆け抜ける事ができるように、我々はこれらのクイックスタートルールス(QSR)を特別にデザインしました。これらのクイックスタートルールスを通して読んでください。これにはファーストフードファイトと言う遭遇が含まれています(P19)・・・これは長いものではありません。そしてファーストフードファイトに飛び込み正しくプレイする事で楽しみながら何を読むべき、いかに判定をするべきかを簡単に理解できます。これに加え様々な助言が各ページの脚注に記載されており、これはプレイヤーとゲームマスター双方に役立つチップスと手法です。これにはクイックスタートルールに掲載されている作成済みキャラクター(ルールのキャラクター参照)を用いたゲーム内でのルールの処理例も含まれます。簡単に参照できるように重要な単語は強調体で記載しています。その単語はしばしばルールや実際のゲームで使用されます。

ダイス

シャドウランで行動の解決、通常はテストと呼ばれる(P4)で複数の6面体ダイスを使用します。クイックスタートを用いた典型的なプレイヤーはだいたい12個程度のダイスを同時に使用します。もちろん、それより多く用意しておくのも素晴らしいことです。簡単に参照できるように、一度プレイヤーはルールを読んでください。ダイスのロールが必要な場合、ルールの隣にダイスのアイコンを掲載しています。

キャラクターズ

シャドウランのキャラクターは小説や映画のキャラクターとほとんど同じですが、その行動をプレイヤーが操れることだけが異なります。一連の能力値や技能から構成されたものに、キャラクターはプレイヤーが決めた個性を持ちます。

キャラクターレコードシート

キャラクターレコードはゲームの能力(数字と情報)を記載しており、シャドウランのシステムの中で許されるプレイヤーが決めた個性を記載されています。その他にもあなたが移動したり他の人と関わったり戦ったりする際に参照するデータが書かれています。キャラクターレコードシートには戦闘で受けたダメージも記録します。

クイックスタートルールでは作成済みキャラクターレコードシート(巻末に記載)が提供されており、ゲームで使用する能力値が全て記載されていますので、プレイヤーは即座に行動ができるのです。キャラクターレコードシートの表にはイラストと代表的な解説が記載され裏側には全ての能力値が書かれています。プレイヤーは様々なルールを読むことにより、作成済みキャラクターレコードシートを一瞥することでどのようにルールを適用し行動を解決するのか理解できるのです。つまり、能力値や技能の使い方を理解するのです。

種族

キャラクターはホモサピエントの5つの亜種から1つを選びます。それはヒューマン、エルフ、ドワーフ、オーク、トロールです。ヒューマン以外として使用されていたメタヒューマンという言葉は、今では5つの亜種全て(ヒューマンを含みます)を差してメタヒューマンと呼びます。

2070年代においても未だにヒューマンが最も多い種族です。

能力値

能力値はキャラクターの生来の能力を表します。クイックスタートルールにおいては、各キャラクターは9ないし10の能力値を持ちます。それは4つの肉体能力値と4つの精神能力値、2つの特殊能力値です。全てのキャラクターは肉体と精神の能力値を持ちますが、特殊能力値は異なります。

肉体能力値

強靱力の能力値はキャラクターが外部からの力に対する抵抗力を表します。キャラクターの心肺機能、免疫系、治療速度、筋肉と骨の構造などを表します。敏捷力の能力値は乗り物を正確に操作したり指先の器用さ、柔軟性、平衡感覚、身体感覚などを表します。反応力は肉体的な反射神経、筋力はキャラクターの筋肉ができることを表しており、何かを持ち上げる量や走る速さも含んでいます。

精神能力値

意志力はキャラクターが諦めそうになったり、行動や感情を操られそうになった時にどの程度耐えられるかを表します。論理力は記憶力や純粋な脳の力を表します。直感力は“精神的な警報”を含んでおり、一連の情報や群集、状況の重みづけなどにより、危険や敵を見分ける事などを表します。魅力はよく見えると言う以上に、キャラクターの個人的なオーラ、自己イメージ、自我、人々の望みを気づく能力などを表しており、人々が何が出来、出来ないのかを見抜く能力です。

特殊能力値

派生能力値として、イニシアティブは反応力と直感力を足したものに、身体改造や魔法による強化によって

決定されるイニシアティブダイスを足したものです。イニシアティブはあなたのイニシアティブ値(イニシアティブを振る、P7)を決定するために使用します。これは戦闘ターンで使用します。

魔法が活性化しているキャラクター(それはストリートシューマンです)は魔力を持ちます。これは魔法能力を測るもので、マナ(魔法のエネルギー)を物理界に流し込むための調整力となります(P15 覚醒した世界参照)

能力値レーティング

普通のヒューマンの標準的な範囲は1~6で平均は3です。能力値の上限は6に種族修正を加えたものになります。これにより種族によっては6を超える能力値を持つものもいます。強化されたレーティング(サイバーウェアや魔法による)は生来の能力値の後ろにかっこ付で記載されます。例えば、4(6)というようにです。

コンディションモニター

コンディションモニターには2つの欄があります。肉体ダメージトラックは負傷を表しており、キャラクターがあとどれぐらいで死亡するかを表します。精神ダメージトラックは疲労や精神ダメージを表し、キャラクターがあとどれぐらいで意識を失うかを表します。詳細な内容はP10のダメージの解決を御覧ください。

資質

多くのシャドウランナーは特別な資質を持ちます。それが彼らがスタッパーシャックのカウンターの後ろで何故震えていないかを表すわけです。クイックスタートルールの作成済みキャラクターレコードシートにはいくつかの資質が記載されています。このルールにおいてゲーム上の仕組みは解説しません。なぜなら、プレイヤーはその名前から即座にキャラクターがどのような特徴を持つか理解できるようになっているからです。

シャドウラン

移動や行動、何らかの輸送を含んだ計画を含む、非合法あるいはそれに準じるもの。犯罪のために雇われること。

キャラクターレコードシート

そのページにはあなたのキャラクターの重要事項が記載されています。サンプルキャラクターシートは本書についています。

例

QSRを通して随時サンプルキャラクターを用いた例示を入れています。これにはどの様にキャラクター能力を使用し、様々なルールがゲーム内でどのように機能するかがわかりやすくなるようにしています。

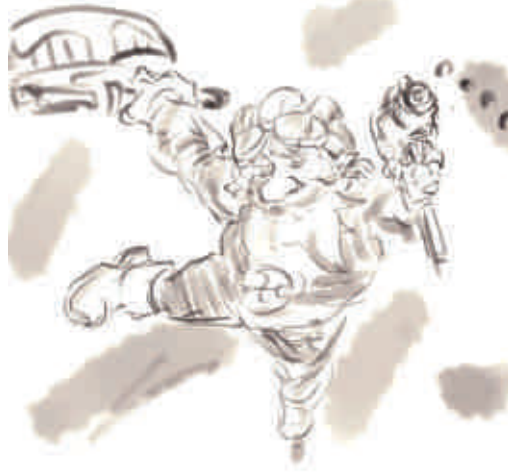
種族

ヒューマン
標準です!



ドワーフ

背が低くふとっちょで、熱映像視野持ち。



オーク

エルフと同じぐらいに背が高いが太めで暗視持ち。



エルフ

背が高く、痩せ型、暗視持ち。



トロール

身長 2.5m、体重 300kg、熱映像視野持ち。



技能

個人の生得能力である能力値に対して、技能は時間をかけて身につけたものです。それぞれの技術はキャラクターが訓練を積み、能力値だけを使うよりもより確実にできる方法を編み出したものです。この繋がりを反映するために各技能は能力値に結びついています。技能は3分野に分類されます。それは能動、知識、言語です。知識と言語はこのルールではおまけのフレーバーとしてキャラクターレコードシートに記載しています。クイックスタートルールとファーストフードファイトでは能動技能しか使用しません。

能動技能

能動技能はキャラクターが何らかの行動を行うときに使用する技能です。この技能は多くのシャドウランナーが身につけています。例えば、銃を撃ったり、新しい契約の為の交渉、ホバークラフトを運転したり、といったことに使用します。

技能レーティング

技能レーティングは技能の数値的な価値と技能の名前を並べて記載します。例えば、潜入3とあれば、潜入技能をレーティング3で持っていることを意味します。レーティングは技能を使用する際に結びついている能力値に加算して振ることのできるダイスを決定しま

す。例えば、キャラクターが潜入3、直感力4であればテストに使用するダイスは7個になります。クイックスタートルールの作成済みキャラクターではこの合計したダイスプールが記載されています(P5、ダイスプール参照)

