

SHADOWRUN

シャドウラン

5TH EDITION

文■朱鷺田祐介(スザク・ゲームズ)
執筆協力■西上柁/シャドウランナーズ
画■有谷まほろ/えいわ/鷹山弾/見田航介

CATALYST
game labs

Under License From

topps

体験版

体験版とは？

このファイルには『シャドウラン 5th Edition』を体験するために圧縮した簡易ルールとミニ・シナリオが掲載されており、11ページから掲載されているサンプル・キャラクターを使って、GM1人とプレイヤー 4名で遊ぶことができる。

『シャドウラン』とは？

『シャドウラン 5th Edition』はサイバーパンク&ファンタジーTRPG。ハイテクと魔法がともに存在する西暦2075年、「第六世界」と呼ばれる近未来が舞台だ。

人と機械が魔法と出会う：2011年12月23日、古代マヤの暦で第六の世界が始まる日。世界に魔法が帰ってきた。それは**覚醒**と呼ばれ、以来、世界は**覚醒世界**、あるいは、**第六世界**と呼ばれるようになった。**ドラゴン**や**バシリスク**といった魔法生物**クリッター**が出現し、人類の何%かが**魔法に目覚め**、あるいは、**ヒューマン**以外の種族である**メタヒューマン**——**エルフ**、**ドワーフ**、**オーク**、**トロール**などに分化していった。

それでも経済は進む：『シャドウラン』世界のもうひとつの特徴は、国家を上回る力と経済力を持つ**メガコーポ**の存在。**巨大企業群**は国家と同等の**治外法権**を獲得し、武装し、領地を持ち、**企業市民**は国ではなく、企業の**戸籍**を持つようになった。そして、世界経済を支配するのは**日本帝国**。ゆえに、世界を支配する電子貨幣の名前は**新円**となった。

マトリックスとシステム登録番号(SIN)：魔法の帰還という激変にも関わらず、技術革新と社会の変革は進む。高速化し、偏在するネットワークは**マトリックス**と呼ばれ、社会生活に不可欠なものになった。人々は**システム登録番号(SIN)**を与えられ、それによって身分を証明、**電子貨幣「新円」**を使う。逆に言えば、SINを持たないもの(SINレス)は社会的、経済的に存在しないのも当然となった。

シャドウラン：企業が巨大化し、治外法権を得た結果、企業同士が己の利益のため、**秘密の作戦**を展開、**巨大都市(スプロール)**の闇の中で、**非合法工作員**が暗躍するようになった。彼らの活動は**シャドウラン**、あるいは**ラン**と呼ばれる。このゲームのPCは、**シャドウランナー**、金で企業の仕事を請け負う**フリーランス**である。彼らの多くはSINを持たない**SINレス**、つまり、存在しないはずの人々である。

典型的なラン：シャドウランナーは、フリーランスだ。多くの場合、**フィクサー**と呼ばれる仲介業者から仕事を紹介される。例えば、企業に忍び込んで開発中の**新製品**やその情報を盗み出してくる、有能な社員を引き抜き、**移籍**させる(企業間の移動は亡命に等しい)、企業の重役でもある**ドラゴン**の**巣穴**に忍び込んで**宝物**を奪ってくる、などなどだ。

簡易ルールサマリー

サンプル・キャラクターの見方

能力値：能力値で()が書かれているものは、サイバーウェアなどで強化された能力値を示す。ゲーム中は()内の数値を用いる。

コンディション・モニター：身体ダメージや精神ダメージを受けたら、その分対応するコンディション・モニターのマスを埋める。3マスごとに(一部のキャラクターは異なる)負傷修正としてテスト(ダメージ抵抗とドレイン抵抗テストは除く)のダイス個数とイニシアティブ-1。この体験版では、ドローンもキャラクターと同じく負傷修正を受けるものとする。

身体のマスがすべて埋まったら**行動不能**、オーバーした分は**オーバーフロー**のマスを埋める。応急処置をするか、**《治癒》**の呪文をかけるかしない限り、1戦闘ターン(全員が行動をすべて終えるごと)に**オーバーフロー**を1マスずつ埋めていき、すべて埋まったら**死亡**する。

精神のマスがすべて埋まったら**気絶**する。この体験版では、敵が**行動不能**、または**気絶**したら、ゲームから**退場**したのものとして扱う。

所持金：サンプル・キャラクターの所持金にはダイスを振って決める**開始時所持金**が既に加算されている。

テスト(行動の成否を決める)

テストの基礎：[技能] + [能力値](士状況や負傷の修正)、または指定個数の**6面体ダイス**を振り、5と6の出目が**成功(ヒット)**。目標値がある場合はそれ以上の**ヒット**が出れば**成功**。目標値(対抗テストなら相手の**ヒット**)を上回った分を**純ヒット**と呼ぶ。

グリッチ：テストで振ったダイスの半分を超える数の1の目が出たら、悪いことが1つ起こる(武器を落とす、転倒するなど)。テストが成功しているなら、成功かつ**グリッチ**が発生する。

対抗テスト：互いにテストを行なう。ヒット数を比べ合い、多い方の行動が**成功**。同数の場合は**防御側(受動側)**が**成功**する。

エッジ・ポイント：[エッジ]と同じ点数を持つ。1点でテストにおいて**ヒット**していないダイスを振り直せる。

戦闘時のアクション

行動順：イニシアティブを振って普通に**出目**と修正を合計しイニシアティブ・スコアを算出する。スコアの高い順に1回行動。1周したら、スコアから-10して、1以上の者は**2回目**の行動を行なう。以下、誰も行動できなくなるまで繰り返す。

移動：1ターンに**【敏捷力】**×2メートルまで移動できる。それをを超える場合は**走行**したことになり**【敏捷力】**×4メートルまで移動できるが、そのターン**中残り**の行動のテストに-2。

行動：1回の手番で、**射撃(銃や投擲武器)**、**近接戦闘(素手や**

近接武器)、ハッキング、呪文の行使、武器の交換、弾倉(クリップの入れ替え)のいずれか1つを行なうことができる。

攻撃と防御：攻撃側が戦闘技能+【敏捷力】、防御側が基本防御値で対抗テスト。攻撃側が勝てば、基本DV+純ヒットのダメージを与える。防御側は【強靭力】+装甲値、またはダメージ抵抗のダイス(武器のAPによって増減する)を振り、ヒット分ダメージを軽減できる。Pは身体ダメージ、Sは精神ダメージとなる。

NPCのコンディション・モニター：ヒューマンやメタヒューマンのNPCは、コンディション・モニターをひとつしか持たず、身体ダメージも精神ダメージもここにまとめる。すべてのマスが埋まった場合、最後のダメージが身体ダメージなら死亡、精神ダメージなら気絶する。

クリッターや重要NPCの場合は、サンプル・キャラクター同様に身体と精神のコンディション・モニターを持つ。ドローンなど、電子機器にはマトリックス・コンディション・モニターを持つものもある。

行動不能や機能停止、死亡、気絶したNPCは、ゲームから退場したものと扱う。

資質「両手利き」：両手に武器を持つことができ、どちらか一方で攻撃できる。

ストリート・サムライは、常にHK-227とカタナを持っておくことができ、好きな方で攻撃できる。

オーク・ガンスリンガーのように、両手に同じ銃を持っていれば、テストで振るダイスを2分割し、別々の敵を撃つことができる。

能動防御：基本防御値の後に防御方法があるキャラクターは、イニシアティブを下げることでその数値で防御できる。

武器の射程：下表を参照。

武器の種類	短距離	中距離	遠距離	超遠距離
攻撃テストへの修正	なし	-1	-3	-6
ヘビーピストル	0~5	6~20	21~40	41~60
サブマシンガン(SMG)	0~10	11~40	41~80	81~150
手裏剣	0~【筋力】	~【筋力】×2	~【筋力】×5	~【筋力】×7
素手、近接武器	0	—	—	—

射線と視界：攻撃や呪文は、対象への射線が通る(直接、見えている)ならば、修正なしに使用できる。この体験版では、視界の状況(光量や悪天候など)による修正は省略する。

ハッキング

即興ハッキング：(ハッキング)+【論理力】で、ホスト・レーティング×2、または機器レーティング×2と対抗テストを行なう。3回勝つとシステムを掌握し、自由に操作できる。失敗すると、ハッキングがバレる。

データ・スパイク：(サイバー戦闘)+【論理力】で、ホスト・レーティング×2、または機器レーティング×2と対抗テストを行なう。勝った場合、相手に「8+純ヒット(上回ったヒット)」のマトリックス・ダメージを与える。

