

シャドウランシナリオ集

裏切りの構図

江川晃／グループSNE〔著〕



富士見書房



9784829173121



1910076028008

ISBN4-8291-7312-2

C0076 P2800E

SHADOWRUN ENTANGLED BETAYAL



定価2,800円(本体価格2,718円)

SHADOWRUN

ENTANGLED BETAYAL



ENTANGLED
BETAYAL

裏切りの構図

SHADOWRUN

ENTANGLED BETAYAL

裏切りの
緑の
シャドウラン・
プレイエイド



CREDITS

【執筆者】

「裏切りの構図」 白川 剛

「緑の激戦」 江川 晃

「シャドウラン・プレイエイド」 江川 晃

【グラフィック】

カバー原画 土貴智志

仕上げ Production I.G.

背景 佐藤正浩

本文イラスト St. FLOURISH/杉野 涼

マップ 竜胆丈二/森山 忍

【デザイン】

レイアウト マグラーデザインスタジオ

編集 山上新介/香坂孫九郎

©1996 Group SNE/Fujimishobo/FASA Corporation

TABLE OF CONTENTS

I INTRODUCTION

はじめに

4

シナリオの背景 ⑧

仕事の依頼 ⑨

アタッシュケース強奪 ⑨

トラブル ⑫

情報収集 ⑭

潜入準備 ⑰

コムテック派研究施設 ⑳

システムマップ ㉓

結末 ㉔

E ENTANGLED BETAYAL

第一章

裏切りの構図

シナリオの背景 ㉔

仕事の依頼 ㉔

東京を離れて ㉔

探索行の開始 ㉔

山中行第一日 ㉔

墜落現場(山中行第二日) ㉔

覚醒種たちの集落 ㉔

ドローンとの戦い ㉔

増援チームの脅威 ㉔

結末 ㉔

遭遇表のクリッターの能力について ㉔

B BATTLE IN GREEN

第二章

緑の激戦

シナリオメイク講座(第1講) ㉔

シナリオメイク講座(第2講) ㉔

シナリオソース(第3講) ㉔

S SHADOWRUN PLAYAID

第三章

シャドウラン・プレイエイド

75 | シャドウラン
[ルールブック]エラッタ集

ENTANGLED BETAYAL

はじめに

INTRODUCTION

本書の内容

本書は、テーブルトークRPG『シャドウラン』用にデザインされたアドベンチャー・シナリオ集です。本書に収録されたシナリオをプレイするためには、『シャドウラン[ルールブック]』が必要となります。

この本を手にとられた方のほとんどは、「テーブルトークRPG」がどんな遊びであるかはご存じと思います。しかし、テーブルトークなんて知らない、言葉は聞いたことがあるけどよくわからないという方のために、簡単に解説しておきましょう。

テーブルトークRPGは、一人のゲームマスター（GMと略します）を中心に、数人のプレイヤーが加わることで進行します。GMは、物語の筋書きをまとめたシナリオを用意しておいて、プレイヤーに内容を説明することでゲームを進めていきます。プレイヤーは、GMの説明にそって、ゲーム中でみずからの分身となるキャラクター（プレイヤー・キャラクター、PCと略します）を行動させ、GMと共同して一つの物語を作っていくわけです。『シャドウラン[ルールブック]』には、物語を作っていくための規則や道具が網羅されています。PCのさまざまな行動の成否を判定し、物語を進める基準となるわけです。プレイヤーの人数は、本書のシナリオの場合なら四～六人が適当です。

本書に収められたシナリオはこうした物語の“素”となるもので、ストーリーの展開や結末、さまざまな状況やそこで起こる出来事、あるいは登場人物などについて詳しく書かれています。GMはそれらにあらかじめ目を通しておけば——そして、基本的なルールを把握しておけば——すぐにでもゲームをはじめていくことができます。もっとも、筋書きを書いたシナリオは用意されていても、物語は

決まった一つのかたちに収まるわけではありません。プレイヤーの想像力や思いつきは、物語にどんどん奇抜な展開をもたらすでしょう。GMはルールブックに書かれた規則だけでなく、ときには常識や想像力を働かせて物語を進めるようにしてください。また、プレイヤーとして本書のシナリオをプレイしたいのなら、少なくともプレイを終えるまでは、シナリオの内容を読まないようにしてください。

最初にも書いたとおり、本書のシナリオをプレイするには『シャドウラン [ルールブック]』が必要です。しかし、ルールブックに書かれた内容は、銃を使った戦闘から魔法、電脳空間での行動に至るまで、非常に多岐に渡ります。特にテーブルトークははじめてという方は、ひょっとしたら少々面食らってしまうかもしれません。でも、心配は無用です。多彩なルールを、実際のプレイに即したりプレイ形式で解説した副読本『シャドウランがよくわかる本』（富士見ドラゴンブック）が用意されています。ルールブックに取りかかる前に目を通しておけば、楽にルールを扱えるようになるでしょう。また、富士見書房刊『RPGドラゴン』誌では、リプレイやルールに関するサポートを行なっています。興味がある方は、そちらにも目を通しておかれることをおすすめします。

シナリオの舞台

『シャドウラン』は現代と直接つながった近未来、2050年の世界が舞台です。しかし、現代と直接つながっているとは言っても、世界の様相は大きく変貌しています。

テクノロジーは飛躍的な発展をとげ、コンピュータが産み出す電脳空間にみずからの分身となるプログラムを送りこみ、あるいはサイバーウェアという素子を体に埋めこむことで肉体の能力を大きく向上させることができます。考える速さでコンピュータを操り、機械に裏打ちされた強靱な力をふるう。常人にはおよびもつかない速度で反応し、視野に映しだされた照準で正確無比な射撃を行なうことができる。科学技術が長年追い求めていた夢、テクノロジーが産み出す奇跡に満ちた世界なのです。

しかし、世界にもたらされた奇跡はそれだけではありません。この2050年の世界には、理解を越えた“魔法”の力が^{よみがえ}甦っています。ごく普通の人々にまごつて、あらゆる物理法則をねじまげる不思議な力を操る魔法使いたちが、そしてそれまで伝説のなかにしか存在しなかった、オークやトロール、エルフといった“人々”が暮らしています。

これらは混然となつて、もはや世界に溶けこんでしまっています。全身に機械を埋めこんだ究極の戦士、華麗な魔法を操るエルフの魔法使い、電腦空間を自由にかけめぐるプログラムのプロフェッショナル。そうした連中が^{かつぽ}闊歩する世界でもあるのです。

そしてもはや“国家”という存在はその意義を失いつつあり、国家に代わって、いくつかの巨大企業が政治的にも経済的にも大きな力を持っています。人々は、企業が産み出す膨大な量の製品や情報に囲まれて暮らしています。表面的にはあくまで平穏な世界。しかし、有力な企業は果てしなくせめぎあいを続け、人々の眼には触れない影の世界で激しい戦いを繰り広げています。プレイヤーが操るキャラクターは、そうした影の世界の住人、“シャドウランナー”と呼ばれる存在です。企業のせめぎあいによって生まれる非合法な“仕事”——機密の奪取、要人の暗殺、情報操作による謀略——そうした影の仕事を引き受けるプロフェッショナル。それが、『シャドウラン』のプレイヤー・キャラクターなのです。

本書に収録された2本のシナリオは、2050年の東京を中心に展開します。

この時代の日本には、世界でも有数の巨大企業がひしめいています。こうした有力な企業は、それぞれ一つの都市を完全に掌握し、みずからの社員をそこに暮らす市民として、あたかも一つの国家のように管理しています。大阪、横浜、千葉。大都市のほとんどは、企業が管理する街になっています。

そのなかで東京という街はひととき異彩を放っています。この街はどの企業の管理も受けない“中立都市”、あらゆる企業を受け入れる巨大なマーケットになっているのです。しかし、それは巨大企業同士の思惑が渦巻く、静かな戦いの場であることも意味します。東京という街で企業が産み出す影は、他のどこ

よりも暗く、深いものなのです。プレイヤーが演じるキャラクターは、そうした深い影をしたたかに駆けぬけていかねばなりません。

主要な舞台である東京については、四つのストーリーと街に関する解説を収めた本、『TOKYO EYE-SHOT』（富士見ドラゴンブック）が用意されています。

本書の構成

それでは本書の構成について触れておきましょう。

第一章 シナリオ1 裏切りの構図 ENTANGLED BETAYAL

第一章、第二章は、本書の核であるシナリオになっています。

この『裏切りの構図』では、PCは画期的な新技術をめぐる企業の確執に巻きこまれることになります。PCは、巨大企業・^{ふろ}湖社の工作員を名乗る男から、ある機密を収めたアタッシュ・ケースの奪取を依頼されます。無事にその仕事を果たしたPCは、思いもよらぬ厄介事に巻きこまれることになります。一度、奪ったアタッシュ・ケースを、もう一度奪い返さねばならないのです。PCに与えられた時間はわずか四日間。それまでにケースを手に入れなければ、PCはみずからの命を引き換えにしなければなりません。絶体絶命の状況のなかで、PCは背後にひそむ真相に気づき、無事に任務を果たすことができるでしょうか？