技能を使用する

冒険の中で必要になった時にプレイヤーはキャラクターの技能と能力値を用いてうまく行おうとします。ゲームマスターはどの技能が必要であり、状況修正がどの程度入るかをその意味を含めて説明し、自ら判断しなければなりません。

テスト

シャドウランには冒険や脅威、危険が満ち溢れており、キャラクターが途中で脱落することも通常です。あなたは何故あなたのキャラクターがその状況におり、どのようにテストを行うか決定しなければなりません。そして、ダイスを振り、その行動がどうなったのか決定するので。

ゲームマスターの提示する多くの状況はあなたがどのような行動を取り、テストを決定するか問うものです。警報を避けたり、暗殺者を射撃したり、警備員をあなたが企業の工場の正社員であると説得したりするのです。通常、日常的な行動にはテストは要求されません。

能力値

キャラクターの能力値は全てキャラクターレコードシートに並んでいます。時々ここに4(6)のように2つ数字が書いてある事があります。この時にはかっこ内の数字(この場合なら6)をクイックスタートルールでは使用することになります。この数字はサイバーウェアや魔法により強化された数字を表しています。

イニシアティブ

反応力+直観力+身体改造や魔法により修正されたイニシアティブダイス=振ったダイスの数によりイニシアティブ値を決定します。

強化能力値

クイックスタートルールでは、身体改造や魔法による全ての修正はあなたのキャラクターレコードシートには全て計算済みとなり、ただそのレーティングを使用すれば良いのです。

コンディションモニター

キャラクターレコードシートに記載されたコンディションモニターはあなたのために計算されています。

資質

シャドウラン 5th エディションを運用するまでキャラクターをどのように運用するかの指針に過ぎません。もし、この全てを無視することを好まないのであれば、自分でキャラクターを制作してください。そうすれば自分で資質を選ぶことができます。

コンタクト

キャラクターレコードシートには各プレイヤーキャラクター毎に何人かのコンタクトが記載されています。彼らはキャラクターが助けを求めて連絡ができる相手です。知識や装備、後方支援などを依頼できるので。

ダイスプール

ゲームマスターがテストを宣言した際に、ゲームマスターはプレイヤーに何をどの技能でテストするのか指針を提示します。

プレイヤーがテストをする際にダイスプールに等しい数のダイスを振ります。ダイスプールは関連した技能とそれに結び付いた能力値の合計になります。クイックスタートにおいては、作成済みキャラクターレコードシート各技能の後ろにかっこ付で記載された数字が合計のダイスプールとなります。具体的には、技能レーティングと結び付いた能力値の値であるダイスプールを基本として環境を加えます。それはキャラクターの負傷だったり、闇夜で対策無しで戦闘していたり、非常に難しい作業をしていたりなどで、ゲームマスターは状況から増減(ボーナスかペナルティーダイス)させます。これにより最終的なダイスプールが決定されます。ゲームマスタースクリーン(P30)にはいくつかの表が含まれています。これは冒険の中でゲームマスターが様々な状況に即して修正を決定できるようになっています。プレイヤー自身が表から修正を見て今の状況にそぐわないと指摘し、ゲームマスターがその指摘に納得し必要を感じれば、ゲームマスターは既存の表を指針として新しい表を作る事ができます。その時プレイヤーはダイスプールに等しいダイスを振ることになります。

デフォルティング

キャラクターがテストの為の適当な技能が無い場合、

行動を試みる事はできますが、成功は難しくなります。この方法をデフォルティングと呼びます。キャラクターは結び付いた技能のみを用いてダイスプールとします。これに加え、-1 のダイスプール修正を受けます。

目標値とヒット

シャドウランでダイスを振る際、これに何かを加算する事はありません(例外はイニシアティブダイスだけです)その代わりに、個々のダイスを標準の目標値である5と比較します。この目標値は決して変化しません。その代わりに種々の修正、良いものも悪いものも、ダイスプールに適用されます(つまり振るダイスの数が増減するのです)個々のダイスで5以上(つまり5と6)のものをヒットと呼びます。一般的にはヒット数が多いほど良い結果になります。テストの度にプレイヤーはヒットの数を数え、ゲームマスターに伝えます。成功に必要なヒット数以上にヒットしていれば成功し、足りなければ失敗になります(難易度参照、P6)あなたはこの時のヒットを全て使えないことがあります。なぜなら、次に説明するリミットがあるからです。

リミット

キャラクターには越えることの難しい限界があります。これは自分自身に由来するものと装備品に由来するものがあります。シャドウランにおいて、これをリミットと呼びます。リミットはテストの際のヒット数の上限となります。テストに装備品が関わる際に、装備品がリミットとなります(それは武器では精密度と言う能力値になります)

技能例

以下に技能と能力値の組み合わせ例を記載します。

銃を撃つ: 小火器技能+敏捷力

野球バットで誰かをぶちのめす:

棍棒技能+敏捷力

日本語で走り書きされたメモを読む:

日本語技能+直感力

仕事の報酬が良くなるように交渉する:

交渉技能+魅力

味方の傷を治すために呪文を使用する:

呪文行使+魔力

ダイスプール

技能+能力値±修正=ダイスプール

ゲームマスタースクリーン

最後のページにあるゲームマスタースクリーンはプレイヤーも使える携帯版であり、ゲームマスターは何枚か印刷して卓上においておくべきでしょう。目標値あなたの目標値は常に5です。もしダイスが5か6であれば、それをヒットと呼びます。

グリッチの性質

グリッチの厳密な性質はゲームマスターに一任されます。我々が劇的であったり楽しかったりしますが、災害ではなく、特に新たにグループでシャドウランを始めたのであればなおさらです。

その他の場合では、キャラクター自身のリミットを使用します。それには肉体、精神、社交の3種類があります。どのリミットが適用されるかはそれぞれのテストに記載されています。

通常リミットは技能を使用する時に適用されます。二つの能力値を行うテストにはリミットは適用されないので

グリッチ

振ったダイスの半分以上が1だった場合、それをグリッチと呼びます。グリッチはエラーであり、フアンブルであり、偶然のまぐれ当たりであり、行動が悪い方向に進みます。作業の成功とグリッチは同時に起こります。例えば、キャラクターがアイテムを飛び越えるときにアイテムを倒してしまったり、床に落ちている釘を見落としていたりします。

キャラクターがグリッチした時にヒット数が0であればクリティカルグリッチとなります。クリティカルグリッチは通常のグリッチより遥かに悪い状態になります。それは重傷を追ったり命の危機にさらされたりです。



例:デッカー

成功テスト

デッカーは警備用扉に仕掛けられた古くさいマグロックを迂回しようとしてきました。デッカーはハードウェア技能をレーティング4(これは電子工学

技能グループに含まれます)を持っており、これは論理力7に結びついており、ダイスプールは11となります。デッカーの精神リミットは7となりこれが適用されます。今ゲームマスターはゲームマスタースクリーンを見てみましたが適当な修正は見つかりませんでした。

中空を眺めながら考え(ゲームマスターにとって役に立つ技術だ)マグロックが古いことによりダイスプールに+2の修正を与えることにしました。これによりデッカーの最終的なダイスプールは13となります。:7(論理力能力値)+4(ハードウェア技能)+2(マグロックが古いことによる修正)=13となります。

しかし、デッカーがハードウェア技能を持っていないければ、論理力をデフォルティングしなければなりません。この場合のダイスプールは8となります。7(論理力能力値)+2(マグロックが古いため-1(デフォルティング))=8。

テストの種類

以下に2種類のテストを説明します。それは成功テストと対抗テストです。

成功テスト

成功テストはキャラクターが与えられた課題をこなせるかを見る標準的なテストです。キャラクターが技能や能力を即座に結果がでることのために使用し、直接他人や脅威と対決しない場合に使用します。成功テストを行う際にキャラクターはダイスプールのダイスを振りヒット数を数えます。

難易度

テストにおいて成功具合を計る必要があります。成功テストに完全に成功するためには、ゲームマスターが決定した難易度以上のヒット数を出さなければなりません。難易度が高いほど、その行動は難しいこととなります。平均的な難易度は2です(これは成功するために2ヒット必要であることを意味します)高いもので難易度は4となります。難易度がキャラクターのダイスプールより多ければ、単純にキャラクターが成功する可能性はありません。ゲームマスタースクリーン(P30)にある難易度表は簡単に難易度を決定するための計算式になっており基本的に難しければ難易度があがります。

表記方法

テストするプレイヤー、もちろんゲームマスターも、が役に立つように成功テストの書き方を記載します。この表記方法を覚えてください。これは初心者であっても覚えるのに時間はかかりません。