ブリッキング：第六世界の多くのものは電子制御であり、デッカーはデータ・スパイクによって、機械を止められる。そう、銃やドローンさえもだ。これをブリッキングという。この体験版では、一般的な機器のレーティングを3として扱う。つまり、データ・スパイクへの抵抗に使うダイス・プールは6個だ。

マトリックス・ダメージ：電子機器は「8+機器レーティング÷2(端数切り上げ)」マスのマトリックス・コンディション・モニターを持ち、これが埋まると機能を停止する。マトリックス・ダメージを受けたら、機器レーティング×2でテストし、ヒット数だけダメージを軽減する。マトリックス・ダメージは負傷修正に影響しない。

VR(ホット・シム)モード：ドワーフ・デッカーは感覚をマトリックスに融合させるVRモードに入れる。この時、肉体的な行動は取れなくなり、移動も防御もできない。イニシアティブはマトリックス・イニシアティブを使用し、即興ハッキング、データ・スパイク、マトリックス知覚(コンピュータ)+【直観力】テストに+2の修正を得る。モードの切り替えには1回の行動が必要。

呪文

《喪神破》《魔力破》：(呪文行使)+【魔力】で、対象の【意志力】と対抗テストを行なう。純ヒット分だけ精神ダメージ(《喪神破》)か身体ダメージ(《魔力破》)を与える。

《火炎放射》《雷撃》：(呪文行使)+【魔力】で、対象の基本防御値と対抗テストを行なう。ダメージの算出は武器での攻撃(戦闘時のアクションの「攻撃と防御」と同様に扱う)。

ドレイン抵抗：呪文を使った代償として、精神が疲弊する可能性がある。呪文の効果を解決後、呪文ごとに指定されているドレインに等しい精神ダメージを受ける。ただし、ドレイン抵抗(【意志力】+【魅力】)のダイスを振り、ヒット数だけダメージを軽減できる。

放逐：コンバット・スペルスリンガーは精霊を放逐する、つまり追い払うことができる。(放逐)は1回の行動として試みられる。

〈放逐〉+【魔力】で、対象の精霊の【フォース】+召喚した魔法使いの【魔力】と対抗テストを行ない、勝った場合、純ヒットぶんだけ、精霊の助力数を減らせる。助力数が0になれば、精霊は消え去る。

この体験版では、召喚した魔法使いの【魔力】を3、助力数を2とする。放逐を行なった場合、ドレインが発生するが、その値は精霊が出したヒット数の2倍で、最低2となる。呪文と同じようにドレイン抵抗で軽減できる。

シナリオ1 いつもラン、いつもガン

依頼人：三枚舌のヤン(フィクサー)

依頼内容：スラム街の外れに、アレス重工の閉鎖された研究施設がある。ここは閉鎖されているだけで、通信機材は残っており、本社とも回線がつながっている。施設に侵入し、指定された端末からホストをハッキングし、ファイル「エクスカリバー開発計画」をダウンロードして持ち帰ること。安全のため、通信でファイルを転送することは禁止する。

報酬：チーム全体で5万新円

前情報

- 場所は、ダウンタウンに近いスラム街の外れ。警察などの警備は手薄。エルフのゴーギャング(バイクに乗ったギャング)、エンシェンツの縄張りに近い。
- 閉鎖された施設は3階建てで、2階に指定されたターミナルがある。
- 常駐するセキュリティ部隊はいないが、数分以内に、アレス重工傘下の警備会社、ナイト・エラントがやってくる。

シーン1：施設の前

施設の前に、エンシェンツ4名がたむろっている。

選択肢1「無視して突っ込む」：ギャングたちと戦闘になる。

距離は5m。半数が気絶か死亡で逃走。

選択肢2「エンシェンツを攻撃する」：戦闘になる。同上。

選択肢3「交渉して通してもらおう」：〈交渉〉+〈魅力〉(目標値3)のテストに成功すれば、彼らは去っていく。200新円支払うごとに修正+1(最大+5)。エンシェンツ幹部のコンタクト(コネ)を使ってもよい。その場合、【コネ値】の分、ダイスを追加する。

エンシェンツ

【強靱力】：4 【敏捷力】：4 【反応力】：3 【筋力】：4

【意志力】：3 【論理力】：2 【直観力】：3 【魅力】：3

イニシアティブ：6+2D6

基本防御値：6個 ダメージ抵抗：13個

コンディション・モニター

10：□□□-1□□□-2□□□-3□死亡/気絶

攻撃：ヘビー・ピストル [攻撃テスト8個、DV8P、AP-1]、

ナイフ(近接攻撃) [攻撃テスト8個、DV5P、AP-1]

シーン2：ハッキングとドローン

2階に上がり、指定されたターミナルにデッカーが取り付いたところで、警備用人形歩行ドローンのアレス・デュエリストが4機出現する。戦闘ターンを開始する。デッカーはF18、他のランナーは横列9より下の好きなマスに配置する。

ドローンは手近なランナーに向かって移動し攻撃する。彼らは全滅するまで攻撃を続ける。

デッカーは仮想現実(VR)で端末にアクセスしているので、マトリックス・イニシアティブを振る。戦闘には参加できず、

ホストに即興ハッキングを行なうことしかできない。ホストのレーティングは5。デッカーが3回勝利するとシステムを掌握でき、その後は行動1回でドローンを停止するか、指定のファイルをダウンロードできる。

アレス・デュエリスト(出現マス：A3、A4、A10、A14)

移動：歩行20m、走行40m

【強靱力】：4 【装甲値】：4 【パイロット】：3

イニシアティブ：6+4D6

基本防御値：6個 ダメージ抵抗：8個

コンディション・モニター(精神ダメージは無効)

8：□□□-1□□□-2□□機能停止

攻撃：近接攻撃(ブレイドアーム) [攻撃テスト6個、DV7P、AP-2]

シーン3：セキュリティ部隊

ハッキングしていた場所から出ようとしたところで、アレス重工のセキュリティ部隊が到着し、銃撃戦となる。ランナーはシーン2と同じ条件で配置する。

部隊はセキュリティ兵員4名と火の精霊1体。さらにシーン1でのギャングとのやりとりで選択肢1か2だった場合、ギャングたちが腹いせに通報したので、兵員が1名追加される。

セキュリティ兵員は徒歩で前進しながら、SMGでバーストファイアを行ない、手近のランナーを攻撃する(バーストファイアによる回避修正はデータに反映済)。火の精霊は端末に向かって移動しながら、ランナーに向かって元素属性攻撃を行なう。

セキュリティ兵員(出現マス：A1、B1、C1、D1。追加兵員はH1)

【強靱力】：4 【敏捷力】：4 【反応力】：4 【筋力】：3

【意志力】：3 【論理力】：2 【直観力】：3 【魅力】：3

イニシアティブ：7+2D6

基本防御値：7個 ダメージ抵抗：16個

コンディション・モニター

10：□□□-1□□□-2□□□-3□死亡/気絶

攻撃：SMG [攻撃テスト7個、DV7P、AP±0、防御に-2]、

クラブ(近接攻撃) [攻撃テスト7個、DV6P、AP±0]

火の精霊(出現マス：F4)

【強靱力】：4 【敏捷力】：5 【反応力】：6 【筋力】：1

【意志力】：3 【論理力】：3 【直観力】：4 【魅力】：3

イニシアティブ：9+2D6

基本防御値：10個 ダメージ抵抗：10個(呪文に対しては4個)