このシナリオは完全なシティ・アドベンチャーで、物語はすべて東京を舞台に展開します。

第二章 シナリオ2 緑の激闘 BATTLE IN GREEN

この『緑の激闘』では、舞台を東京を離れた深い山中に移し、強力な火器を使った激しい戦いが繰り広げられることになります。

PCは、巨大企業、三浜社の依頼によって、行方を絶った輸送機の捜索に赴くことになります。その捜索は完全に隠密裏に行なわなければなりません。輸送機が行方不明になった場所とは、三浜社の^{きゆうてき}仇敵である湖社が管理する地域だったのです。PCは、捜索を進めるうちに都市では見られないさまざまなクリッターや、都市を捨てた覚醒種たちの集落に遭遇するでしょう。しかし、そうしているあいだにも、輸送機失踪の原因となった“強敵”がPCに迫ります。強力な戦闘力を持つ数々の敵をしりぞけて、PCはなんとか東京へ帰還せねばなりません。

第三章 シャドウラン・ プレイエイド SHADOWRUN PLAYAID

最後の第三章は、GM向けの章になっています。東京を舞台に、シナリオを自作しようというGMに、さまざまなノウハウを解説してあります。また、本書に収録されたシナリオ『裏切りの構図』を題材に、シナリオ構造や情報配置の解説も行なっています。本書のシナリオをこなして自信をつけたGMは、このプレイエイドを参考にしてオリジナル・シナリオの作成に挑戦してみるのもいいでしょう。

SHADOWRUN TOKYO

第一章

裏切りの構図

DESING : 白川剛

ENTANGLED BETAYAL

このシナリオは、『シャドウラン』を初めて遊ぶゲームマスター用にデザインされています。一度にたくさんのルールを覚えなくても遊べるように、基本的にマトリックス戦闘や車両戦闘は扱っていません。その代わり、通常の戦闘についてはさまざまな状況を用意してあります。戦闘のルールは一通り理解しておいてください。

このシナリオでは戦闘が中心になるので、高い反応力と優れた武器技能を備えたアーキタイプが何人か必要です（ストリート・サムライなど）。魔法使いもいくつかの場面で重要な役割を果たすので、一人は必要でしょう。一応コンピュータのシステムマップも用意しましたので、プレイヤーが望むなら、デッカーを使うこともできます。

お奨めのアーキタイプは、シャーマン、ストリート・サムライ、フォーマー・カンパニー・マン、ボディガード、マーセナリーです。シャーマンの代わりに、他の魔法使いのアーキタイプを用いてもかまいません。『シャドウラン』に慣れたプレイヤーならば、自作のキャラクターでプレイしてもかまいませんが、初心者にはアーキタイプのキャラクターを使うようにしてください。

シナリオ前半の情報収集では、企業の動きに詳しいコンタクトが役に立ちます（コーポレート・セクレタリー、ミスター・ジョンソンなど）。プレイヤーが初心者の場合は、測社のミスター・ジョンソンをコンタクトにしておくといいいでしょう。

プレイヤー・キャラクター(PC)

四～五人用。シナリオ中で扱う状況と、必要なキャラクター・タイプは以下の通り。

射撃／接近戦闘：頻繁に起こります。ストリート・サムライやボディガードといった、戦闘系のキャラクターが二人は必要でしょう。

車両戦闘：扱いません。したがって、リガーは特に必要ありません。

魔法戦闘：元素精霊やクリッターが登場します。PC側にも魔法使いがいれば役に立つでしょう。

マトリックス戦闘：コンピュータ・システムも用意してありますが、PCにデッカーがいなければ省略してもかまいません。

■シナリオの背景

CHAPTER1 裏切りの構図

シナリオの概略

ある日のこと。PCたちは、いつも世話になっているフィクサーから急なシャドウランの依頼を受けます。仕事の内容は、洩社のカンパニー・マン（企業工作員）を自称する男とともに、ある取り引き現場を強襲し、アタッシュケースを奪取することです。相手の不意を突いて、仕事はうまくいきます。

PCたちが襲ったのは、シスコムという三浜系の企業が、奪われた重要機密を買い戻そうとしていた現場でした。もちろん、その機密はアタッシュケースに入っていたのです。PCたちは、数日後にシスコム社のセキュリティに捕えられ、シャドウランを依頼した人物を捜しだし、重要機密を取り戻せと強要されます。

PCたちが調査した結果、シャドウランを依頼したのは、シスコム社員の小田桐圭（おだぎりけい）という人物だとわかります。シスコム社では派閥争いが激しく、今回の事件も、AI開発に携わる派閥の失脚を狙う小田桐の策略だったのです。

PCたちは、奪われた重要機密が小田桐の手にあると判断し、これを取り返すべく、小田桐の研究施設に潜入します。最後は、企業の研究施設を舞台に命がけの戦いが展開されるでしょう。しかし勇敢で抜け目のないシャドウランナーならば、この危機を必ず乗り越えることができるはずです。

シナリオの背景

このシナリオの背後には、『シャドウラン』世界における企業間の複雑な対立関係があります。まず、その背景を解説しておきましょう。

日本には、世界でも有数の巨大企業（メガコーポレーション）がひしめいています。こうした巨大企業は、シェア争いや研究開発競争はもちろん、眼に見えない水面下でも激しい戦いを繰りひろげています。中でも、京都に本拠を置く三浜コンピュータ技術社と、東

京西部を本拠とする洩工業電子社は、何度も衝突してきました。東京は特定の企業が支配しない中立都市で、膨大な人口を抱え、巨大な市場を形成しています。この市場の（ひいては世界の）シェアを巡って、両社は根深い対立を抱えているのです。

今回の事件は、三浜社が新型AI（人工知能）の開発に着手したことに端を発します。優秀な新型AIで、ライバルの洩社との技術的・経済的な差を縮めようというのです。この動きを察知した洩社は、新型AIを奪い取ろうと計画しました。しかし三浜のガードは固く、計画はことごとく失敗に終わります。

その間、新型AIの開発は順調に進み、三浜は系列のシスコム社に、AIのプログラミングを発注します。その開発用機材として、新型AIのサンプルがシスコム社に引き渡されることになりました。

洩社はこのチャンスを見逃しませんでした。腕利きのシャドウランナー・チームを雇ってシスコム社の研究所を襲い、ようやく新型AIの強奪に成功したのです。

しかし、ここで思いもよらないことが起こります。奪い取ったAIサンプルの価値に気づいたランナーたちが、雇い主である洩社を裏切ったのです。

ランナーたちはシスコム社に連絡して、AIサンプルと引き換えに多額の金を要求します。シスコム社は要求に応じ、AIサンプルは無事に回収されるはずでした。ところが、シスコム社とランナーたちの取り引き現場は襲撃され、AIサンプルはふたたび奪い去られてしまいます。

二度目にAIサンプルを奪ったのは、意外な人物——シスコム社の小田桐圭という男でした。シスコム社は、AIシステム社とコムテック社が合併してできた企業で、社内はAIシステム派閥とコムテック派閥に分かれて激しく争っていたのです。

新型AIのプログラミングを担当したのは、AIシステム派のギース・バドレッドという人物でした。小田桐はコムテック派で、洩社

の工作を装ってAIサンプルを強奪し、ギースの失脚を企んだのです。

小田桐は偽装を悟られないように、事情を知らないシャドウランナー（PCたち）を雇って、AIサンプルの強奪に成功します。二度もサンプルを奪われたシスコム社はすぐに調査を始め、実行犯であるPCたちの存在を知りますが、主犯（小田桐）を突き止めることはできませんでした。

そこでシスコム社は、PCたちを脅して主犯の正体を暴き、AIサンプルを取り戻そうとします。毒をもって毒を制す、というわけです。

PCたちは、企業に渦巻く複雑な対立関係を見極めて、みごと任務を達成できるでしょう。

■仕事の依頼

CHAPTER1 裏切りの構図

シナリオの導入

PCの一人に、コンタクトのフィクサーから連絡が入ります。「急ぎの仕事をお願いしたいのでなじみの酒場に来てほしい。信頼できる仲間も連れてきてくれ」というのです。フィクサーや酒場の名前は自由に決めてください。

PCが仕事の内容を聞くと、「簡単な襲撃ミッションだ。急ぎだが、その分報酬ははずんでくれる。仕事の装備を用意してくれ」と言い、とにかく早く来てくれと頼みます。依頼主について尋ねると、測社のカンパニー・マンだと教えてくれます。依頼主について、PCが詳しく調べている時間はあります。PCは仲間に連絡して、酒場に向かうことになるでしょう。

依頼人

酒場に行くと、奥のボックス席でフィクサーと見慣れない男性が待っています。男は地味なスーツを着ていますが、抜け目なく周囲に気を配っている様子から、企業の役員らしいことがわかります。フィクサーはPCたちに気づくと、男を紹介してくれます。男は「渡辺」と名乗り、測社の者であることを明かします。

男を近くで見ると病人のように痩せており、肌の色が青白いことに気づきます。そのこと

を尋ねると、男は肩をすくめて、「仕事が激しい上に、いつも夜勤なのでね。体の調子は良くありません」と答え、口の端を歪めて笑います。「渡辺」は、本当は測社のカンパニー・マンではありません。もちろん名前も偽名で、「彩凶」という通称を持つシャドウランナーです。今はシスコム社の小田桐に雇われ、測社のカンパニー・マンに偽装しています。