これに加えて、公式の冒険で状況に合わせてすでに難易度が決定されている場合の記載方法となりますので重要です。

標準的な成功テストの表記方法はテストに使う技能と結び付いた能力値を記載して、続いてかっこでリミット、難易度を記載します。例えば、難易度が2の成功テストであれば次のように記載します。ハードウェア+論理力[精神(2)]状況に合わせてゲームマスターが修正を加えるにしろ、これが標準的な記載方法です。もし、難易度が記載されていないければ、難易度は1となります。


対抗テスト

対抗テストは2人のキャラクターが直接的に対決する場合に使用します。この場合、成功の機会は状況より

も対決相手の影響が大きくなります。対抗テストを行う際には双方のキャラクターはそれぞれのダイスプールを振り、ヒット数を比べます。この時よりヒット数の多いキャラクターが目的を達します。同点であれば、状況は抗しており、テストを継続するか他の手段を取るか選択しなければなりません。もし、ゲームマスターが同点の際に結果が必要であれば防御側が望ましいように裁定してください。

例:コンバットアデプト

対抗テスト



コンバットアデプトは扉を押し開けようとする警備員を室内に入れないうために扉を押さええています。この時妥当な技能は無いと判断したゲームマスターは筋力+強力^{筋力}の対抗テストを行うと宣言しました。これは2つの能力値が関連したテストなのでリミットは適用されません。コンバットアデプトは8ダイス振りま^{筋力}4(筋力の能力値)+4(強力^{筋力}の能力値)=8]そして結果は1,2,3,4,4,5,5,6,6で4ヒットでした。警備員は7ダイス振りま^{筋力}4(筋力の能力値)+3(強力^{筋力}の能力値)=7]そして結果は1,2,3,3,5,5,6で3ヒットでした。コンバットアデプトの純ヒットが1となります。コンバットアデプトはチームの移動の間扉を押さえチームは無事に逃げ出せました。

例:デッカー

ダイスを振る



前のページのデッカーの例ではマグロックの迂回を試みたデッカーのダイスプールは13でした。ゲームマスターはマグロックが老朽化していることによる修正を加えた後に難易度表(P30)を参照して平均的な作業だと判断し難易度を2としました。プレイヤーは13個のダイスを振り、結果1,1,1,1,1,3,3,4,4,5,5,6となりました。ヒット数は3でした(リミットの7には達しません)ので見事にドアが開きました。しかしながら、プレイヤーは1が多すぎることに嘆息をしました。扉を開けることには成功しましたがグリッチを起こしてしまったのです。ゲームマスターはこれ幸いとマグロックの回路をいじったデッカーにショートによる精神ダメージを与えました)

対抗テストの修正

環境修正は対抗テストを行う両者に適用され、装備品が同じなら同じようにダイスプールに影響します。環境修正が一方のキャラクターを有利にするようなものであれば一方の行動にだけ適用されます。境界線であれば対抗テストには適用しません。

集団に対する対抗テスト

状況によってはキャラクターは敵対集団に対して行動をする事があります。例えば、多数の警備員の目をかいくぐる場合などです。このような出来事では、集団の中で最も高い能力値に人数を加えた(最大で+5です)ダイスプールで対決することになります。

対抗テストの表記方法

対抗テストを宣言した時は以下のような表記(成功テスト同様にこれにより簡単に理解できるようになります)として技能+能力値にかっこ付きで双方のリミットが記載されます。体術+筋力[肉体]対抗テスト。しかし、多くの対抗テストは互いに違う技能でテストを行います。例えば、キャラクターが警備員の目をかいくぐるなら、ゲームマスターは以下のような宣言をするでしょう。対

成功テスト覚え書き

ダイスプールを振り、全ての5と6がヒットになります。ヒットは多ければ多い程良いですが、上限はリミットになります。ゲームマスターにヒット数を伝えれば、ゲームマスターは行動結果を教えてください。

プレイヤーに難易度について話す

ゲームマスターはプレイヤーにテストの難易度を話す必要はありません。そうプレイヤーは成功の可能性がなくてもダイスを振るかもしれないのです。

抗テストです。キャラクターは潜入+敏捷力[肉体]そして警備員は知覚+直感力[精神]です。もし能力値と能力値を合わせて対抗テストをするなら技能の代わりに能力値を記載します。敏捷力+強力の対抗テストです。2つの能力値で対抗テストを行う場合、リミットは適用しません。

戦闘

シャドウランの世界は暴力的で冷酷です。必然的にプレイヤーキャラクターは戦闘に巻き込まれます。キャラクターは銃弾をばらまき、蹴り飛ばすのならば、その仕事を完遂するために戦闘ルールを身につけなければなりません。

戦闘ターン

戦闘を進めるための一連の流れを戦闘ターンと呼びます。各戦闘ターンの長さは3秒です(20ターンで1分)戦闘ターンで実際の戦闘を模倣します。つまり、誰が最初に動き、より早く銃を抜き、キャラクターが他人を殴ってどうなるかなどを扱います。戦闘ターンの間、各プレイヤー、より速いキャラクターを扱うプレイヤーからです。はキャラクターの行動を描写しダイスを振り、行動がどうなったかを見ます。ゲームマスターはノンプレイヤーキャラクター(NPC)の行動や反応を最後まで全て描写します。キャラクターが戦闘ターンで追加の行動を行う能力があれば、戦闘ターンは一連のイニシアティブパスを処理します。各戦闘ターンで特定のキャラクターが行動するタイミングを行動フェイズと呼びます。ゲーム中に簡単に参照するのに戦闘ターン経過表を使用ください。(P30)

1.イニシアティブを振る

全てのキャラクターは戦いの中ではイニシアティブの能力値によりイニシアティブを決定します。キャラクターのイニシアティブ値を決定するためにキャラクターのイニシアティブダイスを振ります(“+XD6”とイニシアティブレーティングの数字の横に書かれています)これをイニシアティブレーティングに加えます。イニシアティブ値が高いものから低いものといった形で行動の速いものから遅いもの

のと決定します。ゲームマスターは全てのNPCのイニシアティブ値を振り、記録します。

2.最初のイニシアティブパスの開始

今戦闘に巻き込まれているキャラクターは一連の行動を最初のイニシアティブパスの中で行います。イニシアティブ値の高いキャラクターから行動を始めます。このキャラクターが行動します。複数のキャラクターのイニシアティブ値が同値であれば同時に動きます。

3.行動フェイズの開始

今行動するキャラクターは行う行動を宣言し実行します。

A.行動の宣言

行動するキャラクターは行動フェイズの間に行う行動を宣言します。2つの単純動作か1つの複雑動作を行います。キャラクターはこれに加え、行動フェイズの間に1つの簡易動作の宣言が可能です。各作成済みキャラクターレコードシートに戦闘行動表が記載されており、ここには簡易、単純、複雑と分けて記載しています。

B.行動の解決

行動するキャラクターは行動を解決します。

例:ストリートサムライ
イニシアティブ
ストリートサムライはイニシアティブ能力値が10で、 $5(\text{反応力})+5(\text{直観力})=10$ そして、イニシアティブダイスは強化反射神経により3個です。3ダイス振った結果は2、1、1で4でした。これによりイニシアティブ値は $14[10(\text{イニシアティブ能力値})+4(\text{イニシアティブテストの結果})=14]$ です。野球バットを持ってはしってくるストリートギャングのイニシアティブ値は12ですので、ストリートサムライが素早く動けるのです。

「良く切れるナイフさえあれば、
生身だろうとクロームだろうと切り裂けるさ”
トーカー・ティシュー、古代のギャングメンバー

イニシアティブ
反応力+直観力±身体改造&魔法の修正
=イニシアティブレーティング
イニシアティブレーティング
+イニシアティブダイスの合計=イニシアティブ値

4.残りのキャラクターの宣言と行動の解決

次にイニシアティブ値の高いキャラクターが動き、ステップ3を繰り返します。これをそのイニシアティブパスで行動していないキャラクターがいなくなるまで繰り返します。

5.イニシアティブ値を減らし、次のイニシアティブパスを始める

この時点で全てのイニシアティブ値を10減らします。イニシアティブ値が0になっていないキャラクターは再度行動をします。そしてステップ2に戻り再び同じ手順を踏みます。この過程を全員のイニシアティブ値が0以下になるまで繰り返します。

6.新しい戦闘ターンの開始

新しい戦闘ターンを開始しステップ1から始めます。戦闘が終了するまで1から6の手順を繰り返します。

移動

移動には2種類あります。歩行か走行かです。各キャラクターは各イニシアティブパスに2つのうち片方のレーティングで移動します。あるいは移動しないこともできます。歩くにしろ走るにしろ、キャラクターは行動フェイズで移動方法を宣言しなければなりません。歩くのであれば行動は必要ありませんが、走行には簡易動作が必要です。