※さらにパワー〈通常武器への耐性〉により、魔力を伴わない武器へのダメージ抵抗に自動的に3ヒットが加算される。

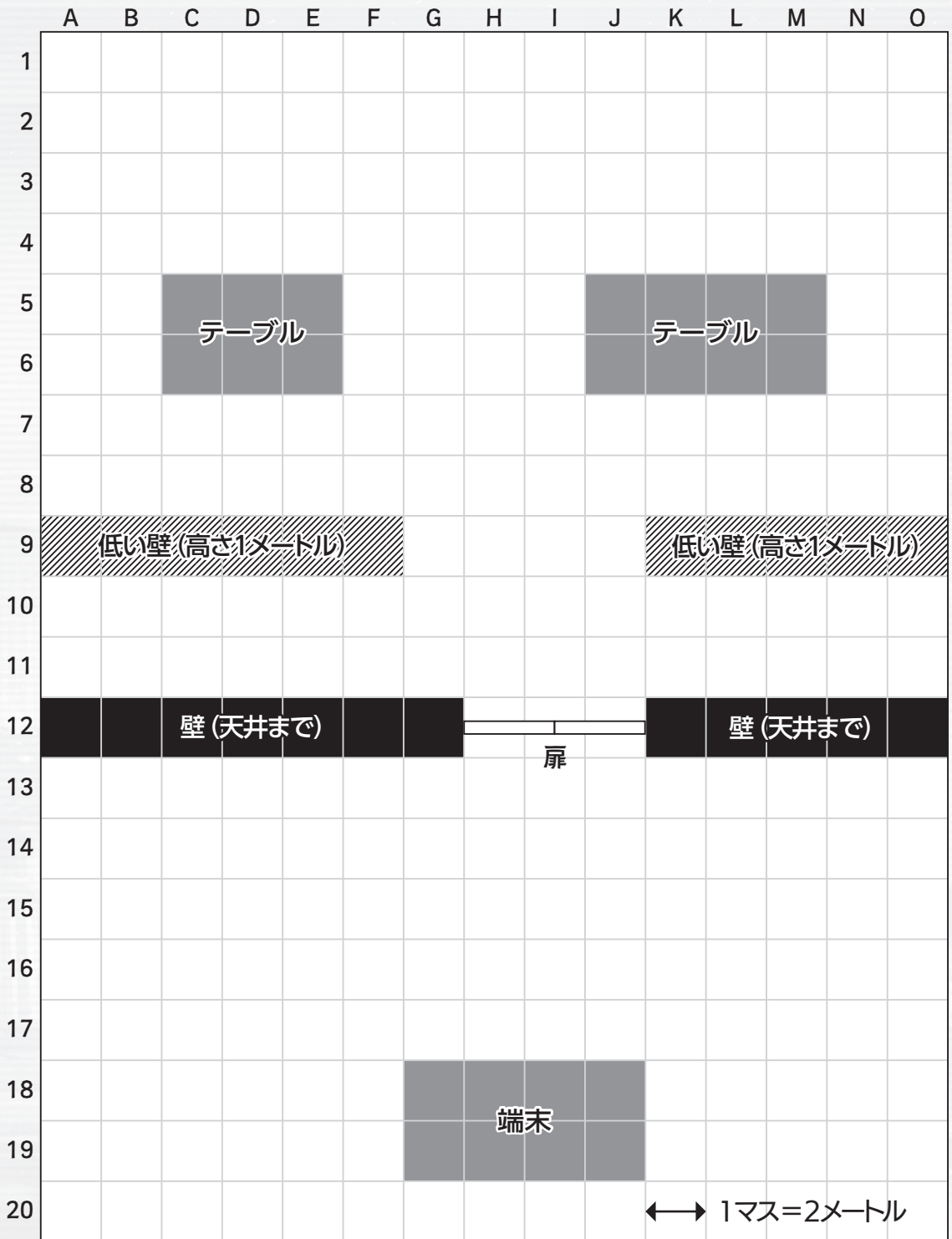
コンディション・モニター

身体10：□□□-1□□□-2□□□-3□死亡

精神10：□□□-1□□□-2□□□-3□気絶

攻撃：元素属性攻撃(火炎) [攻撃テスト8個、DV6P、AP-3]、

エネルギー・オーラ [接触する(精霊への近接戦闘を含む)と燃える体でダメージを受ける。DV6P、AP-3]



シナリオ2

マリア・マーキュリアル の 帰還

依頼人:「アンダーワールド93」プロデューサー、アネット・ハリス

依頼内容: ピューヤラップ地区のライブハウス「アンダーワールド93」で、往年のノヴァ・スター、マリア・マーキュリアル の復活コンサートの護衛を行なう。悪質なストーカーが出没する危険がある。マリアに先立って、コンサート会場に入り込み、危険を排除せよ。コンサート終了までがお仕事だ。

報酬: 各人に1万新円

前情報

- マリア・マーキュリアルは、2050年代のロック界を代表するスーパースター。両腕両脚を覆う鏡面の装甲で知られる。代表曲『Take it to the Mister』。その後、マネージャーと結婚したが、クラッシュ2.0に伴う飛行機事故で夫を失い、引退していた。その過去はあまり明らかにはなっていない。現在はカントリー系にシフトしつつある。
- マリア・マーキュリアルには、カルト的なファンがついており、彼らの中には、マリアと同じ改造をしているマリア・ポージャーがおり、外見上、ほとんど区別がつかない者も多い。
- ストーカー化したファンは、彼女の音楽性の変化を認めていない。

追加ルール

NPCのコンディション・モニター

本シナリオの「ヴァンパイア・マリア」は、身体と精神、オーバーフローのコンディション・モニターを持ち、サンプル・キャラクターと同様に管理する。

護衛の基本

割り込み動作(イニシアティブ・スコア5、エッジ・ポイント1点)

キャラクターは最大2メートルまで移動し、攻撃とその対象の間に立ちただかり、その攻撃を引き受けることができる。この動作に防御テストはなく、ダメージ抵抗テストのみを行なう。1戦闘ターンに1回だけ行なうことができる。

ラッキー回避

キャラクターは、チームメイトに向けられた攻撃を回避させるためにエッジを使うことができる。これを行なうには、キャラクターは2点のエッジ・ポイントを消費する。また対象にできるのはチームメイトで、キャラクターがそのチームメイトに対して何が向かっているのかを見ることができ、警告を与えることができる相手に限られる(これにはコムリンクの警告メッセージ、音声、映像などが含まれる)。この能力は、攻撃が宣言されたあと、その攻撃を外させるために使用する。

本シナリオでは、護衛対象である「マリア・マーキュリアル」にも使用できるものとする。

〈霊視〉テスト

魔法的な感覚で相手のオーラを観察し、魔法能力や健康状態などの情報を得る。身体強化を入れていると【エッセンス】が減るが、低いほどオーラの輝きが失われる。

体験版ではコンバット・スペルスリンガーのみ可能なテスト。〈霊視〉+【直観力】を用いる。

マトリックス知覚テスト

マトリックス上の隠されたアイコン(電子機器や接続している人物を示す)を捜し出したり、アイコンを観察することで情報を得る。

〈コンピュータ〉+【直観力】を用いる。デッカーはVRモードによる+2の修正を加えてもよい。

シーン1:アンダーワールド93

【描写】

シアトル南部ピューヤラップ地区は火山灰に覆われた荒野だが、その中にある老舗のライブハウス「アンダーワールド93」は、今でも、シアトルのミュージックシーンの中心にいる。

明日から始まるというマリア・マーキュリアル の復活ライブのために、もうファンが集まり、駐車場に待機列をなしている。

「セキュリティの手が足りなくてね」と迎えてくれたのは「アンダーワールド93」のプロデューサー、アネット・ハリスだ。「チケットがあっても、最前列のダンスエリアに入りたくてこの調子だ」

マリアのコンサートは、シンセ・ロック時代から、最前列に立ったまま、踊るスペースがある。それが彼らの狙いだ。

しかし、100名を超える前乗りの半数は、往年のマリアと同じ外見をしたポージャー・ファンだ。四肢はクロームのサイバーウェア、銀のサイバーアイ、外見も美容外科手術でまったく同じようになっている。

「おかげで、うちのセキュリティ・チームはノイローゼだ」とハリス。「すでに、会場内部に、3人のマリアがいる」

【解説】

まず、今回の仕事は、往年の人気歌手マリア・マーキュリアル の復活コンサートの護衛だが、最大の問題点は、ポージャーと呼ばれる「対象と同じ外見をしているマニャックなファン」の存在である。マリア・マーキュリアル の身体改造に関しては、おおよそ解明されており、この時代、新円さえかければ、同じ外見、同じスベックまで行くことができる。その上、マリアとの同一化をしたくなるようなファンの中には、自分が本物だと思いこんでいる者もあり、彼らに至っては、偽造SINまで用意し、マリア本人のように振る舞い、リハーサル準備中のステージや楽屋にまで入り込んでくる。

ランナーたちの最初の仕事は、そうしたマリア・ポージャーを排除することであるが、外見に加えて、偽造SINまで持っているため、普通のセキュリティ要員程度では、対応できない。プロデューサーのアネット・ハリスは、極力、ことを荒立てずに、初日を迎えたいと言っている。