彩凶は、もうひとつ大きな秘密を持っています。彼はある仕事でHMHVV（吸血鬼化ウイルス）に感染し、ヴァンパイアになったのです。霧化や再生などの特殊能力を持つ彩凶は、神出鬼没、不死身のランナーとして、また残酷な殺人鬼として、影の世界でも恐れられる存在になっています。しかし、彼がヴァンパイアであることはほとんど知られていません。

仕事の内容

PCたちが簡単に自己紹介すると、渡辺（彩凶）は仕事の説明を始めます。フィクサーは、仕事の話が始まると席を外します。

仕事の内容は、池袋の一角で行なわれる裏取り引きの現場を襲い、黒いアタッシュケースを奪うという簡単なものです。ただし、取り引きの時間は間近に迫っており、すぐにも出発しなければ間に合いません。襲撃には渡辺も同行します。

PCたちには、渡辺の正体を確かめたり、裏取り引きの現場を下調べする時間はありません。今、この場で依頼を受けるかどうか決めなければならないのです。

とはいえ、二、三の質問なら渡辺も許してくれます。代表的な質問は次の二つでしょう。

●ケースの中身は？

→「知らないほうがいいだろう」と言うだけで、教えてくれません。

●自社の作業員を使わず、ランナーを雇う理由は？

→裏取り引きの情報を入手したのが数時間前で、部隊を集めている時間がなかった。それでもPCたちが不審に思うようなら、手柄を一人占めしたいという功名心を臭わせませう。

報酬は一人5,000新円です。すぐ仕事にかかるので、全額前払いで渡してくれます。PCたちが報酬の額に不服を言うと、渡辺は「取り引き現場には多額の金を用意されているはず。それは自由にしてもらって結構です」と言います。彼は、目的のアタッシュケースだけ手に入れればいいのです。

PCたちが条件を呑めば契約成立です。装備は用意しているはずなので、すぐ池袋に出発します。移動手段は渡辺のウエストウインド2000です。PCたちが望めば、自分たちの自動車やバイクを使ってもかまいません。

■アタッシュケース強奪

CHAPTER1 裏切りの構図

取り引き現場

新宿から車で20分ほど走ると、目的地に到着します。そこは、かつて測とアサクラが衝突した「東京紛争」で破壊された池袋の一角です。死んだように閑散としたビル街で、人の姿と言えば、周囲の廃ビルに住みついた不法居住者をときおり見かけるぐらいです。瓦

礫が散乱している場所もあり、周囲には街灯の明かりさえまばらです。

GMはここで、取り引き現場襲撃の作戦をプレイヤーに考えさせてください。意見がまとまらないようなら、渡辺が奇襲を提案します。できるだけ隠密裏に行動し、敵の不意を討とうというのです。

取り引きが行なわれるのは、瓦礫が散らば

る空き地です。もとは小さなビルが建っていたのですが、そのビルは完全に破壊され、今では壁の一部やコンクリートの基礎を残すだけとなっています。

空き地の広さは50メートル四方です。取り引きが行なわれるのはその中央付近で、空き地の端から25メートルほど距離があります。また、幅10メートルの道路が空き地を囲んで

います。

空き地の周囲には古びた建物や廃ビルが多く、そのそばまでは相手に見つからずに近づけます。しかし空き地内には大きな遮蔽物^{しやへいぶつ}がなく、取り引き現場には簡単に近づけません。詳しくは下図を見てください。

遭遇

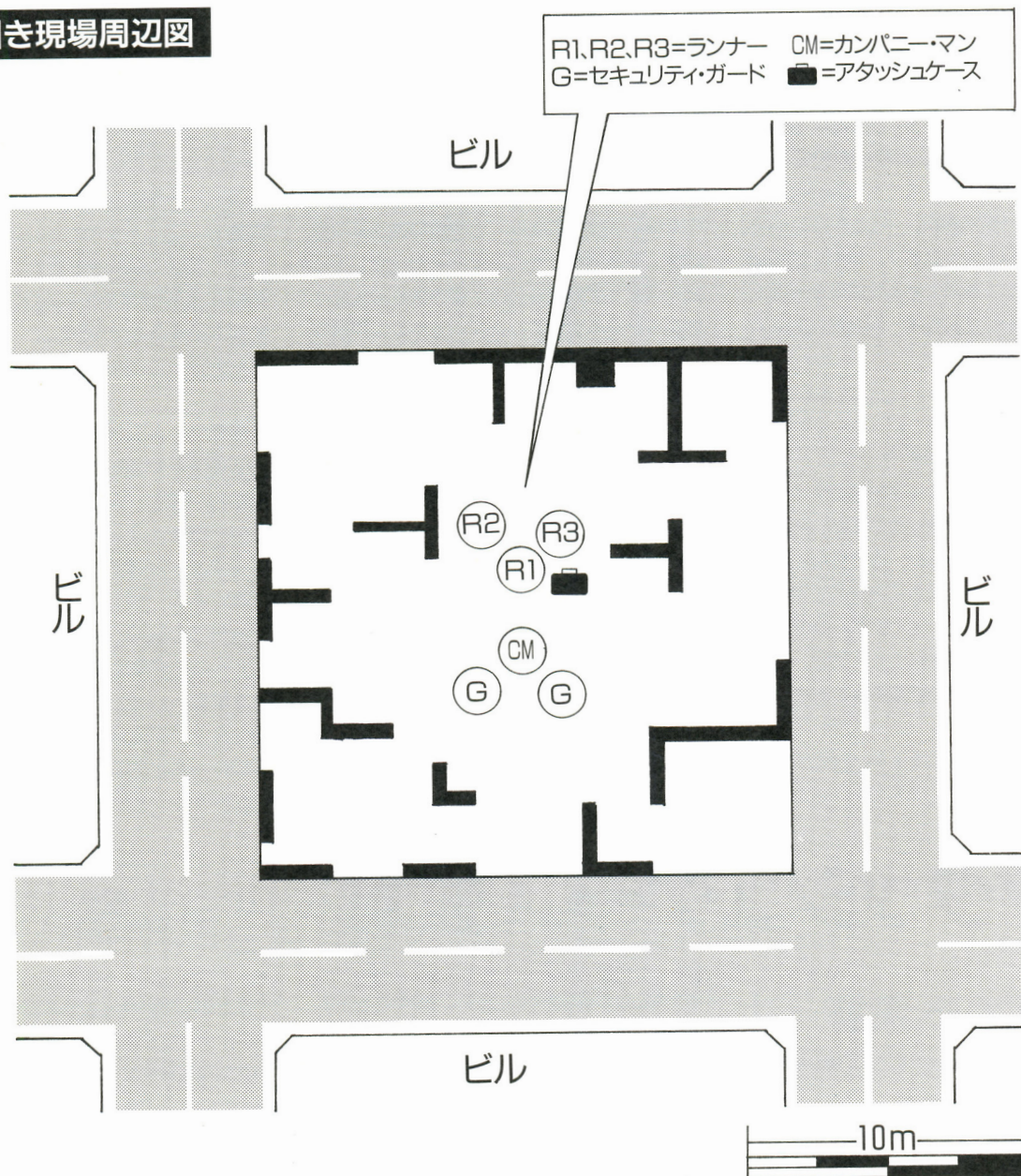
PCたちが空き地まで来たら、それぞれ〈知力〉のレーティングで知覚テストを行ないます（目標値：4 + 低光量状態による修正。通常視野で10、低光量や熱映像視野で8、暗視や赤外線視野で6になる）。

1個でも成功すれば、空き地の人影に気づき、物陰で立ち止まることができます。成功個数に応じてさらに詳しいことがわかります。

1個成功：前方の空き地の人影に気づき、仲間に警告できる。

2個成功：人影が六人いることに気づく。

取り引き現場周辺図



裏切りの構図

ENTANGLED BETAYAL

3個成功：六人とも全員が武器を持っていることに気づく。うち一人が黒いアタッシュケースを持っている。

4個以上成功：六人の様子がさらに詳しくわかる。カンパニー・マン一人、コーポレート・セキュリティ・ガード二人、ストリート・サムライ風のシャドウランナー三人。

全員が知覚テストに失敗すれば、人影に気づかず不用意に近づいたため、相手に見つかってしまいます。どちらも予期しない遭遇なので、〈反応力〉のレーティングで不意打ち判定を行なってください（目標値：双方ともに4）。判定の結果に従って戦闘に入ってください。

知覚テストに1個でも成功した場合、物陰から詳しく観察すれば、知覚テストで3個成功したのと同じ情報がわかります。さらに詳しく知るには、見通しのいい道路を横断し、空き地の端から観察しなければなりません。

空き地に近づくPCには、〈隠密〉技能のテストをさせてください（目標値：4）。空き地にいる相手側は、レーティング9で集団の知覚テストを行ないます（目標値：PCの〈隠密〉技能のレーティング+4〔低光量状態による修正〕）。