一度移動方法を宣言すると、次の行動フェイズまでその方法で移動します。クイックスタートルールでは全てのキャラクターは歩行で10メートル、走行で25メートル移動できます。移動量は戦闘ターン毎であり、イニシアティブパス毎ではありません。

全力疾走

キャラクターは走る距離を単純動作を費やす事で増やす事ができます(これは簡易動作の走るとは別にです)ランニング+筋力のテストを行います。ヒット毎にその戦闘ターンの移動距離が2m伸びます。

戦闘テスト

クイックスタートルールでは2種類の戦闘を扱います。これは射撃と近接です。

戦闘は攻撃者と防御者による対抗テストにより行います。戦闘方法に合致した技能や能力値を使用します。その攻撃の方法や防御のスタイルなどは各章で説明します。その際に様々な修正が適用されます。攻撃者のヒット数が防御者よりも多ければ攻撃は当たり(同

点は防御者の勝利です)さもなくば外れます。

全ての戦闘は、銃やナイフ、魔法、つまり射撃と近接攻撃などを同じ方法で処理します。魔法による戦闘の詳細はP14にて説明しています。

戦闘の流れ

1.攻撃宣言

攻撃者は攻撃を宣言します。これは攻撃方法毎に定められた行動フェイズでの動作をどれだけ使用するか宣言です。

2.状況修正の適用

状況によるダイスプールに対する修正を攻撃の状況に合わせて適用します(P30のゲームマスタースクリーンに様々な表が載っています)防御方法によっては防御者のダイスプールにも修正が入ります。

3.対抗テストの実施

攻撃者は攻撃技能+能力値±修正(武器の精密度か肉体によるリミット)でロールをします。防御者は反応力+直感力±修正でロールします。攻撃者のヒット数が防御者より多ければ(同点は防御者の勝利です)攻撃は対象に命中します。それ以外では攻撃は失敗します。もし、攻撃が命中したのなら純ヒット数(攻撃者のヒット数が防御者のヒット数を超えた数)を控え起きます。これは重要なので忘れないでください。

4.装甲と比べる

攻撃の基本ダメージ値(P11)に純ヒットを加えます。これを修正ダメージ値と呼びます。特定の攻撃に対して使える装甲の種類を決定し、攻撃の装甲貫通力を適用します。これを修正装甲値と呼びます。修正ダメージ値が修正装甲値を越えていれば、攻撃は肉体ダメージを与えます。ダメージ値が装甲値を越えていなければ攻撃は肉体ダメージではなく精神ダメージとなります。

5.ダメージ抵抗テスト

防御者は強 力+修正装甲値でロールしてダメージに抵抗します。ヒット毎に修正ダメージ値が1低下します。もし、ダメージ値が0以下になればダメージを受けません。

6.ダメージの抵抗

残りのダメージ値を対象のコンディションモニターを適用します(作成済みキャラクターレコードシートを参照く

ださい)各ダメージ値はコンディションモニター 1マスに相当します。

射撃戦闘

シャドウランにおける全ての射撃戦闘には銃器、投射武器、投 武器含む同じ解決方法を使用します。

射撃攻撃修正

武器の使用はいつも見かけほど簡単な訳ではありません。武器アクセサリ、距離、地形の影響、大気状態、攻撃者や対象の運動量などがダイスプール修正となります。ゲームマスタースクリーン(P30)の射撃戦闘修正表を参照ください。

射撃攻撃の攻撃者の最終のダイスプールを決定するために、全ての適用される修正とキャラクターの敏捷力と該当する戦闘技能を足し合わせます。これにより調整された最終結果がダイスプールです。ダイスプールが 0 以下になれば攻撃は自動的に失敗します。クイックスタートルールでは各武器タイプ毎に短距離(S)と長距離(L)に分けて距離修正を適用します。これはキャラクターレコードシートに直線記載されています。距離はメートルで記載されています。

射撃攻撃の防御

防御する際にキャラクターは単純に反応力+直感力に修正を加えてロールします(P30)

射撃モード

クイックスタートルールでは銃器を用いた射撃戦闘では 2 種類のモードで射撃できます。これはシングルショット(SS)とセミオート(SA)です。攻撃宣言の際にプレイヤーは射撃モードを SS か SA で宣言します。

シングルショットモード

シングルショットで武器を射撃するには単純動作が必要です。しかし、その武器は同じ行動フェイズに再び射撃する事はできません。

セミオートモード

セミオートモードの銃はより弾丸を吐き出します。これにより当たりやすくなります。各射撃に複雑動作が必要になります。セミオートモードで射撃すると防御に-2 のペナルティを与えます。

近接戦闘

2人以上のキャラクターが互いに接触し素手や近接武器で、射撃武器は含みません、戦う場合には以下のルールを適用します。

近接修正

キャラクターの近接戦闘時の攻撃や受け流し、回避には様々な要因が関係します。その修正は近接戦闘修正表(P30)に記載されています。

この際に重要なのは射撃戦闘と同様に視界修正が適用されますので忘れないでください。

移動力	行動フェイズ	ダメージ値(DV)
歩行 戦闘ターン毎に 10m	P8 のステップ 3 参照	全ての武器のダメージバリューは名前のリストの後ろに以下のよう形で記載されています。[ダメージ：6P]
走行 戦闘ターン毎に 25m	行動宣言 P8 のステップ 3A 参照	

行動表			
簡易動作	単純動作	何かを拾ったり置いたり	複雑動作
対抗呪文	銃のモード変更	する	セミオート武器を射撃する
スマートガンのクリップを	物を落とす	武器を準備する	近接攻撃をする
抜く	伏せる	クリップを取り除く	銃をリローデッドする
ジェスチャー	シングルショットで射撃す	疾走する	呪文行使する
フレーズ話す	る	立ち上がる	技能を使う
	クリップを指す	狙いを付ける	
	詳細を観察する	武器を投 する	

近接攻撃に対する防御

射撃戦闘同様に、防御者は近接攻撃に対して反応力+直感力を使用します。

ダメージの解決

非合法活動もしくはそれに類する仕事を行うシャドウランのキャラクターはよく怪我をします。

ダメージのタイプ

戦闘で受けるダメージには肉体と精神の2タイプがあります。

肉体ダメージ

肉体ダメージ、最も危険なタイプ、は銃や爆発、刃物、多くの魔法の呪文によって受けます。肉体ダメージを与える武器にはダメージ値の後ろにPと記載されています。

精神ダメージ

精神ダメージ、打撲や筋肉痛など、は拳や蹴り、衝撃武器、麻酔弾、鎮圧グレネード、一部の魔法の呪文により受けます。精神ダメージを与えるものにはダメージ値の後ろにSと記載されています。

隠し装甲

第六世界の全ての種類の衣服は装甲化されていますし、トロールは生得の装甲を持ちます。中には皮下装甲の埋め込みを選択するものもあり、24/7の安全を確保します。これは最低ラインであり、簡単に装甲の有無を見抜くことはできません。



例:ストリートサムライ

戦闘

プレイヤーが操るストリートサムライは野球バットのストリートギャングとまだ関わっています。彼の行使フェイズでプレイヤーは単純動作でセスカブラックスコピオンの準備を宣言しました(キャラクターシートの装備とライフスタイルを確認した後に、プレイヤーはレミントルームスイーパーはやり過ぎだと感じたのです)次の単純動作で、シングルショットモードでの射撃を宣言しました。最後に、安全な側に行くために(ストリートサムライは怪我はしていませんが、スマートにやりたいのです)簡易動作を使用して野球バットが届かない距離に下がりました。ストリートサムライを操るプレイヤーは射撃戦闘の全ての修正を計算しました。第一に、ゲームマスターがセットアップで説明したようにギャングはキャラクターに向かって走ってきており10m以内にいます。これは近距離に当たります。キャラクターレコードシートにあるセスカブラックスコピオンの項目を見るとこれは修正を与えません。次にゲームマスタースクリーン(P30)にある射撃戦闘修正表を確認しました。攻撃者が走っているため2の修正です。操るプレイヤーは単純に敏捷カレティングに自動小銃技能を足しました。彼はキャラクターレコードシートのカッコ内の数字が合計であることを覚えていました。合計は12ですので走っている修正の2を引いて残りは10ダイスです。この際のリミットは銃の精密度です。彼とその武器にはスマートリンクが装備されていますのでカッコ内の高い数字である7を使用します。彼のロール結果は1,1,3,3,4,4,4,5,6,6であり3ヒットでした。ずば抜けてはいませんが、リミットを越えてはいません。ゲームマスターはNPCであるストリートギャングを操ります。NPCの反応力+直感力の合計である6で振ります。結果、1,2,3,4,5,5で2ヒットでした。ストリートサムライのヒット数に届きませんでしたので、この対抗テストはストリートサムライが勝利し(純ヒット1と覚えておきます)ギャングに攻撃は当たりました。