まず、楽屋にマリア・ポージャーが2名いる。彼女らは比較的温和なタイプで、証拠をつきつければ、あきらめて出ていく。

証拠を得るには、いくつかの方法がある。まず、彼女らが持っているSINが偽造であることを突き止めるのがよい。偽造SINのレーティングは3なので、マトリックス知覚テスト（〈コンピュータ〉＋【直観力】）で、SINのレーティングの2倍と対抗テストを行ない、勝つ必要がある。

〈霊視〉テストを行なうのもよい。〈霊視〉＋【直観力】（目標値3）のテストに成功すれば、片方のマリアは【エッセンス】が6で、もう片方が1.3である。【エッセンス】の多い方は、サイバーウェアが入っていないどころか、魔法使いが幻影呪文《物理の仮面》（3ヒット）で外見だけ変えているのである。本来のマリアの【エッセンス】は後述の通り1.3である。【エッセンス】6のマジカル・マリアはサイバーウェアがないことを指摘すると幻影呪文を解いて逃げ出す。【エッセンス】1.3のマリアは、〈霊視〉の結果、オーラが男性のものだとわかる。〈交渉〉か〈虚言〉か〈脅迫〉＋【魅力】（3）のテストに成功すれば、説得して帰ってもらえることができるが、最悪、力づくで追い出すことになる。男のマリアは本物のマリアと同じデータを使う。

さらに、もうひとりのマリアが、ステージ上でリハーサルをしている。こちらも完全コピーに見えるが、スケール感がおかしい。縮尺が間違っている感じがする。サイズがトロールである。トロール・マリアも交渉で出ていってもらえることが可能であるが、去り際に「明日のステージも頑張るわ!」とポーズを取る。

シーン2：地下室のマリア

【描写】

「ステージ下の奈落に、明日の小道具の箱が届いているので、小道具係と一緒にチェックしてくれ」

ドローン全盛の当節、小道具をチェックするのもセキュリティ・コンサルタントの仕事だ。

「あの箱が妙だな。音響機器ってあるが、こんなにでかい追加スピーカー、頼んでないぞ」

小道具係の指差す先に、大型の長方形の箱がある。棺桶を大きくしたぐらいのサイズだ。

「運び出せ!」と、小道具係が作業用ドローンに命じたところで、箱から白い霧が漏れ出した。

【解説】

ステージ下の奈落到搬入された箱のひとつは、偽装の荷物で、マリア・マーキュリアルのスーカーである女性ヴァンパイアが隠れている。彼女はそのまま、初回ステージまで隠れているつもりだったが、箱が発見されてしまったので、運び出される前に、《霧化》のパワーで霧状になって奈落到紛れ込むとしたのだ。これは誰かが〈知覚〉＋【直観力】（2）テストに成功すれば、気がつける。怪しい霧に関しては、〈知覚〉＋【直観力】（2）、またはコンバット・スペルスリンガーなら〈覚醒クリッター〉＋【論理力】（2）のテストに成功すれば、それがヴァンパイアのパワー（特殊能力）であることに気づける。

霧化したヴァンパイアは、攻撃されたり、邪魔されたりしなければ、そのまま奈落の闇に消えるが、攻撃された場合は、霧からマリア・マーキュリアル姿に戻り、反撃する。倒したと思っても、《再生》したり、霧になって消えたりできるのでなかなか厄介な敵である。霧化している最中のヴァンパイ

アは空調を強めて、強制換気を行なうと、吸い出されてしまう。

ヴァンパイアは、シアトルの法的に駆除対象なので、殺しても問題はないが、追い払うだけにしてもかまわない。

シーン3：オン・ステージ!

【描写】

コンサート当日になり、「アンダーワールド93」の周囲には、観客数百名が集まっている。そのうち、3分の1はマリア・ポージーで、昨日、見たトロール・マリア・ポージーもいる。偽造SINで裏口から入ろうとする偽マリアを5人ほど、排除したところで、ヘリでご本人が到着。リハーサルも無事終わった。

午後入場開始。トロール・マリアに加えて、ドワーフサイズのマリア・ポージーもあり、ダンスエリアはマリア・ポージーでいっぱいだ。霊視やマトリックス知覚で問題児をピックアップし、ARO（現実にも重ね合わせて表示させられる拡張現実オブジェクト）でマークする。昨夜のマジカル・マリアとトロール・マリアの他に、【エッセンス】0のマリアがいる。ドローンだ。VR参戦なのか？ 無許可配信だった場合に備えて監視する。

やがて、コンサートがスタート。1曲目はややバラード調のカントリー。かつてのシンセ・ロックの女王がカントリー&ウェスタンに鞍替えしたことを印象づけるものだが、マリアらしい歌唱力の高さとカリスマ性が客席を圧倒する。続いて、ダンスブルなウェスタン・ロック。

そして、3曲目は、往年の名曲『Take it to the Mister』。シンセリンク（思い浮かべるだけで音楽を奏でられるサイバーウェア）のエレキギターが唸り、イントロを奏でた瞬間、トロール・マリアが警備員を吹き飛ばし、ステージに飛び上がる。

「私が本物のマリア・マーキュリアルだ」

同じように、ドローン・マリア、マジカル・マリアがステージに上がってくる。

【解説】

このシーンはステージ開始前とステージでのバトルに分かれる。

ステージ開始前は、主に描写であり、デッカーのマトリックス知覚とスペルスリンガーの〈霊視〉で偽マリアたちの多彩ぶりを明らかにする。ここは2070年代のポージー・ファンたちの狂乱ぶりをネタにしつつ、テストに成功すれば、彼らを排除、もしくは警戒できる。

ステージが始まり、3曲目のイントロとともに、トロール・マリア、ドローン・マリア、マジカル・マリアがステージに飛び込んできて、それぞれ本物のマリアを殺そうとする。トロール・マリアは突撃し、拳で殴る。ドローン・マリアは腕に仕込んだアレス・ランサーMPレーザーを撃つ。マジカル・マリアは戦闘呪文を使用する。

ドローン・マリアは機械なので、精神ダメージを受けないが、《雷撃》の呪文を受けた場合、故障する可能性がある。ダメージ抵抗のあと、【強靱力】×2のテストを行ない、失敗すると停止する。また、ハッキングでデータ・スパイクの攻撃を受けた場合、マトリックス・コンディション・モニターが埋まったら、機能停止する。

この3人を撃退し、マリア本人が無事なら、そのまま、曲が始まる。ステージは成功となり、シナリオは終了する。

登場人物

マリア・マーキュリアル

2050年代に活躍した女性シンガー。両腕両脚を覆う鏡面の装甲で知られる。デビュー前は、アズテクのエージェントだったが、記憶を失って逃げ出した。

【強靱力】:4 **【敏捷力】**:5(6) **【反応力】**:5(6) **【筋力】**:5(6)
【意志力】:5 **【論理力】**:4 **【直観力】**:5 **【魅力】**:6
【エッセンス】:1.3

イニシアティブ:11+2D6

基本防御値:11個(回避17個、受け流し16個/イニシアティブ-5、近接のみ)

ダメージ抵抗:10個(皮膚装甲6を含む)

コンディション・モニター

11:□□□-1□□□-2□□□-3□□□死亡/気絶

攻撃:ヘビーピストル[攻撃テスト12個、DV8P、AP-1]、素手戦闘[攻撃テスト11個、DV6S、AP-]

身体強化:サイバーイア[レーティング1/聴力強化3]、データジャック[シンセリンク、データロック(レーティング7)]、皮膚装甲6(腕と脚を鏡面加工、アルファ・ウェア)、人工筋肉1、強化反射神経1

トロール・マリア

トロールのマリア・ポーザー。身長250センチ、体重300キロとサイズが巨大なこと以外は、マリア・マーキュリアルのように見える。

【強靱力】:10 **【敏捷力】**:5(6) **【反応力】**:5(6) **【筋力】**:9(10)
【意志力】:5 **【論理力】**:4 **【直観力】**:5 **【魅力】**:5
【エッセンス】:1.3

イニシアティブ:11+2D6

基本防御値:11個(回避17個、受け流し16個、イニシアティブ-5、近接のみ)

ダメージ抵抗:17個(皮膚装甲6+種族特徴1を含む)

コンディション・モニター

13:□□□-1□□□-2□□□-3□□□-4□□□死亡/気絶

攻撃:素手戦闘[攻撃テスト11個、DV10S、AP-]