PCと相手の成功数を比べ、PC側のほうが多ければ、空き地の端まで気づかれずに接近できます。この場合、知覚テストで4個成功したのと同じ情報がわかります。相手側のほうが多ければ、PCたちを発見したことになります。どちらも予期しない遭遇なので、〈反応力〉のレーティングで不意打ち判定を行なってください（目標値：双方ともに4）。判定の結果に従って戦闘に入ってください。

戦闘

相手と遭遇したら戦闘が始まります。フィギュアなどを用いない抽象戦闘では、彼我の位置関係や距離が曖昧になりがちです。ゲームに慣れない間は、うるさいくらいに位置関係を確認してください。面倒なようですが、『シャドウラン』のスリリングな戦闘を楽しむには欠かせない作業です。

この場面では、遭遇の仕方によって戦闘開

始の状況が変わります。ルールの適用も含めて解説しておきましょう。

●PCたちが知覚テストに成功して、相手に気づいている場合、GMは「取り引き現場周辺図」をプレイヤーに見せて、作戦を考えさせてください。PCたちが相手に気づかなければ、作戦を考えている余裕はありません。

●PCたちが敵に発見されずに奇襲するなら、戦闘が始まる前に〈反応力〉のレーティングで不意打ち判定を行ないます（目標値：PC側2、相手側4）。不意打ちの結果は、テストの成功数を相手側の一人一人と比べて判定します。成功数が上回っている相手には不意打ちされず、適切に対応できます。成功数が同じか少なければ、不意を討たれてしまいます。

成功の個数によっては、敵Aには不意打ちされたが、敵Bには不意打ちされなかったという状況も起こります。不意打ちされなかった相手に対しては自由に行動できますが、不意打ちされた相手には、攻撃したり直接影響をおよぼす行動は取れません。物陰に隠れたり、武器を準備する（ただし撃てない）など、相手に関係しない行動ならできます。相手側全員に不意打ちされると、完全に虚をつかれたことになり、いっさい行動できなくなります（詳しくはルールブックP87参照）。

●戦闘の際に、目標値にかかるおもな修正は次の通りです。

空き地には建物の残骸など、遮蔽物が豊富にあります。遮蔽物の陰に隠れるなら、相手の射撃の目標値+4です。

空き地の中は瓦礫が転がっていて足場が悪

いので、歩きながらの行動は目標値+2、走りながらの行動は目標値+6です。空き地の周囲の道路なら、歩きながらの行動は+1、走りながらの行動は+4になります。

明るさは低光量状態です。通常視野で+6、低光量や熱映像視野で+4、暗視や赤外線視野で+2の修正があります。接近戦闘なら、明るさの修正は半分になります。

射撃戦闘を行なう場合は、目標との距離に注意してください。空き地の中央までの距離は、周囲のビルから35メートル、空き地の端から25メートルです。

空き地の人影は、シスコム社ギース派のカンパニー・マンとその部下二人、測社を裏切ったシャドウランナー三人です。彼らはPCたちに気づくと、即座に攻撃してきます。交渉の余地はありません。

カンパニー・マンおよびランナー二人が行動不能になると、カンパニー・マン以外のキャラクターは、形勢不利と見て逃走します。目標の黒いアタッシュケースは、逃走するキャラクターの誰かが持っています（GMが決めてください）。カンパニー・マンは、けっして逃げません。PCたちの追跡を遅らせるために、その場に留まって応戦します。

GMは、アタッシュケースをPC側が入手するように仕向けてください。NPCが逃げ切りそうなときは、激しい銃撃にたまりかねてアタッシュケースを投げ捨て、その隙に逃げたことにすればいいでしょう。同行している渡辺が、逃走者を撃ち殺したことにしてもかまいません。

シャドウランナー×3名(NPCレーティング4)

能力値	強靱力6(8)/敏捷力4(5)/筋力6(7)/魅力2/知力5/意志力6/エッセンス1/魔力-/反応力4(6)
イニシアティブ	6+2D6
視界	低光量(修正：低光量状態で+4)
技能	小火器5/素手戦闘5/武器戦闘5/隠密4/バイク2
武器	ウーザーIII(ダメージ：6M 射撃モード：バースト、フルオート 修正：内蔵スマートリンクで-2、バースト射撃で反動+3)/格納型スパー(ダメージ：6M)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング：5/3)
サイバーウェア	格納型スパー/強化反射神経1/サイバーアイ(低光量)/人工筋肉1/スマートリンク/皮膚装甲2

解説：測社の依頼で三浜のA1サンプルを奪取しましたが、報酬をつりあげようとして依頼主を裏切り、シスコム社との取り引きに応じました。彼らの目的は金だけなので、形勢不利と見れば逃走します。脅威力は3~4が適当です。

カンパニー・マン(NPCレーティング3)

能力値	強靱力6/敏捷力5/筋力6/魅力2/知力4/意志力5/エッセンス3/魔力4/反応力4(6)
イニシアティブ	6+2D6
視界	通常(修正:低光量状態で+6)/低光量(修正:低光量状態で+4)
技能	隠密5/自動車5/小火器7/素手戦闘6
武器	HK227(ダメージ:7M 修正:排気システムIIで反動-2)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	強化反射神経1/スキルワイヤ5
スキルソフト	電子機器3/礼儀作法(ストリート)3/尋問3
装備	低光量ゴーグル

解説:シスコム社(AIシステム)が、AIサンプルを取り戻すために派遣したカンパニー・マンです。サンプル(アタッシュケース)を守るためなら、死ぬまで戦います。脅威力は3~4が適当です。

コーポレート・セキュリティ・ガードX2名(NPCレーティング2)

能力値	強靱力4/敏捷力3/筋力3/魅力2/知力2/意志力2/エッセンス6/魔力4/反応力2
イニシアティブ	2+1D6
視界	通常(修正:低光量状態で+6)/低光量(修正:低光量状態で+4)
技能	小火器3/素手戦闘3
武器	HK227(ダメージ:7M 修正:排気システムIIで反動-2)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	なし
装備	低光量ゴーグル

解説:カンパニー・マンの部下です。形勢が不利になれば、社への忠誠心を忘れて逃亡します。脅威力は1~2が適当でしょう。

カンパニー・マンを身体検査すると、無記名の支払い保証済みクレッドスティック(額面6万新円)を持っています。またランナーのポケットには、「バー・テラス」とロゴの入ったマッチが見つかります。この他に目ぼしいものはありません。

戦闘が終わると、渡辺がアタッシュケースを回収します。渡辺はPCたちに、今夜のことは忘れるようにと言いつつ、ウエストウインドで走り去ります。PCたちが彼の車で来ても、PCたちを送ろうとはしません(仕事が終わったら、PCたちに用はないからです)。

PCたちが渡辺の車を尾行するなら、適当な車両技能でテストしてください(目標値:6。渡辺の〈自動車〉技能レーティング)。渡辺も〈自動車〉技能でテストを行ないます(目標値:尾行するPCの車両技能レーティング)。成功数を比較してください。渡辺の成功数のほうが多ければ、PCは尾行に失敗し、車を見失ってしまいます。成功数が同じか、PCのほうが多ければ、渡辺が潮社私有区(東京西部)に向かわず、南東に向かっていくことがわかりますが、芝浦あたりで見失ってしまいます。

いずれにせよ、今夜の仕事は終了です。

■トラブル

CHAPTER1 裏切りの構図

包囲

アタッシュケース強奪の夜から二日後。PCたちは、AIサンプルを奪われたシスコム社の厳しい追及を受けます。

まず、それぞれのPCがどこで何を行なっているか確認してください。そのうちの一人が、シスコム社の襲撃を受けます。なじみの酒場や自宅でくつろいでいるPCが襲撃しやすいでしょう。

ただし、戦闘能力が高いPC(ストリート・サムライなど)を生け捕りにするのは難しいので、イニシアティブが低く、戦闘技能が低いPCを狙ってください。魔法使いやデッカーが適当でしょう。

目標のPCを決めたら、〈知力〉テストをさせてください(目標値:5)。判定に成功すれば、PCのいる建物(あるいは場所)が包囲されていることに気づきます。

周囲を観察すると、企業警備員が人込みに紛れてPCを監視しています。かなりの人数で、ざっと見ても三十人はいます。さらに、暴動鎮圧用の装甲車両が少し離れたところに止まっています。

PCは当然逃げようとするでしょうが、気づかれずに包囲を突破することは不可能です。かといって、これだけの敵と正面から戦って無事に済むとは思えません。プレイヤーがゲームに慣れていないようなら、GMはこのことをはっきり告げてください。

その場に居合わせた人も、やがてPCが包囲されていることに気づきます。彼らは、友人や配下(ルールブックP42参照)でもなければ協力してくれません。場合によっては自分を守るために、厄介者のPCを相手に突き出すかもしれません。

狙われたPCが仲間を呼ぶなら、GMには好都合です。仲間がやってくる前にPCを捕えて人質にし、後からやってくる仲間を一網打尽にしてください(ただし、無理にPC全員を捕まえる必要はありません)。