ダメージコード

全ての武器にはダメージコードがあり、これによりダメージへの抵抗や回避の難しさを表し、武器による負傷の深刻さを表します。

ダメージ値(DV)

ダメージ値は武器により与えられるダメージの厳しさを表しています。つまり対象に与えるダメージを表します。ゲーム用語としてはダメージ値の値は対象のコンディションモニター 1 つに相当します。武器の基本的なダメージ値は攻撃者の純ヒットや弾薬の種類などの要因により修正を受けます。

装甲貫通力(AP)

武器には装甲貫通力(AP)レーティングを持ち、これは相手の装甲を貫く力を表します。AP は対象がダメージに抵抗する際の装甲に対して修正として働きます。武器の AP により対象の装甲値が 0 以下になった場合、キャラクターはダメージ抵抗テストの際に装甲ダイスを振ることはできません。

装甲

装甲はダメージ抵抗テストの際に強 力と合わせて使用します。装甲レーティングは武器の装甲貫通力(AP)により減少します。良い装甲はキャラクターが受ける深刻な傷から守ってくれます。肉体ダメージの原因となる攻撃の修正 DV が装甲値に AP の修正を加えた値以下ならダメージは精神ダメージとなります。

ダメージ抵抗テスト

キャラクターが強 力+装甲値でロールすることでダメージに抵抗します。状況によっては他の能力値が指定されることもあります。例えば、精神ダメージを与えるような攻撃に対してはしばしば意志力を強 力の代わりに使用します。攻撃のタイプにより適用される装甲が異なります(上記装甲参照)装甲レーティングは攻撃の AP による修正を受けます。ダメージ抵抗のヒット数ごとに攻撃の DV が 1 減少します。DV が 0 以下になればダメージを受けません。

ダメージの適用

最終 DV を計算し、それがキャラクターのコンディションモニターに記録されます。コンディションモニターには肉体と精神の 2 種類があります。ダメージ値の数値はそれぞれのコンディションモニターの 1 ボックスに該当します。ダメージは加算されていきます。例えば、キャラ

クターがすでに 3 ボックス埋まっている状態で追加に 3 ボックスのダメージを受けると最終的に 6 ボックス埋まります。

負傷修正

肉体及び精神ダメージによりトラックが埋まっていれば負の修正を受けることになります。キャラクターシートにダメージをメモし、この修正はダメージが取り除かれるまで、あらゆるテストに適用されます。全ての修正は重複します。



例:ストリートサムライ

戦闘

ストリートサムライとストリートギャングの例示戦闘は前のページら継続しています。ギャングの行動順となりゲームマスターは NPC 簡易動作を使用して走行を継続します。単純にストリートサムライより早く移動する方法が走行を選択するしかなかったからですが、これによりギャングはストリートサムライに追いつきます。次にゲームマスターはストリートギャングが複雑動作を用いてストリートサムライに近接攻撃を行うと宣言します。ゲームマスターが近接修正表を見て適用されるか確認します。ギャングは走っているので突撃攻撃の修正+2 が適用されます。その他には修正はなさそうです。ゲームマスターはギャングの敏捷力レーティングに棒を加えた後に+2 します。これにより対抗テストの最終ダイスは 9 になります。[4(敏捷力レーティング)+4(棒技能レーティング)+2(突撃修正)-1(負傷修正、P12で受けました)=9]このテストのリミットはバットの精密度である 4 です。彼はロールし 1、2、3、4、5、5、5、6-合計 5 ヒットでした。素晴らしいロールですが、武器の精密度の 4 までしかヒット数を数えることはできません。ストリートサムライを操るプレイヤーは反応力+直感力でロールします。この際最終ダイスは 10 です。[5(反応力レーティング)+5(直感力レーティング)=10]ロールの結果は 1、1、2、3、4、4、5、5、6、6 で合計 4 ヒットでした。同点であれば防御側が有利であり、ストリートギャングのバットはストリートサムライに当たらなかったのです。



例：ストリートサムライ

ダメージ

ストリートサムライはギャングへの射撃に前のページで成功しました。ストリートサムライを操るプレイヤーはキャラクターレコードシートを確認します。彼はセスカブラックスコピオンのダメージ値が 6P であり、純ヒットによって 7P になっていると

告げます。ゲームマスターは NPC であるストリートギャングのゲーム能力を確認したところ強力は 3、6 点の装甲を身につけています。ゲームマスターはダメージ抵抗テストで 9 個のダイスを振りまき、3(強力レーティング)+6(装甲値)=9]ロールは 1、1、2、2、3、3、4、5、5 と 2 ヒットでした。これにより 7P のダメージ値は 7 から 5 になりました(7-2=5)

ストリートサムライを操るプレイヤーがもしレミントルームスーパーを使用していたのであれば装甲貫通力が-1 ありましたのでストリートギャングのダメージ抵抗のダイスが 1 個減っていました。これは 1 点余分にダメージを受ける事を意味します。多分彼は次の行動フェイズで武器を持ち替えることでしょう。

コンディションモニタートラック

肉体ダメージトラックは 8 に強力の半分(端数切り上げ)を加えた値に等しいボックスを持ちます。本クイックスタートルールでは 4 枚全てのキャラクターレコードシートはコンディションモニターを計算済みです。

気絶

トラックの全てのボックスが埋まった場合(肉体か精神のどちらか)キャラクターは即座に気絶し大地に倒れます。精神トラックが埋まったのであればキャラクターは倒れ込むだけです。しかし、肉体トラックが埋まったのであればキャラクターは死の瀬戸際におり、様態が安定しなければ死にます。

第六世界

古代マヤ暦によると、世界は魔法の時代と魔力を持たない時代を行き来しています。2011 年魔力の内第五世界が終わり、覚醒した第六世界が生まれました。低い場所に溜まったものが吹き出すように魔力は再び世界へ戻ってきたのです。

コンディションモニターを超えると・・・

全てのトラックのボックスを埋めて(肉体か精神のどちらか)なおかつまだ適用すべきダメージが残っている時には、2 通りのどちらかの状況がおきます。ダメージが精神であれば肉体トラックに持ち越されます。そのキャラクターは精神トラックからダメージを治して取り除かれるまで意識を取り戻しません。キャラクターが肉体トラックを超えてダメージを受けた場合、厄介なことになります。溢れ出た肉体トラック分だけキャラクターが死に近づいていることを意味します。溢れ出たダメージが強力の値を超えた場合、キャラクターは即死します。溢れ出たダメージが強力以下であれば即死は免れ、医療処置を受ければ生き延びる可能性があります。処置がなければキャラクターは失血とショックで(強力)ラウンド毎にボックスが 1 つずつ埋まっていきます。このダメージが医療処置を施す前に強力を超えた場合にはキャラクターは死亡します。



例：ストリートサムライ

ダメージ計算

ゲームマスターは 5 点のダメージをストリートギャングの肉体ダメージトラックに記録します。この時まず 1 行目を 3 マス

塗りつぶし、次に 2 行目を左から 2 マス塗りつぶします。ゲームマスターは最初の 1 行目が全て埋まったことでギャングが負傷により-1 の修正を受けたことを心に留めます。もし、ストリートギャングが更に 5 点肉体ダメージを受けた場合には、意識を失います。



魔術技能グループ

- 対抗呪文
- 儀式呪文行使
- 呪文行使



例：ストリートサムライ

超過ダメージ

別の戦闘で他の哀れなストリートギャングはきつい一撃を食らいました。ダメージは12ボックスです。肉体コンディションモニターは10ボックスしかありませんのでダメージが溢れます。強力な能力値は3あり、追加ダメージボックス2個が埋まりました。ストリートギャングのチームメートは足止めをされており彼の元に駆けつける事ができません。このまま3戦闘ラウンド経過すれば3番目のオーバーフローボックスが埋まったことになり、全てのオーバーフローボックスが埋まりました。今友人が3戦闘ラウンド以内に間に合わなければ手遅れになります。そうなれば彼はデビルラットの餌にでもなることでしょう。