身体強化:マリア・マーキュリアルと同じ。

ヴァンパイア・マリア

ヒト吸血鬼化ウイルス(HMHVV)によって吸血鬼化したヒューマンの女性。マリア・マーキュリアルを吸血し、自分がマリア・マーキュリアルになろうとする。

【強靱力】:4 **【敏捷力】**:3 **【反応力】**:5 **【筋力】**:4
【意志力】:4 **【論理力】**:3 **【直観力】**:4 **【魅力】**:5
【魔力】:6

イニシアティブ:9+2D6

基本防御値:9 ダメージ抵抗:4

コンディション・モニター

身体10:□□□-1□□□-2□□□-3□□□行動不能

オーバーフロー□□□□□死亡

精神10:□□□-1□□□-2□□□-3□□□気絶

攻撃:牙[攻撃テスト8個、DV7P、AP-1]

パワー/弱点:再生[戦闘ターン終了時に【魔力】+【強靱力】テスト。ヒット数+4マスのダメージを回復する(オーバーフロー、

身体ダメージ、精神ダメージの順)。身体ダメージのオーバーフローが【強靱力】を超えても即死はしない。再生後に超えていたら、死亡する。魔法でダメージを受けると再生できない。また、アレルギーの対象に触れていると再生できない]霧化[霧に変化して移動する。移動速度5m。《通常武器への耐性》(装甲値+6、ダメージ抵抗に自動成功3個を追加)を得るが、アレルギー源に触れると元に戻ってしまう]アレルギー[日光、木材]

ドローン・マリア

ゼーダー・クラブ社の人型歩行機ドローン「ディレクションゼクター」をマリアの外見に改造したもの。外見は人間に酷似し、人間の装備が使用できる。通称「機械仕掛けの秘書」

このバージョンではマリアの皮膚装甲と同じだけの追加装甲を加えたほか、腕部分にアレス・ランサー MP レーザーを仕込んでいる。

移動:歩行40m、走行80m

【強靱力】:4 **【装甲値】**:3+鏡面装甲6 **【パイロット】**:4
イニシアティブ:8+4D6

基本防御値:8個 ダメージ抵抗:13個

コンディション・モニター(精神ダメージは無効)

8:□□□-1□□□-2□□□機能停止

マトリックス10:□□□-1□□□-2□□□-3□□□機能停止

攻撃:アレス・ランサー MP レーザー[攻撃テスト8個、DV7P、AP-10]、素手戦闘[攻撃テスト8個、DV4P、AP-]

マジカル・マリア

魔法使いが幻影呪文でマリアの外見をまどっている。

【強靱力】:3 **【敏捷力】**:4 **【反応力】**:4 **【筋力】**:3
【意志力】:4 **【論理力】**:4 **【直観力】**:4 **【魅力】**:3
【魔力】:3

イニシアティブ:8+1D6

基本防御値:8個 ダメージ抵抗:15個

コンディション・モニター

10:□□□-1□□□-2□□□-3□□□死亡/気絶

呪文:火炎放射[呪文行使テスト7個、DV3P、AP-3、銃器と同じように扱う]、物理の仮面[呪文行使テスト7個、抵抗【意志力】+【論理力】。抵抗に成功できない場合、幻影を見破れない]※呪文のドレインは省略する。

シナリオ3

Dead on Arrival

依頼人: レンラク (日系のネット系大企業) のミスター・ジョンソン (企業の代理人)

弊社のシステム・エンジニア、佐藤ガンジロウ氏がダウンタウンで失踪した。最後の目撃ポイントはオーク・アンダーグラウンドだ。大至急、彼を回収せよ。最悪の場合、死体だけの回収でも報酬は一部支払うが、生存していれば最高だ。

報酬: 前金で10,000新円。生きてそのまま回収できれば+50,000新円。死んでしまった場合でも、最悪死体を回収できれば+20,000新円。

前情報

- 佐藤ガンジロウ氏は、日系ヒューマンのシステム・エンジニアだ。その頭部には技術情報の詰まったデータロックが入っている。それを別の企業に奪われるのだけは避けなくてはならない。
- 彼の失踪には、アズテック (中米の大企業。アステカ系の魔法を使う) のエージェントが関わっている可能性がある。

追加ルール

NPCのコンディション・モニター

本シナリオの「怪物化した佐藤 (ヘッドケース)」は、身体と精神、オーバーフローのコンディション・モニターを持ち、サンプル・キャラクターと同様に管理する。

シーン1: オーク・アンダーグラウンド

【描写】

シアトルの歴史はちょっとしたアイデアの積み重ねだ。高潮の影響で、シアトルの中心部が暮らしにくくなったとき、高さを底上げするために、旧市街をそのまま地下に封じ込めてその上に街を作り直した。こいつがアンダーグラウンドの始まりだ。そこに、反メタヒューマン暴動「激怒の夜」で襲撃されたオークヤトロールが逃げ込んだ。以来、ここはオーク・アンダーグラウンドとなった。長らく、法的には存在しない場所だったが、観光地でもあった。そして、近年、第23号法案で正式な街区になったが、まだまだ、地下道の奥には何がいるかわからない。

【解説】

オーク・アンダーグラウンドで失踪した佐藤ガンジロウを探し出すには各自が情報収集のテストを行ない、チーム全体でヒット数を積み上げていく必要がある。可能な行動は以下の通り。いずれの行動もPC1人あたり1回ずつしか行なえない。

オーク・アンダーグラウンドの情報を持っていそうなコンタクトに聞く: 指定したコンタクトのコネ値×2のテストを行なう。500新円払うごとにダイス1個を追加できる。最大+4まで。

マトリックス検索で情報を追う: <コンピュータ> + [直観力]

テストを行なう。デッカーは [検索] プログラムによって効率的に情報収集できるためヒット数をそのまま適用する、それ以外はヒット数の半分 (端数切り上げ) を適用する。

歩き回って情報を聞いて回る: (交渉) + [魅力] テストを行なう。500新円払うごとにダイス1個を追加できる。最大+4まで。ヒットが出なかった場合、オーク・アンダーグラウンドの自警団であるオークのストリート・ギャング、スクラーチャ4名にからまれる (データはp.29「スクラーチャ」参照)。

チーム合計のヒット数が10個に達したら、佐藤ガンジロウがアズテックのエージェントらしき人物に追われ、グールの住む洞窟に逃げ込んでいったのがわかる。

シーン2: グールのねぐら

【描写】

洞窟の奥に踏み込んでいくと、遠くから散発的な銃声が聞こえた。急いで進むと、洞窟の奥で、佐藤らしき日本人が人食いの怪物グールの群れに囲まれていた。すでに血まみれだ。さらに、グールは火を吐く魔犬ヘルハウンドを1匹連れている。このままでは佐藤はグールのお食事になってしまうだろう。

【解説】

状況は過酷だ。洞窟に入ると、佐藤が6人のグールとそのペットらしきヘルハウンドに襲われていた。アズテックのエージェントはもう死んでいる。放置すれば、佐藤は殺され、死体は持ち去られ、食べられてしまうだろう。

戦闘となる。マップを参照すること。配置はキャラクター名の後ろに (座標) で指定してある。PCはG15 ~ 18かH15 ~ 18のいずれかに配置する。

イニシアティブを振って戦闘を行なう。

佐藤 (D4) に近いグール1 (G4) と2 (G5) は佐藤に襲いかかり、佐藤は死亡する (これは判定のないイベントとして扱う)。

アズテックのエージェント (L7) はすでに死亡しており、周囲にグール3 (K6)、4 (K7)、5 (L8) とヘルハウンド (L4) が、少し離れてグール6 (J10) がいる。

グール5はエージェントとの戦いで6マスの身体ダメージを負っており、最初の行動でエージェントの死体を引きずって、マップ上部から逃亡しようと移動する (死体をつかむのに行動を使用する。移動できる距離に変更はない。マップ上部の先は入り組んだ洞窟のため、そこからマップ外に移動したグールに追いつくことはできない)。

ヘルハウンドが死ぬと、佐藤の死体に一番近いグールは佐藤を引きずって逃げようとする (グール5と同様に扱う)。死体を引きずっているグールが死ぬと、残りは死体をあきらめて逃げ出す。

残念ながら、佐藤は必ず死亡する。戦闘が終わった後、依頼人に連絡すると、レンラクのミスター・ジョンソンは指定する闇クリニック「鈴木病院」に死体を運ぶように言う。

シーン3: 鈴木病院

【描写】

指定された「鈴木病院」は、オーク・アンダーグラウンドに近いダウンタウンの裏手にある闇クリニックだ。ミスター・ジョ

ンソンがここを指定した理由は不明だが、運び込むまでが仕事だ。
 「検死が終わり、レンラクに渡すまで護衛を頼むよ」
 鈴木医師はそう言った。まあ、レンラクのミスター・ジョ
 ンソンに渡すまでが仕事なのはしかたない。
 1時間ほど待つ。
 そして、検死に使っていた手術室から悲鳴が上がった。