PCがどう対処すべきかわからず、ぐずぐずしているようなら、警備員が10人ほど突入してきて、無駄な抵抗はやめろと銃を突きつけます。PCが抵抗するなら、発砲してもよ

いでしょう（警備員の銃には気絶弾が装填されており、PCが死ぬことはありません）。

拘束

PCが降伏するか、戦って気絶すると、警備員に身柄を拘束されて装甲車に連行されます。そして車内のスツールに座らされ、後ろ手に手錠をかけられます。

PCが仲間を呼んだ場合は、捕まえたPCを人質として扱ってください。それでも仲間が抵抗するなら、気絶弾の一斉射撃が待っています。いずれにせよ、仲間たちも捕まり、装甲車に運ばれます。

PCたちの目の前には、頬がこけ、三白眼の中年男が座っています。この男はシスコム社AIシステム派のカンパニー・マンで、“久遠”と名乗ります。

久遠はPCの前に立つと、いきなり顔を殴り、スツールを蹴り倒して床に転がします。そして腹に一発蹴りを入れると、苦痛に歪むPCの顔を覗きこみ、耳元でこう囁きます。「貴様らが、我が社の取り引きを妨害したのはわかっている。おとなしくアタッシュケースを返せば、命だけは助けてやろう」

PCは、なんとか脱出を試みるでしょうが、無駄な努力です。PCにできるのは、久遠の尋問に答えるか、黙秘を通すことしかありません。アタッシュケースの中身を尋ねても、“重要機密”と答えるだけで、具体的には教えてくれません。いずれにせよ、久遠は殴る蹴るの暴行を続けます。

さて、PCはここでどのように反応するでしょうか。大きく分けると、次の三つの可能性があります。

●完全に黙秘する。

●事実を正直に告げる（アタッシュケースは、測社のカンパニー・マンを名乗る依頼人が持ち去った。その後どうなったかは知らない）。

●嘘をつく（アタッシュケースの行方を知っていると、どこかに隠したなど）。

いずれにせよ、久遠はしばらく尋問を続けた後に、次のように言います。「貴様らのご託なんぞどうでもいい。仕でかしたことの責任

コーポレート・セキュリティ・ガード×多数(NPCレーティング2)

能力値	強靱力4／敏捷力3／筋力3／魅力2／知力2／意志力2／エッセンス6／魔力－／反応力：2
イニシアティブ	2＋1D6
視界	通常(修正：低光量状態で＋6)／低光量(修正：低光量状態で＋4)
技能	小火器3／素手戦闘3
武器	アレス・プレデター(ダメージ：9M)／ディファイアンスT250(ダメージ：10S精神弾薬：気絶弾。防具は対衝撃防御のみ有効)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング：5／3)
サイバーウェア	なし
装備	低光量ゴーグル

解説：シスコム社の警備員で、PCの身柄拘束が任務です。基本的には、数にものを言わせて戦わずに捕まえようとしています。脅威力は1～2が適当です。

は取ってもらうぞ」

そしてPCの首に、プラスチック製の黒い首輪をはめます。首輪には液晶板が埋めこまれており、デジタル数字が表示されています。

この首輪には、サイバーウェアの“脳皮質爆弾”に似た爆弾がしこまれています。爆発すれば装着者は死亡し、半径1メートルの範囲に5Dダメージを与えます。材質は超硬質プラスチックで、銃撃などで傷つくことはありません（硬度レート32）。

無理に外そうとすれば、装着者に電撃のダメージを与えます（6S精神。強靱力で抵抗可）。さらに外そうとすると、起爆装置が作動して10秒後に爆発します。

デジタル数字は“96：00：00”にセットされており、PCの首にはめるとカウントダウンが始まります。

首輪をはめると、久遠は狂気に満ちた笑みを浮かべ、次のように言います。「96時間の猶予をやろう。その間に、アタッシュケースを私の元へ持ってこい。できなければ、貴様は死ぬことになる」

PCが質問すると、首輪に爆弾がしかけられており、96時間後に爆発することを教えてくれます。もちろん、いくら頼んでも（あるいは嚇しても）外してくれません。PCが生きのびるには、96時間以内に、奪ったアタッシュケースを久遠に返すしかないので。

この状況でPCが報酬を要求するなら、久遠はさらに暴行を加え、首輪を外してもらえただけでありがたく思えと言います。またPCたちが、アタッシュケースを強奪したときにカンパニー・マンのクレジットスティックを

奪っていたなら、報酬は前払いしてあると答えます。あのクレジットスティックは、シスコム社が“重要機密”を買い取るための資金でした。PCたちがそれを持ち去ったということは、重要機密をシスコム社に引き渡す報酬を、前払いで受け取った形になります。だから、PCたちはアタッシュケースを引き渡さなければならないというわけです。

PCがなおも反抗的な態度を見せたり、文句を言ったりすれば、久遠は容赦なく殴りつけます。そして、最後に次のように言います。「貴様らのような野良犬に手を貸すのは不本意だが、機密を取り戻すためには仕方がない。こちらで調べた情報を渡しておく。我々も独自に調査を進めるが、後は自分たちで何とかするんだな。我々と連絡を取りたいときは、この番号にアクセスしろ」

そして、連絡先を記したメモとデータチップを投げてよこします。話が終わると、PCたちは手錠と首輪をはめられたまま、問答無用で車から放りだされます。そして久遠と警備員たちを乗せた装甲車は、すばやく走り去ります。

GMは、久遠をエキセントリックで憎々しい男として演じてください。PCにとっては殺したいほど憎い相手でしょうが、彼はシスコム社の唯一の窓口です。この後の情報収集や潜入作戦では世話になるでしょう。

■情報収集

CHAPTER1 裏切りの構図

情報収集の手順

シスコム社のカンパニー・マンにA I サンプルの奪回を強要されたPCたちは、否応なく行動を起こさねばなりません。

PCたちの目的は、A I サンプルを誰が持っているか突き止めること——つまり、最初の依頼人の正体を暴くことです。そのためには、さまざまな手段で情報を集めなければなりません。

ちなみに、依頼人の“裏をとる”ことはシャドウランナーの基本です（もちろん、このシナリオでは作作的に“裏をとれない”ようにしてあるわけです）。プレイヤーに情報収集のノウハウを知ってもらう意味でも、この場面は丹念に進めてください。『シャドウラン』を初めて遊ぶプレイヤーは、情報収集の手順に不慣れでしょうから、ある程度GMが誘導してあげてください。

以下に、さまざまな情報源から得られる情報をあげていきます。PCたちの行動に応じて、適宜情報を与えてください。最終的には、A I サンプルの入ったアタッシュケースを持ち去ったのが“彩凶”というランナーであること、その彩凶を雇ったのがシスコム社の“小田桐”という人物で、事件の裏側にシスコム社の内紛が潜んでいることが明らかになるはずです。

久遠のデータチップ

久遠からもったデータチップには、今回の事件に関して久遠とその部下が集めた情報が収められています。データ表示システムやテレコムで再生すれば、以下の情報が得られます。

●奪われたアタッシュケースについて：

「奪われたアタッシュケースには、円筒形の対衝撃保護ケース（直径30センチ、長さ80センチ。色は銀）と、立方体の保護ケース（一辺5センチ程度）が収められている」

文字と一緒に映像も再生されるので、アタッシュケースや保護ケースの外観もわかります。PCたちがこれを見れば、“渡辺”が持ち去ったアタッシュケースと同じであることがわかります。

データチップでは保護ケースの中身には触れていません。円筒形のケースには、問題の新型A I 用の基盤が、立方体のケースにはA I 用のプログラムを記録した光学チップが収められています。

●アタッシュケース強奪事件までの経緯：

「事件は、シャドウランナーとおぼしき襲撃者が我が社の研究所に侵入し、問題のアタッシュケースを持ち出したことに初まる。襲撃者に命令を下したのは洵社と推定される」

画面には、侵入者を捕えた警備カメラの映像が映しだされます。映像が不鮮明なので断定はできませんが、池袋の取り引き現場にいたランナーたちに似ています（同一人物です）。デッカーがコンピュータ・システムに潜りこんで警備態勢を混乱させている隙に、実行部隊が研究所に侵入、まんまとアタッシュケースを奪い去ったのです。

「しかし、その後襲撃者たちから意外な申し出があった。盗んだアタッシュケースを高額で売りたいというのだ。襲撃者と洵社の間で問題が発生したらしいが、詳細は定かでない。いずれにせよ、我々は襲撃者の申し出を受け入れた」

話はまとまり、アタッシュケース（A I サンプル）は無事シスコム社に買い戻される予定でした。ところが、その取り引き現場を何者か（PCたちです）に襲われ、アタッシュケースは再び奪い去られてしまったのです。

●アタッシュケースの捜索：

「我々は、再びアタッシュケースを持ち去った犯人とその行方を調査した。そこで浮かび上がったのが、このシャドウランナーたちである」

画面には、PCたちの顔写真が並んでいきます。A I サンプルを再び強奪されたシスコム社は、全力で捜査に当たりました。その結果、

実行犯であるPCたちの正体を突き止めましたが、依頼人についてはまったくわかっていません。そこで、PCたちに協力を強要するという強硬手段に出たわけです。

フィクサーの情報

『シャドウラン』のフィクサーは、ランナーに仕事を斡旋する以外に、違法な品々を売買したり、情報を売ったりもしています。“渡辺”の依頼を仲介したフィクサーには、いつもの洒場で会うことができます。