覚醒した世界

2011年、魔法が現実になることによる覚醒により世界は変容しました。覚醒した世界には魔法の力であるマナが浸透しました。マナは見えず触ることもできません。それは感知することも、計ることも、機械で影響を及ぼすこともできず、ただ生き物だけが干渉できます。シャドウラン世界において魔法の力を扱えるのは珍しい才能です。彼らは覚醒者、魔法使いと呼ばれます。マナを操る才能により魔法使いは呪文を唱える事ができます(魔術の業です)覚醒者のキャラクターは1以上で魔力の能力値を持ちます。魔法使いは実に様々な様式に従います。様式とは魔法に対する考え方と使用するための技術を合わせたものです。これにより外見的な魔法使いの色を決め、どのように魔法を学び使用するかを決めます。最も一般的なのはヘルメス様式とシャーマン様式です。魔法を使用する能力を持ったクイックスタートルールで用意されている作成済

みキャラクターは1人だけでヘルメス様式に従っています(P29 ストリートシャーマン参照)

覚醒能力値

覚醒した者や魔法の効果には魔法の力を測るものとして魔力もしくはフォースの能力値を持ちます。

魔力

魔力はキャラクターの魔法の力を表す特別な能力値です。他の能力値と同様に魔力の能力値は最初1です。魔力の能力値は他の能力値同様に増加させることができ、上限は6です。

フォース

呪文やマジックアイテム(収束具)はフォースとして知られる能力値を持っています。これは物体や呪文の魔力の強さを表します。フォースはメタヒューマンの能力値と同じ尺度で扱います(通常は1-6)

魔法を使う

魔法の使用はは魔術とそれに関連した技能で扱います。

魔術

魔術とは呪文を操り使用する事を現す用語です。クイックスタートルールでは魔法使いは呪文行使と対抗呪文の技能を使用する事ができます。

呪文行使

魔法使いが呪文を行使する際、プレイヤーはまず呪文のフォース(キャラクターの魔力レーティングに等しくなります)を宣言し、魔力+呪文行使ダイスプールでロールします。呪文の成功率合いはテストのヒット数で決

呪文のタイプ

物理：強 力で抵抗
マナ：意志力で抵抗

魔法の行動

呪文行使行動

複雑動作

対抗呪文行動

簡易動作

呪文概要

クイックスタートルールでは可能な限り簡単に使用できるようにするために呪文は以下の形式で表記しています。

名前[タイプ：V；射程：W；ダメージ：X；持続：Y；X]

名前：呪文の名前で
V：物理(P)かマナ(M)
W：接触か視界、視界(範囲)

X：肉体(P)か精神(S)特記事項があれば記載されます。

Y：即時(I)か維持(S)
即時は呪文の効果がある場で終了し、維持は複数ターンに渡って効果を維持できます。

Z：追加効果の適用があればここで説明します。

まります。呪文によっては特定の難易度を超えることを要求されるものもあります。フォースは呪文のテストのリミットとして機能します。

全ての呪文は2つのカテゴリーに分類されます。物理(P)とマナ(M)です。ストリートシャーマンのメモ欄にそれらのタイプをキャラクターレコードシートに直接記載しています。対象は物理呪文に対しては強力で抵抗し、マナ呪文に対しては意志力で抵抗します(P6、対抗テスト参照)
呪文行使を使うには複雑動作が必要になります。

対抗呪文

対抗呪文は他の呪文を行使されたり維持されているものを妨害するために使用します。呪文防御の為に対抗呪文のダイスを防御されている相手のダイスプールに加算する事ができます。呪文を解除する場合には、対抗呪文+魔力の対抗テストを呪文のフォース+術者の魔力に対して行います。この純ヒット分だけ呪文のヒット数が減少します(P15、対抗呪文参照)
対抗呪文を使用するには簡易動作が必要になります。

呪文を行使する

呪文行使技能により魔法使いは呪文を行使する事ができます。マナを意志の力により導き対象に流し込むのです。

1.呪文の選択

キャラクターは行使したい呪文を選択します。魔法使いが今他に活性化させている呪文があれば、これを維持していると呼びます、この呪文を打ち切るか、活性化したまま新しい呪文を使用するかを選ばなければなりません。ストリートシャーマンの呪文と概要はキャラクターレコードシートに一覧を直接記載しています。(P29 参照)

2.フォースの決定

呪文のフォースは術者の魔力に等しくなります。これは呪文行使テストのリミットとして機能します。

3.対象の選択

術者は自らの生得の視界で見えている誰かもしくは何かを対象にする事ができます。これは視界あるいはLOSと呼びます。いくつかの呪文は対象に術者が触れる必要があります。この時に対象が見える必要はありませんが、相手はその呪文の効果を望まない

のであれば素手戦闘による攻撃(近接戦闘 P10 参照)に成功し相手に触れなければなりません。呪文行使をする際の魔法使いの魔力+呪文行使のダイスプールは射撃戦闘の視界修正(P30、射撃戦闘修正表)により減少します。

範囲呪文

呪文の中には範囲や空間の一点を対象とするものがあります。;この場合、術者は対象の中心が見えていなければなりません。全ての範囲呪文の基本半径はフォースメートルです。範囲呪文は効果半径にいれば敵も味方(術者含む)も皆影響を受けます。;この時に術者が全員を見えている必要はありません。

4.呪文行使テストを行う

術者は呪文行使+魔力±修正でロールします。呪文の行使には複雑動作が必要になることを忘れないでください。

5.効果の決定

呪文の中には単純に成功テストを行い、成功の度合いを決めるものもあります(呪文のところに記載されています)効果に難易度が設定されている場合には、魔力+呪文行使テストで1個以上純ヒットがなければ呪文は成功しません。

対抗テスト

生物や魔力ある目標に呪文をかける際にしばしば抵抗を受けるために対抗テストが必要になります。範囲呪文であれば術者は一度だけロールを行い、対象がそれぞれ個別に呪文に抵抗します。前に書いた通り対象が物理呪文に抵抗するには強力で、マナ呪文に抵抗するには意志力で行います。対象が対抗呪文による防護をえていれば、抵抗テストに対抗呪文のダイスを加算します。呪文を無生物で魔力も帯びていない対象にかけると対象は抵抗することができません。これは生命の力を持たない物体がマナの力に対抗できないためです。

グリッチ

呪文行使のグリッチは全てにおいて呪文の効果とゲームマスターの想像力により非常に興味深い結果を引き起こします。多くの場合グリッチでは想定していない副次効果を引き起こします。火球により煙が発生して視界が悪くなったり、浮遊の呪文により回転しながら浮かんだり、幻覚の呪文で予期しない感覚が付随していたりします。クリティカルグリッチであれば間の悪い

対象や術者に直撃したりとろくでもない結果になりません。

対抗呪文

対抗呪文は他の呪文を妨害するために使用します。これは呪文行使(呪文防御)や維持している呪文(解呪)に対して影響します。

呪文防御

魔法使いは自分や他人を行使された呪文から守る事ができます。これを行うために魔法使いは簡易動作を費やし、防御を宣言します。対抗呪文の宣言をしていない場合、他人に使用する事はできません。防御を受ける対象は対抗呪文を使用する時に魔法使いの視界内にいなければなりません。魔法使いが常に自分自身に対しては対抗呪文を使用していることを忘れないでください。

防御されているキャラクターが呪文の目標になった時、魔法使いは抵抗テストに対抗呪文のダイスを適用される能力値(強 力か意志力)に加えてロールします。このヒット分だけ術者の純ヒットを減少させます。もし同じ呪文で複数の防御を受けているキャラクターが対象になった場合、一度だけロールを行い全ての対象に効果を適用します。魔法使いは1 戦闘ターンに魔力に等しい人数まで防御する事ができます。

対抗呪文は“使い捨て”ではありません。このために呪文から守った後も魔法使いが終了を宣言しなければ防御は継続します。

維持している呪文の解呪

対抗呪文により魔法使いは維持されている呪文を解呪し、効果を打ち消す事ができます。キャラクターは対象の呪文を知覚しなければならず、複雑動作が必要になります。

解呪を行う魔法使いは対抗呪文+魔力を呪文のフォース+術者の魔力に対して対抗テストを行います。このテストの純ヒットだけ対象の呪文のヒット数が減少します。呪文のヒット数が減れば、その効果もあわせて減少します。もし呪文のヒットが0になれば呪文は即座に終了します。



例: ストリートシャーマン

呪文行使と対抗呪文

ゲームマスターはラディカルエコシャーマンの NPC を出しました。戦闘ターンの NPC の行動フェイズの間にゲームマスターは魔力球(マナ)の呪文

をストリートシャーマンに放つことを決めました。これは範囲呪文なので、ストリートシャーマンの近くに立っているストリートサムライ、デッカー、コンバットアデプト(本誌最後のキャラクターシートをご覧ください)も巻き込み、呪文は最終的に4人に影響を及ぼす可能性があります。