【解説】

鈴木病院まで行く道はわかっているが、死体を抱えているので、
 警察には捕まらないようにしよう。このためには、偽造SINのレー
 ティング×2による、目標値1のテストに成功する必要がある。
 失敗した場合、即座にデッカーがドローンを即興ハッキング
 しなくてはならない。ドローンは【パイロット】×2で抵抗する
 ので、ドローンより多いヒットを出す必要がある。失敗した
 場合、MCT-ニッサン・ロトドローン1機との戦闘になる。

鈴木病院に着くと、医師と看護婦が待っており、死体を検
 死し、レンラクに渡すまで病院の警備をするように言う。こ
 こで、ランナーたちは1時間の休憩が取れるうえ、看護婦が
 応急手当してくれるので、各自身体と精神のコンディション・
 モニターを合計3マスまで回復できる。

1時間後、看護婦が検死中の手術室に行き、悲鳴を上げる。
 部屋に入ると、医師が死んでおり、佐藤が生き返り、口元
 を真っ赤に染めている。ランナーたちが部屋に入ると襲いかか
 ってくる。

佐藤はヘッドケースという怪物になっており、毎ターンの
 終了時にダメージを5マス再生する他、謎のマトリックスへ
 の干渉力を得ている。

佐藤を倒すには、10点以上のオーバーフローまでいかに
 なくてはならない。

佐藤を倒した後、レンラクのミスター・ジョンソンが生物
 汚染対策のHazMatスーツを着た防疫チームを連れて現れる。
 彼らは状況を鑑み、佐藤が死んでいても、満額の報酬を支払
 ってくれる他、レンラク傘下の医療機関で1年間、無料で治療
 を受けられるチケットをくれる。

ミスター・ジョンソンは言う。「何かあったら、すぐに、指
 定した病院に行くようにしてくれ」

登場人物

スクレーチャ

オーク・アンダーグラウンドの自警団を自称するごついオー
 クたち。

【強靱力】：8 【敏捷力】：4 【反応力】：3 【筋力】：8

【意志力】：3 【論理力】：2 【直観力】：3 【魅力】：3

イニシアティブ：6+1D6

基本防御値：6個 ダメージ抵抗：17個

コンディション・モニター

12：□□□-1□□□-2□□□-3□□□死亡／気絶

攻撃：ヘビーピストル [攻撃テスト8個、DV8P、AP-1]、

コンバット・ナイフ [攻撃テスト8個、DV10P、AP-3]

ゲール

都市の間に潜む人食いの怪物。HMHVVによって変容して
 しまった人間であるが、駆除の対象となっている。

【強靱力】：7 【敏捷力】：3 【反応力】：5 【筋力】：6

【意志力】：5 【論理力】：2 【直観力】：4 【魅力】：1

【魔力】：1

イニシアティブ：9+1D6

基本防御値：9個 ダメージ抵抗：9個(皮膚装甲2を含む)

コンディション・モニター

身体12：□□□-1□□□-2□□□-3□□□死亡

精神11：□□□-1□□□-2□□□-3□□□気絶

攻撃：鉤爪 [攻撃テスト9個、DV7P、AP-1]

ヘルハウンド

火を吐く魔犬。

【強靱力】：6 【敏捷力】：3 【反応力】：3 【筋力】：7

【意志力】：4 【論理力】：2 【直観力】：4 【魅力】：3

【魔力】：5

イニシアティブ：10+3D6

基本防御値：10個 ダメージ抵抗：8個(皮膚装甲2を含む)

コンディション・モニター

身体11：□□□-1□□□-2□□□-3□□□死亡

精神10：□□□-1□□□-2□□□-3□□□気絶

攻撃：噛みつき [攻撃テスト6個、DV7P、AP-1]、元素属性

攻撃(火) [攻撃テスト8個、DV10P、AP-5]

特徴：耐性(火) [火炎のダメージを受けない]

MCT-ニッサン・ロトドローン

回転翼型飛行ドローン。

移動：歩行40m、走行80m

【強靱力】：4 【装甲値】：4 【パイロット】：3

イニシアティブ：6+4D6

基本防御値：6個 ダメージ抵抗：8個

コンディション・モニター (精神ダメージは無効)

身体8：□□□-1□□□-2□□□機能停止

マトリックス10：□□□□□□□□□□機能停止

攻撃：SMG [攻撃テスト6個、DV8P、AP-1]

怪物化した佐藤(ヘッドケース)

ヘッドケースは2075年頃から出現した新たな病気、認識
 断片化症候群(CFD)患者の通称。罹患すると人格が入れ替
 わり、ある種の特殊能力を持つようになるため、大企業が密
 かに注目している。この時点では原因不明で、最悪の場合、
 今回の佐藤のように再生するゾンビ的な怪物になる。

【強靱力】：6 【敏捷力】：6 【反応力】：5 【筋力】：6

【意志力】：3 【論理力】：5 【直観力】：3 【魅力】：2

イニシアティブ：8+2D6

基本防御値：8個 ダメージ抵抗：10個

コンディション・モニター

身体11：□□□-1□□□-2□□□-3□□□行動不能

オーバーフロー□□□□□□□□死亡

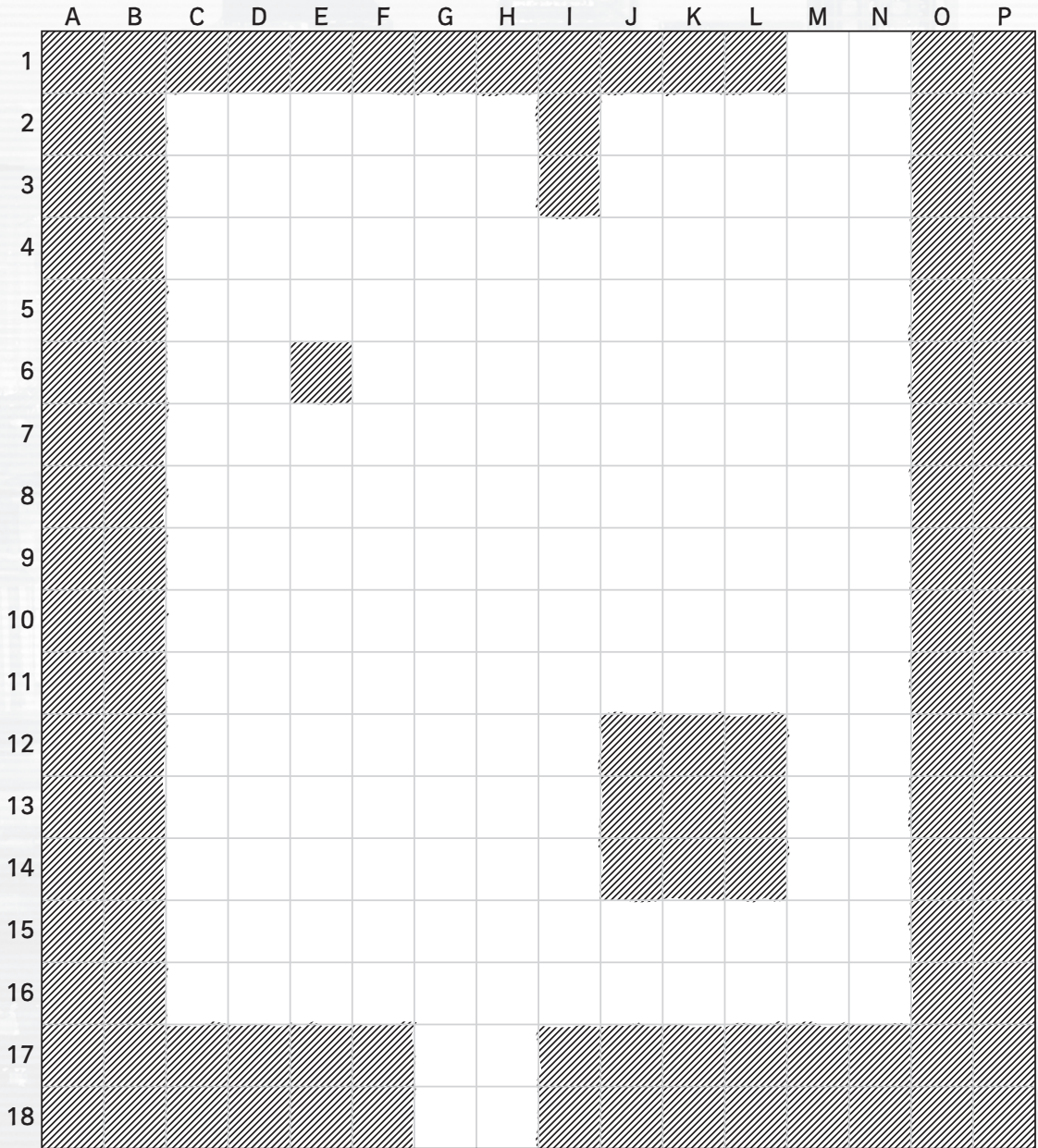
精神10：□□□-1□□□-2□□□-3□□□気絶

攻撃：牙 [攻撃テスト12個、DV7P、AP-1]