フィクサーはPCから事情を聞くと、いかにも申し訳なさそうな表情で、次のように言います。「裏の取れない仕事を回した俺にも責任はある。できるだけ協力はさせてもらおうよ」彼から得られる情報は以下の通りです。

●“渡辺”について：

依頼人の正体について質すと、フィクサーはすまなさそうな顔をします。急ぎの仕事で報酬が高額だったので、裏を十分に取っていなかったとあやまります。彼はさっそくコンピュータ・システムにアクセスして、情報を集めます。その作業が終わると、次のように告げます。「どうも、洵社配下の工作人員には“渡辺”らしい人物が見当たらない。もっとも、企業の極秘情報だから俺の情報網に引っ掛からないこともありうるがな。企業の裏に詳しい知り合いはいないのか？」

“企業の裏に詳しい知り合い”とは、ミスター・ジョンソンのことを指しています。PCのコンタクトにミスター・ジョンソンがいなければ、この後に登場する“芝神”が情報を提供してもいいでしょう（P16[芝神の情報]参照）。

●洵社の動きについて：

「お前たちがランを仕掛けた直後から、動きが慌ただしいようだな。企業は専門外だから、詳しいことはわからんが……」もっと詳しい情報は、ミスター・ジョンソンに聞かなければわかりません。

●取り引き現場にいたランナーについて：

「お前たちが倒したのは、“スカベンジャーズ”と呼ばれていたチームだ。“テラス”というバーによく出入りしていて、“ブラッド”というフィクサーから仕事を受けていた。なかなか腕が立つらしいが、報酬が安いとすぐ裏切るという悪い評判も聞いたな」

●ブラッドについて：

「同業者だが、俺のようにストリートからのたたき上げじゃなく、企業から流れてきたらしい。そのせいか、企業がらみの依頼をおもに扱ってよう、コネのあるランナーも企業崩れが多い。スカベンジャーズが裏切ったおかげで、あいつが尻ぬぐいをさせられたって噂だぜ」

ミスター・ジョンソンの情報

ミスター・ジョンソンとは、ランナーにコネのある企業の社員を指す通称です。たいてい重役か部長クラスで、企業関係の情報に通じています。社の利益のためにランナーと接触を保っており、ときに裏切ったりと冷酷な面も見えますが、利用価値がある限りは誠実に対応します。企業でもストリートでも、信用が第一なのです。

ミスター・ジョンソンをコンタクトに選んだ場合は、どの企業の人物かを決めてください（東京なら測、三浜あたりが適当です。詳しくはルールブックP305参照）。

ただし企業絡みの事件では、ミスター・ジョンソンの所属企業によって対応がまったく変わってきます。GMはミスター・ジョンソンの利害関係に注意してください。彼の最大の関心事は自社の（そして自分の）利益であり、その点を忘れなければ自然に対応の仕方わかってくるでしょう。今回の事件について、各社のミスター・ジョンソンがどのように対応するか、以下にまとめてみました。

測：PCたちがAIサンプルの行方に関わっていることを知ると、なんとかサンプルを入手しようとします。そのためにはPCたちを買収することも辞さないでしょう。

三浜：AIサンプルを取り戻すためなら、情報提供だけでなくできる限りの援助をしてくれます。PCの交渉次第では装備を貸しだしてもいいでしょう（見返りは要求されるか

もしれません）。

その他：基本的に状況を静観しています。ただし、隙あらば争いに喰いこんで利益を得ようとするでしょう。

●測と三浜の関係について：

ミスター・ジョンソンの立場によって、得られる情報が異なります。

測：「我が社と三浜は昔から対立しているが、東京でのシェア争いでは我が社が先んじている。我々は長い間、熾烈な競争を繰りかえしてきた。最近では、三浜が新型AIを開発したことでまた対立が激しくなっている。このAIは、現行の主力AIよりも高性能・低価格で、三浜はシェア拡大の秘密兵器と考えているようだ。我が社としては、何とかこのAIを発売前に入手したいのだが」

三浜：新型AIについては、いっさい触れないように注意してください。「我が社と測は、長い間熾烈な競争を繰りかえしてきた。東京でのシェア争いでは、測に一日のリードを許していたことは事実だ。だが、それも昨日までのこと。我々が開発した新製品が市場に投入されれば、我が社は一気にシェアを拡大できる。測側はいろいろと小細工をしているようだが、しょせんは無駄なあがきだ」

その他：「測と三浜は昔から対立しているが、東京でのシェア争いでは測が先んじている。彼らは長い間、熾烈な競争を繰りかえしてきた。最近では、三浜が新型AIを開発したことでまた対立が激しくなっている。このAIは、現行の主力AIよりも高性能・低価格で、三浜は測追い上げの秘密兵器と考えているようだ。測もこのAIには注目しており、何とか発売前に入手したいと考えている」

●測社の動きについて：

これも、ミスター・ジョンソンの立場によって得られる情報が異なります。

測：PCが状況を明かさない場合は、「企業秘密だ」と言って教えてくれません。「渡辺」の依頼以降の経緯を話すなら、以下の情報が得られます。「君は、思いがけないところで我が社の利害と関わっているようだ。状況を整理するために、順を追って説明しよう。我々は、三浜が開発した新型AIを入手しようと試みたが、なかなか手がかりが得られなかつ

た。そんなとき、三浜が系列のシスコム社に新型AIのプログラムを発注するとの情報を掴んだ。我々はランナーを雇って、AIとプログラムのサンプルを入手しようとしたが、思いがけない事態が起きた。AIサンプルを盗んだランナーが我々を裏切り、サンプルを持ったまま行方をくらましたのだ。我々は裏切ったランナーたちの行方を必死で追ったが、数日前に池袋で死体となって発見された。彼らを始末したのが君たちであることはまちがいないさうだが、我々は“渡辺”という工作員に、そのような命令を下した覚えはない。その男はいったい何者なんだ？ そいつは今、どこにいるんだ？」

三浜：PCが状況を明かさない場合は、「企業秘密だ」と言って教えてくれません。シスコム社との経緯を説明するなら、以下の情報が得られます。「君もやっかいな事件に首を突っこんだものだな。首輪の件は気の毒だが、我々の事情も察してくれたまえ。そのアタッシュケースは、どうしても測に渡すわけにはいかないのだ。だから君たちには、なんとしてもケースを見つけてもらわなければ。そのためにできるだけ協力はしよう」

その他：「三浜が開発した新型AIを入手するために、測はさまざまな手を打ったが、ことごとく失敗したようだ。しかし、系列のシスコム社に新型AIのプログラムが発注され、シスコム社の手にAIのサンプルが渡った。測はこの好機を逃さず、ランナーを使ってAIとプログラムを強奪した。新型AIのサンプルが測の手に渡れば、対抗する新製品が早期に発売されるだろう。三浜にしてみれば大打撃だ。……ところが、話にはまだ続きがある。どうやらAIサンプルを盗んだランナーが測を裏切り、サンプルを持ったまま逃走したというんだ。おかげで測の保安部は、ここ三日ほど激しく動き回っている」

●“渡辺”について：

「ありふれた名前だな。企業工作員は偽名を使うのが普通だから、渡辺と名乗っているカンパニー・マンならごまんといるだろう。せめて外見がわからなければ特定は難しい」

ここでプレイヤーに、“渡辺”の外見を実際に説明させてください。うまく説明できれば、ジョンソンは次のように答えます。「そいつは

「彩凶」と呼ばれているフリーのランナーだろう。凄腕で有名だが、殺しの手口が残酷極まりない。悪名もかなりのものだ」

●「彩凶」について：

「やつには妙な噂がある。神出鬼没で腕が立つのはもちろんだが、「不死身」だというんだ。どこまで事実かわからんが、侵入不可能な部屋に潜入して機密情報を盗みだしたり、銃撃の雨を無傷で生きのびたりと、やつにまつわる伝説はいくつも伝わっている。ただし性格は残酷極まりなく、任務遂行のためならどれほど血を流そうと気にしない。いくら有能でも、私なら殺人狂は使わんね」

●A Iサンプルについて：

場合によっては、PCたちが測社のミスター・ジョンソンにA Iサンプルを引き渡そうとすることも考えられます。PCがサンプルの行方を追っていることを話すと、測のジョンソンは次のように告げます。「あのA Iサンプルは、我が社にとって非常に重要なものだ。5万新円で買い取ろう」。また首輪爆弾について話すと、「我々に新型A Iを渡せば、それも外してやる。我々の技術力をもってすれば、そんな仕掛けなど問題にもならんよ」と答えます。ジョンソンを信用するかどうかは、PC次第です。

バー「テラス」

バー「テラス」は、東新宿の雑居ビルに店を構える小綺麗なマッチスティック・バーです。24時間営業で、昼間は軽食喫茶としてアルバイトの女性（小夜子）が切り盛りしています。夜はバーとして、芝神作次郎という老人がカウンターに立ち、バーテンを務めます。