呪文のフォースは5で、これはラディカルエコシャーマンの魔力である5に等しくなります。これに NPC の呪文行使レーティングの3を加えます。次にゲームマスターは視界修正表(P30)を確認します。今は小雨が降っているので追加で-2の修正を受けます。最終的に NPC のラディカルエコシャーマンは肉体ダメージボックスが3つ埋まっており負傷により-1の修正を受けます。合計のダイスプールは5で、 $5(\text{魔力レーティング}) + 3(\text{呪文行使レーティング}) - 2(\text{小雨による視界修正}) - 1(\text{負傷修正}) = 5$

ゲームマスターは5ダイスを振りました。2, 5, 5, 5, 6 でした。結果は4ヒットです! 対抗テスト(P6)のルールに従い、呪文は4人を対象にしています。ゲームマスターは一度だけロールを行い、対象がそれぞれ抵抗テストを行います。ストリートサムライは3ダイス(意志力レーティング)を振りました。2, 5, 5。結果2ヒットでした。デッカーは3ダイス(意志力レーティング)2, 3, 4 で0ヒットでした。コンバットアデプトは2ダイス(意志力レーティング)で5, 6 で、2ヒットでした。

ストリートシャーマンは単純な意志力のテストを行うわけではありません。対抗呪文技能(魔術技能グループに含まれます)を持っており呪文に抵抗することができます。これにより意志力+対抗呪文でロールします。合計ダイスは9で、 $5(\text{意志力レーティング}) + 4(\text{対抗呪文技能レーティング}) = 9$ しかし、彼は他の3人に対して防御をしているため意志力のダイスと対抗呪文のダイスを分けてロールしなければなりません。そして、対抗呪文のヒット数だけは他の防御を受けているキャラクターに適用されます。まず意志力の5ダイスを振ります。1, 2, 3, 3, 5 であり1ヒットです。続いて4個の対抗呪文ダイスを振ります。結果は2, 5, 5, 6 で3ヒットです。この3ヒットは他の3人のキャラクターの意志力テストに加えられます。今魔力球への抵抗にはストリートサム

ライは 5 ヒット[2(ストリートサムライの意志力のヒット数)+3(ストリートシャーマンの対抗呪文のヒット数)=5]デッカーは 3 ヒット[0(デッカーの意志カテストのヒット数)+3(ストリートシャーマンの対抗呪文のヒット数)=3]コンバットアデプトは 5[2(コンバットアデプトの意志カテストのヒット数)+3(ストリートシャーマンの対抗呪文)=5]最後にストリートシャーマン自身は 4 ヒット[1(ストリートシャーマンの意志力のヒット)+3(対抗呪文のヒット)]でした。最終的にゲームマスターはラディカルエコシャーマンの呪文行使のヒット数と 4 人のキャラクターの抵抗のヒット数を比較し抵抗のヒット数が勝りました。ストリートシャーマンは素早く素晴らしい呪文防御により 4 人にダメージを免れさせました。しかし、デッカーは魔力球の矢面に立たされることになりました。

“魔法とは不可能を可能にするものではありません。あなたが魔法を使用することも不可能ではありません。確実に理解できるものを広げ、世界に対する理解と知識を拡張するのです”

ーリー、魔法コンサルタント

“誰かが部屋の向こうから心臓を傷つけた。これできたのは空気とあなたの精神だけです。世界の全ての感覚のなかでこれを魔法と呼びます”

ーマリー G、マサチューセッツ魔法工科大学の学生

ワイヤレスワールド

2075 年には強化知覚とワイヤレス接続の世界が存在します。これがマトリックスです。それは安全でどこにでもあり、どこからでもアクセスでき、日々の生活に組み込まれています。望む望まざるに関わらず皆が電子世界の一部となっているに近い状態です。あなたのコムリンクは 24 時間 7 日間 365 日間、あなたをオンライン状態にします。

最近メガコーポレーションはマトリックスを強く締め付けており、新しいプロトコルによりトラフィックの支配や価値ある商品データの監視が簡単にできるようになりました。

強化現実によりパーソナルヘッドアップディスプレイを用いて物理感覚に重ね合わせる形でマトリックスのデータにどこからでもアクセスできるようにしました。地図やレストランのメニュー、到着した E メールを見たいですか？ それなら精神のクリックで簡単に行えます。

強化現実

強化現実(AR)にはユーザーが現実世界の感覚に重ね合わせるための感覚強化がされています。これにより平均的市民は見、聞き、触り、匂うことをマトリックス経由して日常的な世界として関わり合います。

AR を仮想現実(VR)と混同しないでください。マトリックスからの人口感覚により物理感覚を圧倒し、見せかけの現実に没入します。精神的には物理的肉体から切り離されます。

AR は仮想的視覚指示を拡張し、このアイコンはアロー(ARO、強化現実オブジェクト)として知られます。コムリンクとサイバーウェアなどの機器を同期させることでアローを見る事ができます。アローデータは視界に文章や半透明なデータとして視野に投影されます。インターフェイスを調整することでデータの“見え方”を調整することができます。例えば、ビデオ電話を掛けようとするれば、視界の中央に画像アイコンが現れませんが、現実に何かがあるわけではありません)誰かがあなたを撃ってきた場合、電話を維持したままウィンドウを閉じたり、現実の活動を阻害しないようにしたりできます。AR は音声により指示をすることもできます。

マトリックスはどのように機能するか

マトリックスピラミッドの下層構造はコムリンクやその他の機器を持つ個々のユーザーの構築するパーソナルエリアネットワーク(PAN)です。それらユーザーと PAN は無線により他の PAN や機器と相互に接続し周辺全てとメッシュネットワークを構築します。

全てのキャラクターは基本的なコンピューターと電子機器技能を持ちます。第六世界の標準的住人は電話をかけた、強化現実を経験したり、データを検索したり、チームメイトとの繋がりを維持したり、経済状況を管理するために日常的にコムリンク/PAN を使用します。しかし、ハッキングを行うには何かより良いもの、小さなブラックボックスでサイバーデッキと呼ばれるものが必要になります。

サイバーデッキがあればデッカーは知恵と技術を使用しマトリックスの守護者に悪夢を見せる事ができます。その手助けにプログラムを使用する事もできますが戦いで最後にものを言うのは能力であり技能です。最高のデッカーが勝利するのです。

マトリックステスト

マトリックス技能によるテストは他のテスト同様に技能+能力値ダイスプールで行います。キャラクターのサイバーデ

ツキはマトリクステストのリミットとして機能し、プログラムは様々な利益を与えます。

マークを得る

マトリクス権限認証キー、マークは新しいマトリクスプロトコルにおいて機器の所有権を認証する仕組みです。機器に4つのマークを持っていれば、オーナーと見なされます。1〜3個のマークを持てば異なる機器の操作権限を持つ許可されたユーザーと見なされます。そして、基本的なハッキング活動は操作したい機器のマークを得ることになります。機器にマークをつけるために、デッカーは複雑動作を用い、ハッキング+論理力テストを対象の機器レーティングを難易度として行わなければならない。このテストのリミットはサイバーデッキのレーティングです。

これに加えて、ゲームマスターは環境修正を加える事ができます。例えば、キャラクターが銃撃戦の最中でハッキングを仕掛けていたら-2の修正が課されます。キャラクターが近接戦闘中なら修正を-3か-4にしても良いかもしれません。

ハッキングで機器にマークをつけるには複雑動作が必要になります。

機器を操作する

機器にいくつかマークをつければ、それを使えるようになります。以下に操作可能な簡単なリストをまとめておきます。ここには必要なマークの数と追加に必要なテストが記載されています。

ファイルをクラックする(複雑動作、1 マーク)

ファイルをコピーして盗み出すには、ファイルのある機器にマークを1つつけファイルの防護を打ち破らなければならない(オーナーはしっかりとした防護を施しているのです)ハッキング+論理力[サイバーデッキレーティング]対機器レーティングの対抗テストによりその防護が打ち破れるか決定します。

ファイルを編集する(複雑動作、1 マーク)

企業の書類にある重要な情報を編集したくなることもあるでしょうし、あるいは見られたく無い場面がカメラに映っていれば消したくなることもあるでしょう。この際に1マークとハッキング+論理力[サイバーデッキレーティング]対機器レーティングの対抗テストを行います。

マークを消す(複雑動作)