パワー：再生 [戦闘ターン終了時に5マスのダメージを回復
 する(身体ダメージのオーバーフローぶん、身体ダメージ、
 精神ダメージの順)。身体ダメージのオーバーフロー9マス

までは即死はしない。再生後に10マス以上のオーバーフローが残っていたら、死ぬ]
 ヘッドケース能力 [対象の電子機器 (例えば、銃やサイバーデッキ) が機能停止する。ダイス8個で、デッカーのサイバーデッキの【ファイアウォール】×2 (10個) かデッカー以外のコムリンクの機器レーティング×2 (4個か6個) と対抗テストを行なう。ヘッドケースが勝つと、その対象の装備1つ(多

くの場合は銃器→サイバーウェアの順) が機能停止する。ただし、このパワーを使うことで、デッカーは、佐藤がマトリックスに直接つながっていることに気づくことができ、以降サイバー戦闘でマトリックス・ダメージではなく身体ダメージを与えられるようになる。デッカーのサイバー戦闘に対して、佐藤は【意志力】+【論理力】+4=12個で抵抗する。負けた場合、DVIに差分を加えたダメージを受ける]



ストリート・サムライ

駆け出しのサイボーグ戦士。カタナで切って銃で撃つ。

パーソナル・データ

名前/偽名: _____
 メタタイプ: ヒューマン 国籍: カナダ・アメリカ合衆国
 年齢: _____ 性別: _____

能力値

【強靭力】: 4 【敏捷力】: 5 (7) 【反応力】: 4 (6) 【筋力】: 5
 【意志力】: 4 【論理力】: 3 【直観力】: 4 【魅力】: 3
 【エッジ】: 7 □□□□□□□□
 【エッセンス】: 1.3
 イニシアティブ: 10+3D6

資質

両手利き、苦痛に強い(レーティング1)

技能

能動技能: <刀剣(カタナ)>6(+2)、<自動火器(HK-227)>6(+2)、
 <体術>1、<投擲武器>4、<忍び歩き>1、<地上機操縦>1、<知覚>1、
 <交渉>1、<コンピュータ>1
 知識技能: <メガコーポの警備手順>3、<スイーツの美味しい店>2、
 <街の噂>2、<企業情報: アレス重工>2、<セーフハウス>2
 言語技能: <英語>N、<日本語>3

身体強化

強化反射神経(レーティング2)、網膜改造(スマートリンク)、筋肉調律(レー
 ティング2)、骨密度強化(レーティング3)、血小板工場

装備

偽造SIN(レーティング3)、偽造免許(すべてレーティング3。自動火器、
 カタナ、強化反射神経、スマートリンク、筋肉調律、地上機操縦)
 コムリンク: レンラク・センセイ(機器レーティング3)
 ヴィークル: スズキ・ミラージュ(バイク)
 ライフスタイル: 下流(1ヶ月)
 所持金: 840新円

コンタクト

フィクサー(コネ値3/忠実値3)、サイバードクター(ストリート・ドク/コ
 ネ値3/忠実値3)

コンディション・モニター

身体			-1		-2		行動 不能
精神			-1		-2		気絶
オーバーフロー							死亡

防御

基本防御値: 10/カタナでの受け流し18(イニシアティブ-5、近接のみ)

 ダメージ抵抗: 19(装甲値12+【強靭力】4+骨密度強化3)
 防具: アーマー・ジャケット(装甲値12)
 備考: 血小板工場により、2点以上の身体ダメージを1点軽減。

攻撃

HK-227
 [SMG、精度5(7)、DV7P、AP±0、SA/BF/FA、装弾数28(通常
 弾フル装填済みのクリップ×5個)]
 攻撃テスト: 【敏捷力】7+<自動火器>6+専門化2+スマートリンク2=17
 射撃オプション 消費弾数 防御修正 攻撃修正
 バーストファイア 3 -2 ±0
 長バースト 6 -5 -2
 フルオート 10 -9 -6
 ※フルオートは、続けて2回行なえない。
 カタナ
 [刀剣、精度7、DV8P、AP-3]
 攻撃テスト: 【敏捷力】7+<刀剣>6+専門化2=15
 手裏剣×10個
 [投擲武器、DV6P、AP-1]
 攻撃テスト: 【敏捷力】7+<投擲武器>4=11

特記事項

繰越カルマ7

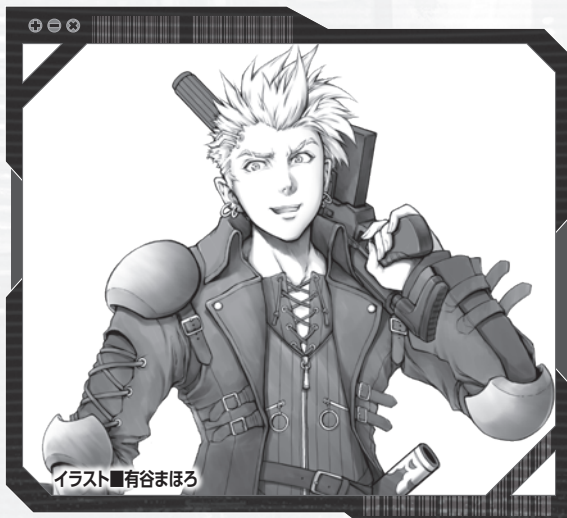


イラスト ■ 有谷まほろ

駆け出しのガンマン。銃を撃つことにかけてはピカイチ。
神速の腕前が光る。

オーク・ガンスリンガー

パーソナル・データ

名前 / 偽名: _____

メタタイプ: オーク 国籍: カナダ・アメリカ合衆国

年齢: _____ 性別: _____

能力値

【強靭力】: 7 【敏捷力】: 6 【反応力】: 5 (8) 【筋力】: 5

【意志力】: 4 【論理力】: 3 【直観力】: 4 【魅力】: 3

【エッジ】: 3 □□□

【エッセンス】: 6 【魔力】: 6

イニシアティブ: 12+4D6

資質

両手利き、ギアヘッド、扶養家族 (獲得カルマ3、年の離れた弟妹)

技能

能動技能: <ピストル (アレス・プレデターV)> 6 (+2)、<素手戦闘> 6、
<体術> 6、<忍び歩き> 2、<地上機操縦> 1、<知覚> 1、<交渉> 1

知識技能: <ストリートの犯罪者> 3、<最新の銃器> 3、<カンフー映画> 3

言語技能: <英語> N、<広東語> 3、<日本語> 2

アデプトパワー

<反射増強 (レベル3)>、<殺戮の手>、<戦闘感覚 (レベル4)>

装備

偽造SIN (レーティング3)、偽造免許 (すべてレーティング3。ピストル、
スマートリンク、地上機操縦)、コンタクトレンズ (容量値1、スマートリン
ク)

コムリンク: レンラク・センセイ (機器レーティング3)

ヴィークル: スズキ・ミラージュ (バイク)

ライフスタイル: 下流 (1ヶ月)

所持金: 870新円

コンタクト

ガンフーの師匠 (巡回警官 / コネ値3 / 忠実値3)、武器の密売屋 (フィクサー
/ コネ値3 / 忠実値3)

コンディション・モニター

身体			-1			-2			-3		行動 不能
精神			-1			-2			-3	気絶	
オーバーフロー											死亡

防衛

基本防衛値: 16/回避22 (イニシアティブ-5、近接のみ)

ダメージ抵抗: 19 (装甲値12+【強靭力】7)

防具: アーマー・ジャケット (装甲値12)