どこにでもあるようなバーですが、影の世界では、ここが「ブラッド」というフィクサーの拠点であり、元企業系のランナーに仕事を斡旋していることが知られています。「ブラッド」に話を聞けば、企業系の詳しい情報が比較的容易に得られます。この店で登場するNPCは以下の通りです。

芝神作次郎：60歳くらいの、小柄で寡黙な男です。過去を詳しく知る者はいませんが、以前は巨大企業の系列に属さない独立企業の社長だったという噂です。酒とお客を愛する

人物で、店の常連からは「芝さん」と呼ばれています。一見どこにでもいる平凡な老人に見えますが、交友関係は広く、意外な情報に通じています。

小夜子：20歳くらいの物静かな女性です。小説好きで、客のいないときはカウンターで本を読んでいます。愛読書は詩集や文学小説で、データチップではなく、活字で印刷された本を好みます。仕事柄、客の噂話を耳にするので、芝神と同じく裏の情報にある程度通じています。店に出入りするランナーとも仲がよく、彼らの評判や噂にも詳しいようです。

ブラッド：20代後半の男性。整った顔をしています。髪はぼさぼさ、無精髭を生やして、よれよれの黒い補強コートを身にまとっています。物騒な通り名が示すように抜き身のナイフのような男で、いつも喧嘩を売っているようにぶっきらぼうな口調で話します。しかし、彼と喧嘩するのは得策ではないでしょう。なぜならレベル2の強化反射神経を体に埋めこんでいるからです。

ある巨大企業の元カンパニー・マンという経歴を持ち、企業からの依頼を得意としています。コンタクトのランナーも企業あがりが多いようです。

ブラッドの情報

PCたちが昼間「テラス」を訪ねると、ブラッドは夜になれば店に来ると小夜子が教えてくれます。夜なら、ブラッドはカウンターで酒を飲んでおり、話を聞くことができます。

●池袋にいたランナーについて：

淡々とした様子で、次のように答えます。「……おまえらが始末したのは、スカベンジャーズって連中さ。知り合いを殺された以上、本当なら鉛の弾でもおまみししてやるところだがな。今度ばかりは話が違う。あいつらは腕こそいいが、あくどい連中だ。どんなにやばい相手でも、『俺たちの腕を安く買い叩こうとするやつらは依頼人じゃねえ。ただの詐欺師さ』とかぬかして、裏切っちゃうことがあった。おかげで、俺は何度もあいつらの尻ぬぐいをしなけりゃならなかった。もちろん、やつらには違約金をたんまり払わせたが、た

まったもんじゃなかったぜ。死んでくれて、せいせいしてたところさ」

●シスコム社襲撃について：

スカベンジャーズがシスコム社を襲って、A Iサンプルを奪った件について尋ねると、以下のように答えます。「確かにそれは、俺がスカベンジャーズに回した仕事だ。侵入、強奪はやつらの十八番だったからな。今回も綺麗に仕事を片付けたんだが、奪ったブツを売り飛ばしたほうが約束の報酬より金になると見たらしく、あっさり依頼人を裏切っちゃった。おかげで俺は、依頼人からさんざん罵られたあげく、高額な違約金まで取られちゃった。あの馬鹿どもは、シスコムにブツを買い戻させようとしたらしいが、そこをあんたたちに襲われたってわけさ。まあ、いつかこうなるとは思ってたがね。奪われたブツの行き先は知らねえ。俺には関係のないことさ」

●「渡辺」について：

「渡辺」の外見をプレイヤーがうまく伝えることができれば、次の情報が得られます。「そいつは「彩凶」ってランナーだな。化物みたいにしぶとく、凄腕なんだが、殺しの手口が酷い。相手が無抵抗でも、じわりじわりとなぶり殺すのさ。元々はフリーだが、今は誰かに雇われてたはずだ。……たしか「小田桐」とかいってたか……」

●「小田桐」について：

「どっかの企業のやつだ。それ以上は知らないね。しかし彩凶を雇うところを見ると、かなりやばい線だと思っぜ」

芝神の情報

PCたちが夜「テラス」を訪ねると、バーテン兼マスターの芝神がいます。彼に話を聞けば以下の情報が得られます。PCたちのコンタクトにミスター・ジョンソンがいない場合は、第三者（測、三浜以外）のジョンソンが知っている情報も提供してくれます（P15 [ミスター・ジョンソンの情報] 参照）。

●今回の事件について：

事件全般についてかいつまんで説明すると、以下のように答えます。「見た目は測と三浜の争いに見えますが、私が聞いたところでは

少々違うようですね。測は機密を手に入れているし、三浜も取り返してはいない。きっと、どこかで誰かがほくそ笑んでいるんでしょう」

●「彩凶」について：

「不死身という噂ですが、あながちでたらめでもないようです。うちのお客さんが、全身に銃弾を浴びても平然と起きあがったのを見て話してましたからね。もちろん信頼できる方ですよ」

●「小田桐」について：

「シスコム社の小田桐ですか？ 急に頭角を現してきた、若手の役員ですよ。仕事のやり口は荒っぽい、なかなかの切れ者だそうです」

●シスコム社について：

「シスコムは、三浜系のA Iシステム社と、独立企業のコムテック社が合併してできた会社です。A Iソフトを専門に開発しているはずですよ。三浜の資本援助を受けたA Iシステム社が、コムテック社を乗っ取る形で合併したので、設立当初から両社の社員どうしの対立が激しかったそうです。今でも内部では、出身企業の派閥に分かれてしのぎを削っているという噂ですよ」

まとめ

最初にも述べましたが、この情報収集で重要なポイントは以下の通りです。

●測の作業員と偽ってPCに仕事を依頼したのは、「彩凶」と名乗るランナーである。

●彩凶を雇ったのは、シスコム社の役員である「小田桐」らしいこと。

●事件の背後には、シスコム社の派閥闘争が絡んでいること。

●A Iサンプルの行方は、「彩凶」ないし「小田桐」に確かめるしかないこと。

以上の状況が把握できれば、ひとまず調査は終わりです。PCたちがつまづくようなら、GMはうまく情報を与えてプレイヤーを誘導してください。

潜入準備

CHAPTER1 裏切りの構図

「久遠のメッセージ」

A Iサンプルを奪ったのがシスコム社の小田桐であることを知ったPCたちは、久遠に連絡を取るでしょう。PCから接触がなければ、久遠から連絡が入り、捜査の進行状況を確認されます。

PCたちは久遠を憎んでいるでしょうが、生き延びるためには、彼と協力するしかないことを思いださせてください（測社に寝返った場合については、後で触れます）。

いずれにせよ、PCたちと久遠は電話で話すことになります。PCたちが調査結果を伝え、久遠は苦々しげに言います。「裏切り者か…。その線も考えなかったわけではないが、ここまで思いきった手を打つとは予想していなかった。いずれにせよ、ただちに手を打たねばならない。10時間後に、例の酒場で待て」

そして一方的に電話を切ります。PCたちは酒場で待つしかないでしょう。

約束の時間になると、久遠の部下のカンパニー・マンが現れます（久遠自身はPCたちと接触しません。PCたちが首輪を外させるために、久遠を捕えようとするかもしれないからです）。そしてデータ表示システムを取り出し、久遠のメッセージを再生します。

「残念だが、貴様らの調査は間違っていないか

った。犯人は小田桐にまちがいない」

「貴様らも知っている通り、我が社はA Iシステム社とコムテック社の合併で成立した。

そのため、社内は一枚岩とは言えない。小田桐はコムテック派の若手で、かなり荒っぽい手口で競争相手を蹴落としてきたやつだ」

「貴様らに詳しい事情を教える必要はないが、今度の事件は、コムテック派による妨害工作だ。盗まれた機密は、A Iシステム派が開発したものなのだ」

「そこで、貴様らに命令を与える。例のアタッシュケースは、コムテック派の研究施設の中だ。施設に潜入して、盗まれた重要機密を取り返すのだ」

「しかしコムテック派の研究施設となると、同じ会社といってもセキュリティ系統はまったく独立している。要するに、他社の建物に忍びこむのと同じことだ」

「貴様らに失敗してもらうわけにはいかないうから、こちらでできる限りの準備は整えた。首輪も遠隔操作して、爆発のタイムリミットを二日伸ばしてある。その代わり、必ず機密を取り戻せ。命に代えてもな」

潜入準備

メッセージが終わると、久遠の部下は仕事

の準備を説明してくれます。久遠から提供されるものは以下の通りです。

●偽造クレッドスティック：

偽の身分証明を収めたクレッドスティックで、PCの人数分用意されています。これを使えば、研究施設に出入りしている電気整備業者と偽って正門を通り、地下坑へ通じる機械室の扉を開くことができます（詳しくは後述）。ただし、ほかの建物に入ることはできません。

●研究施設の資料：

目標のコムテック派研究施設に関する情報を収めたデータチップです。

問題の施設は、シスコム本社に近い芝浦の一角にあります。敷地は100メートル四方で、周囲を高い塀で囲まれています。敷地内には2～5階建ての建物が4棟並び、その一つが小田桐の管轄です。目的のA Iサンプルは、その建物にあると考えられます。