敵性デッカーがつけたマークにより得たサイバーデッキの支配権をなくすためにマークを除去します。ハッキング+論理力[サイバーデッキレーティング]対マークをつけたデッカーの意志力+直感力の対抗テストを行います。

マトリクス知覚を行う(複雑動作)

デッカーの中にはサイレントモードによってマトリクスに残る足跡を隠そうとするものもいます。慎重なデッカーはそれらの人々を見ることができませんし、その機器に対してマークがついていればいつでも目を開いておく事ができます。このようにして見つけだすのはあまり一般的ではありません。デッカーはハードウェア+直感力(2)のテストを行うことで隠れたアイコンやベルソナ(サイレントモードを含む)を知覚する事ができます。

機器を制御する:簡易動作を行う(1 マーク)

機器を通して簡易動作を行う場合、例えばカメラで何か見るとか、この機器にマークが1つ必要になります。簡易動作であれば追加のテストは必要ありません。

機器を制御する:単純動作を行う(2 マーク)

機器を通して単純動作を行うには2マーク必要になります。これは無線式の銃(例えばスマートリンク内蔵銃)のクリップを抜いたり、射撃したりする事を含みます。この為にはハッキング+論理力[サイバーデッキレーティング]対機器レーティングの対抗テストに成功する必要があります。

機器を制御する:複雑動作を行う(3 マーク)

機器を通して複雑動作を行うには3マーク必要になります。これには機器の破壊なども含まれます。これにはハッキング+論理力[サイバーデッキレーティング]対機器レーティング×2の対抗テストに成功する必要があります。

サイレント状態になる(単純動作)

サイレント状態に切り替えることで見つけにくくなります。サイレント状態の間、自らの足跡を隠すために処理能力を回すためにマトリクス行動全てに-2の修正を受けます。

プログラム

プログラムはデッカーの効果に利点を加えます。この制限ルールでは2つのプログラムを扱います。[侵入]は

マークをつける行動に+2のダイスプールを与えます。[並列処理]は二つの異なる目標を同じ行動の目標にする事ができます。

マトリックスロールプレイング

当然ながら他のクイックスタートルールを参照するように記載されており、マトリックスをどのように使用するか正しくカバーしています。これはマトリックスの性質をロールプレイングのアクセントだけで終わらせないことを目的としています。プレイヤーとゲームマスターの想像力の翼を冒険の中で制限するつもりはありません。一度プレイヤーがより自由で新鮮なマトリックスに飛び込む方法がシャドウラン第5版で見つかります。そこにはホストに関する刺激的なルールが追加されます。例えば、クイックスタートルールではプレイヤーは格別トラブル無くダイスを振るだけでマックフェージの複数の機器をハッキングする事ができました。しかし、機器のオーナーはデッカーにシステムを操作されることを望まず警備を配置します。セキュリティーデッカーは致命的な力で迎撃を行いますし、それは魔力球の呪文や強力な武器に匹敵するものなのです。



例：デッカー

ファーストフードファイト

マックフェージに入った際にゲームマスターはいきなりプレイヤーを銃撃戦に巻き込もうと決めていました。他の三人は直接銃火に曝される位置に移

動します。デッカーはレストランの機器にハッキングを仕掛ける間積み上げた紙袋の山に身を隠すことにしました。ここにある機器は無線接続が可能ですので、機器にプラグを差し込む必要もありません。彼女は簡単にサイバーデッキで侵入を開始できるわけです。デッカーは自動銃座がセリ上がり奇襲を仕掛けてくる事を知っているので、この支配権を奪い取るのが先決だと決心しました。

最初に銃座にマークをつけなければなりません。もし、デッカーが銃を撃ちたければ2つ必要になります。ゲームマスターはデッカーが銃撃戦に気を取られることにより-1の修正を受けるものとしました。修正が少ないのはデッカーが隠れており直接の標的とならないためです。ゲームマスターはプレイヤーに難易度が3であると告げます。プレイヤーはフォークプログラムを使用し目標を両方の銃にします。最終のダイスプールは12となりまず4(ハッキング技能レーティング、クラッキング

技能グループの一部)+7(論理レーティング)+2(エクスプロイトボーナス)-1(銃撃戦環境修正)=12]ロールし、1、1、2、2、2、3、3、4、5、5、6、6でした。4成功のため、難易度を越えており両方の銃にマークをつける事ができました。

次の行動フェイズで再び12個振り、1、2、2、3、3、4、4、5、5、5、6と今回は5ヒットでした。これにより両方の銃に2マークつけたこととなります。

今現実に商売は進行しています。次の行動フェイズでそれぞれの銃を1発ずつ撃つことにしました。これは単純動作でフォークプログラムにより両方の銃で射撃ができるのです。ハッキング4+論理力7でロールします。今回はエクスプロイトは役にたちませんし、銃撃戦のペナルティーは健在です。合計で10ダイスになります。ロールすると1、1、2、3、3、4、4、4、5、6であり2ヒットでした。銃はそれぞれ機器レーティングで抵抗する事ができる可能性があります。一方はロールし2、4、4と0ヒット、もう一方は1、5、6と2ヒットでした。デッカーは1つ目の銃は射撃できましたが2つ目はうまくいきませんでした。彼女の仮想の束縛が充分ではなかったのです。

レストランには他にも機器がありますので、戦闘を継続するためにデッカーは他の機器の支配を奪うことにしました。彼女はオートグリルの温度を高温にしたり、フライヤーバットの解放バルブを開いて油の飛沫をばらまいたりできます。無線と電子制御により世界は満ちており、デッカーはしばしば自らの想像力以外の制限を持たないのです。

マトリックスジャーゴン/

マトリックススラング

アロー(ARO あるいは強化現実オブジェクトから)

仮想の表象(一般的に仮想画像)を使用して強化現実に写し出したもの。

人口知能(AI)

自己認識と継続的な自己知性を持つプログラムでマトリックスと共に進化しました。

強化現実

使用者の感覚知覚に上乘せしたり追加された情報で仮想のデータ、画像、音、触覚、匂いなどにより構成されます。シムセンスを限定したものです。

ベターザンライフ(BTL)

超現実的なシムセンス。潜在的な危険性があり中毒になることもあります。

コムリンク

ほぼ誰もが無線サービスを用いるために使用しているパソコンです。通常はアクセサリーを読み込みます。コムリンクは使用者の PAN(パーソナルエリアネットワーク)のハブとして機能します。しばしば、“コム”や“リンク”と呼ばれます。

訳注：コムリンクはスマホやタブレットみたいなものを考えてください。ちなみに次項のサイバーデッキも見かけは変わりません。

サイバーデッキ

この機器は新しいマトリックスプロトコルと戦い打ち砕くために使用されます。合法的な所有権は企業のマトリックス警備員や研究者です。非合法的な所有者はシャドウランナーや自らの目的の為にプロトコルを

ねじ曲げたいと見なされる人達です。

デッドゾーン

無線ネットワークが接続できない場所

デッカー

全般的ですがマトリックスに特化した技術探索と開発を行う人達です。しばしば、違法行為や犯罪に手を染めます。

ドット(ドットはデジタルオブジェクトタグより)

強化現実で ARO やアイコンに付けられたデータ。

ドローン

人が乗れないヴィークルで一般的には直接の無線リンクがマトリックス経由で操作されます。

ファイヤーウォール

侵入者からノードを護るためのプログラム。

グリッド

一連のネットワークの繋がり。

アイコン

マトリックスでのプログラムの仮想表示。

侵入者対抗措置(IC)

許可されていない使用者からシステムを守る目的で送り出されるソフトウェアプログラムでコンピューターシステム(ホスト)にインストールされています。“アイス”とも呼ばれます。

ジャックポイント

有線接続によりマトリックスへ接続できるようにしている物理的な場

所。

マトリックス

世界的な遠距離通信ネットワーク。

メッシュ

オンラインやマトリックスに繋がっていることを現すスラング

ネットワーク

コンピューター機器の集団が相互通信すること。

オペレーティングシステム(OS)

特定の機器を操作するためのマスタープログラム。

パーソナルエリアネットワーク(PAN)

個人が持っている(あるいは埋め込んでいる)電子機器を無線により全て繋げて作られたネットワーク。コムリンクは一般的にこのネットワークのハブとして使用されます。

ペルソナ

マトリックスでユーザーのまとう“外觀”プログラム。ユーザーのアイコン。

シムセンス

(同義:シム、シムスチーム)

ハードウェアとソフトウェアにより記録された誰かの個人的な経験を体感するもの。

クラッキング技能グループ

サイバー戦闘
電子戦
ハッキング

電子機器技能グループ

コンピューター
ハードウェア
ソフトウェア