攻撃

アレス・プレデターV×2個

[ヘビーピストル、精度5 (7)、DV8P、AP-1、SA、装弾数15 (通常
弾フル装填済みクリップ×3個ずつ)]

攻撃テスト: 【敏捷力】6+<ピストル>6+専門化2+スマートリンク1=15

射撃オプション	消費弾数	防衛修正	攻撃修正
SAバースト	3	-2	±0

素手戦闘 (<殺戮の手>)

[素手戦闘、DV5P、AP±0]

攻撃テスト: 【敏捷力】6+<素手戦闘>6=12

特記事項

生得の低光量視野



イラスト ■ えいわ

コンバット・スペルリンガー

駆け出しのシャーマニズム様式のミスティック・アデプト。戦闘呪文が大好き。魔力付与や精霊召喚、範囲型の攻撃呪文は学んでいないが、呪文使いとしては一人前。

パーソナルデータ

名前/偽名: _____
 メタタイプ: エルフ 国籍: テイル・タンジェル
 年齢: _____ 性別: _____

能力値

【強靭力】: 3 【敏捷力】: 5 【反応力】: 4 (7) 【筋力】: 3
 【意志力】: 5 【論理力】: 4 【直観力】: 4 【魅力】: 7
 【エッジ】: 3 □□□□
 【エッセンス】: 6 【魔力】: 5
 イニシアティブ: 11+4D6

資質

依存症 (中度、収束具)、シムセンス酔い

技能

能動技能: 〈呪文行使 (戦闘呪文)〉6 (+2)、〈呪文対抗〉6、〈霊視〉3、
 〈放逐〉3、〈交渉〉2、〈アルカナ〉1、〈地上機操縦〉1、〈ピストル〉3
 知識技能: 〈覚醒クリッター〉3、〈魔法関連企業〉3、〈覚醒国家〉3、
 〈魔法結社〉3
 言語技能: 〈英語〉N、〈スペシエル〉3、〈日本語〉1

アデプトパワー

〈アストラル知覚〉、〈反射強化 (レベル3)〉、〈軽身 (レベル2)〉

装備

呪文行使収束具 (戦闘呪文、【フォース】3、結合済み)、呪文維持収束具 (操作呪文、【フォース】3、結合済み)、偽造SIN (レーティング3)、偽造免許 (すべてレーティング3。覚醒者、呪文行使収束具、呪文維持収束具、ピストル、地上機操縦)
 コムリンク: ヘルメス・アイコン (機器レーティング5)
 ヴィークル: スズキ・ミラージュ (バイク)
 ライフスタイル: 下流 (1ヶ月)
 所持金: 735新円

コンタクト

タリスモンガー (コネ値3/忠実値3)、エンシェンツ・ギャングの幹部 (マフィア・コンシリエリ/コネ値3/忠実値3)、アメリカ先住部族連盟の役人 (ミスター・ジョンソン/コネ値3/忠実値3)、パーテンダー (コネ値1/忠実値2)

コンディション・モニター

身体			-1			-2			-3	行動不能
精神			-1			-2			-3	気絶
オーバーフロー										死亡

防御

基本防御値: 11/全力防御16 (イニシアティブ-10、射撃・近接どちらにも有効、このターン中継続)
 ダメージ抵抗: 15 (装甲値12+【強靭力】3)+使用時のみ〈鎧〉のヒット数 (最大3)
 防具: アーマー・ジャケット (装甲値12)

攻撃

呪文
 〈鬼神破〉[戦闘呪文、単体、相手は【意志力】で対抗、ヒットの差分だけ精神ダメージを与える。ドレイン2]
 〈魔力破〉[戦闘呪文、単体、相手は【意志力】で対抗、ヒットの差分だけ身体ダメージを与える。ドレイン2]
 〈雷撃〉[戦闘呪文、単体、相手は基本防御値で対抗、DV5P、AP-5、電撃ダメージ、ドレイン2]
 〈火炎放射〉[戦闘呪文、単体、相手は基本防御値で対抗、DV5P、AP-5、火炎ダメージ、ドレイン2]
 〈空中浮揚〉[操作呪文、維持中は空中を飛べる。移動速度は5m/1ターン、ドレイン3]
 〈治癒〉[身体呪文、ヒット対象の身体ダメージを回復する。ドレイン1]
 〈鎧〉[操作呪文、ヒット分装甲値を増やす、ドレイン3]
 呪文行使テスト: 【魔力】5+〈呪文行使〉6 (戦闘呪文なら専門化で+2)+呪文行使収束具 (戦闘呪文なら+3)=11 (戦闘呪文なら5)
 ドレイン抵抗: 【意志力】5+【魅力】7=12
 アレス・プレデターV
 [ヘビーピストル、精度5 (6)、DV8P、AP-1、SA、装弾数15 (通常弾フル装填済みクリップ×4個)]
 攻撃テスト: 【敏捷力】5+〈ピストル〉3+レーザーサイト1=9

特記事項

生得の低光量視野、シャーマニズム様式、繰越カルマ2



イラスト ■ 鷹山弾

駆け出しチームの手伝いをするドワーフのハッカー。基本的にオンサイト・ハッキングを担当する。サイバーデッキに金をかけすぎて、ドローンまで手が回らない。

ドワーフ・デッカー

パーソナル・データ

名前/偽名: _____
メタタイプ: ドワーフ **国籍:** カナダ・アメリカ合衆国
 年齢: _____ 性別: _____

能力値

【強靭力】: 6 【敏捷力】: 4 【反応力】: 4 【筋力】: 4
 【意志力】: 5 【論理力】: 6 【直観力】: 5 【魅力】: 3
 【エッジ】: 2 □□
 【エッセンス】: 5.6 **イニシアティブ:** 9+1D6
マトリックス・イニシアティブ: 8+4D6 (ホット・シム)

資質

コードスリンガー (即興ハッキング)、即席整備

技能

能動技能: <コンピュータ> 3、<ソフトウェア> 1、<ハッキング (即興ハッキング)> 6 (+2)、<ピストル (アレス・プレデター-V)> 1 (+2)、<交渉> 1、<地上機操縦> 1、<サイバー戦闘 (データ・スパイクを起こす)> 6 (+2)、<ハードウェア> 1、<忍び歩き> 1
知識技能: <企業のマトリックス警備手順> 4、<最新の電子機器事情> 4、<シャドウランナー・サイト> 4、<ギャンブル> 4
言語技能: <英語> N、<日本語> 3、<ドイツ語> 3

身体強化

データジャック、網膜改造 (スマートリンク、映像リンク)

装備

偽造SIN (レーティング3)、偽造免許 (すべてレーティング3。サイバーデッキ、ピストル、スマートリンク、地上機操縦)
サイバーデッキ: レンラク・ツルギ [機器レーティング3、【アタック】6、【シリーズ】6 (即興ハッキング時8)、【ファイアウォール】5、【データ処理】3]
一般用プログラム: 【検索】、【編集】、【暗号化】
ハッキング用プログラム: 【ハンマー】、【暗号突破】、【侵入】、【ハイビーモニター】
コムリンク: レンラク・センセイ (機器レーティング3)
ヴィークル: GMCブルドッグ (バン)
ライフスタイル: 中流 (1ヶ月)
所持金: 3,475新円

コンタクト

パーテンダー (コネ値3/忠実値2)、メカニック (コネ値2/忠実値2)

コンディション・モニター

身体			-1			-2			-3	行動不能
精神			-1			-2			-3	気絶
オーバーフロー										死亡

防御

基本防御値: 9/全力防御14 (イニシアティブ-10、射撃・近接どちらにも有効、このターン中継続)
ダメージ抵抗: 18 (装甲値12+【強靭力】6)
防具: アーマー・ジャケット (装甲値12)

攻撃

即興ハッキング
テスト: 【論理力】6+<ハッキング>6+専門化2+コードスリンガー+2+VR (ホット・シム)2=18
サイバー戦闘
 [DV8、マトリックス・ダメージ]
テスト: 【論理力】6+<サイバー戦闘>6+専門化2+VR (ホット・シム)2=16
アレス・プレデター-V
 [ヘビーピストル、精度5 (7)、DV8P、AP-1、SA、装弾数15 (通常弾フル装填済みクリップ×4個)]
攻撃テスト: 【敏捷力】4+<ピストル>1+専門化2+スマートリンク2=9

特記事項

生得の熱映像視野、病気と毒物への抵抗テストにダイス+2、ライフスタイルのコスト+20%



イラスト ■ 見田航介