建物の内部構造や警備状態はわかっていません。ただ施設の地下には、ガス管や電線、光ファイバーなどをまとめた地下坑道が、建物を結ぶように通っています。この坑道は外部とは繋がっていないため、警備は手薄になっています。坑道へは各建物のほかに、駐車場の脇にある機械室から侵入できます。

研究施設の各建物について、簡単に解説し

ておきます。

①守衛室：正門の警備が担当ですが、仕事のほとんどは機械がやってくれるので、警備員は怠けています。来客はクレッドスティックを照合器に差しこみ、ID番号を入力します。施設内への立ち入り許可が確認されれば、自動的に門が開きます。立ち入り許可が確認されなかった場合は警報が鳴り、警備員が出できます。久遠が用意したクレッドスティック

クを使えば、問題なく正門を通過できます。

②研究棟A：小田桐の管轄で、AIの基盤とプログラムを開発しています。2階建て。

③研究棟B：AIの基盤の開発をしています。3階建て。

④研究棟C：AIプログラムの開発とプログラマーの養成を行なっています。4階建て。

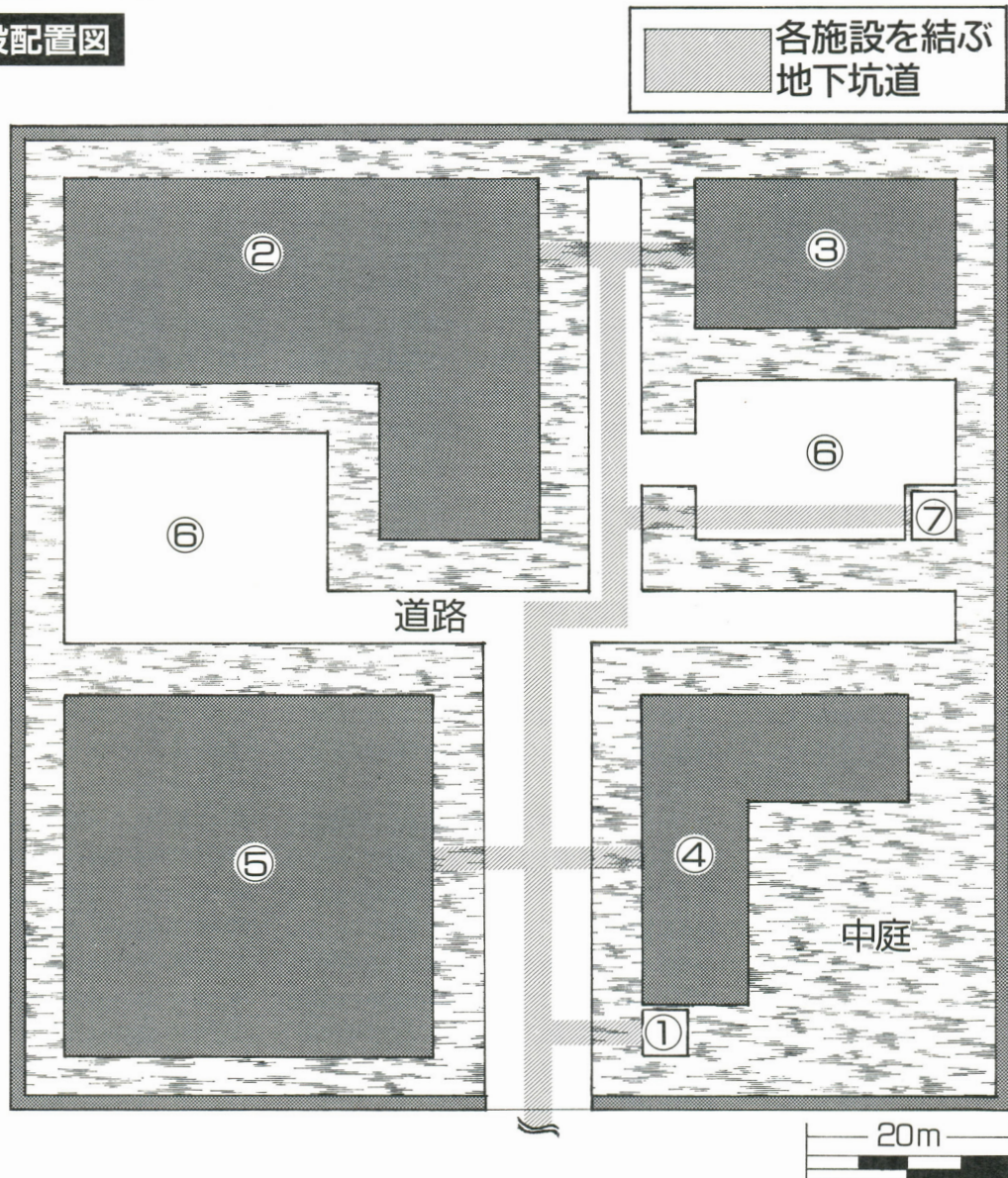
⑤本部ビル：一番大きく、研究施設の事務処理を行なうビルです。警備本部もここにあ

ります。5階建て。

⑥駐車場：研究員や来訪者の車を駐車します。昼間はたくさん駐車していますが、夜は数台しか止まっていません。

⑦機械室：地下坑道への入口があります。入口の扉は久遠のクレッドスティックで開きますが、こじ開ける場合は〈電子機器〉技能のテストに成功しなければなりません（目標値：5）。失敗すると、警備本部に警報が送ら

研究施設配置図



れ、3分で警備員二名がやってきます。

●車：

バンタイプで、電気整備業者のロゴが入っています。修理工の作業服、電気部品、工具箱などが積まれています(変装用)。工具箱には、サブマシンガンくらいの武器を隠すことができます。

●コンピュータ・システムのパスコード：

PCの中にデッカーがいる場合は、シスコ本社経由で研究施設へと繋がる回線のアクセスコードを教えてください。このパスコードを使えば、研究施設でも比較的防御の薄いシステム・アクセス・ノード(SAN)にたどり着けます。玄関ではなく、裏口から潜りこもうというわけです。しかし、SANから先はデッカー自身の力で進んでいかなければいけません。システム・マップについては後述します。

久遠のブリーフィング

久遠の部下は、ひと通り潜入準備について説明すると、再びデータ表示システムで久遠のメッセージを再生します。

「用意したクレッドスティックで、出入りの電気整備業者に変装しろ。研究施設のコンピュータ・システムに細工して、電気業者が地下坑の配線を点検するというデータを書きこんでおいたから、正門は安全に通れるはずだ」「実際の潜入方法は貴様に任せる。正面から突入するもよし、用意した偽造クレッドスティックを使うもよし。臨機応変に判断してくれ。問題のアタッシュケースを取り戻せれば、手段は問わない」

「作戦遂行上、我が社の施設、社員にやむをえず損害を与えたとしても不問に付す。ただしケースの中身を破壊したら、命はないと思え」「シスコ本社の警備システムや保安部は、こちらで押さえておく。貴様らがよほど派手に立ち回らない限り、作戦中に本社が察知することはない。むしろ、可能な限り隠密裏に目的を達成すること」

「騒ぎが大きくなれば、ECP(東都警備。東京の治安を管理する民間警察機構)が出動してくる可能性もある。作戦中に第三者が介入してきた場合は、すみやかに排除せよ。目

的を達成したら、即座に撤退すること」

「事後処理は我々がやる。貴様らは目的の達成を最優先に行動せよ」

「作戦終了後は例の酒場で待機。目的物を確認したら、首輪は外してやる。助かりたければ、まちがっても裏切りなど考えないことだ」

PCたちに質問がなければ、久遠の部下は立ち去ります。いよいよ準備が終わり、行動に移るときが来たのです。

測社に寝返った場合

PCが測側の話に乗った場合、測社のミスター・ジョンソンは自社のカンパニー・マンをPCに接触させます(接触場所はPCのたまり場でかまわないでしょう)。カンパニー・マンは“^{さかき}榊”と名乗ります(高級スーツを隙なく着こなし、いかにも切れ者という印象の男です)。

榊は現在の状況をPCにおおまかに解説します(具体的に17ページの久遠のメッセージを変更します)。

「よく我々に協力してくれる気になった。賢明な選択だ」

「君たちも知っている通り、シスコ社はA Iシステム社とコムテック社の合併で成立した。そのため、社内は一枚岩とは言えない。小田桐はコムテック派の若手で、かなり荒っぽい手口で競争相手を蹴落としてきたようだ」

「今度の事件は、コムテック派による妨害工作と考えられる。問題のサンプルは、A Iシステム派が開発したものなのだ」

「そこで、君たちにはA Iサンプルを奪取してもらいたい。例のアタッシュケースは、コムテック派の研究施設の中にある。施設に潜入して、重要機密を手に入れるのだ」

「こちらまでできる限りの協力はしよう。ただし、機密は必ず手に入れて欲しい。報酬は5万新円。そして、首輪を外すことだ。前金として2万新円を用意した。残りの報酬と首輪の取り外しは、サンプルと引き換えになる」

測に寝返った場合も、首輪の取り外しはサンプルと引き換えということになります。ま

た、首輪のタイムリミットも延長されないの
で、突入に無駄な時間をかけることはできません(5万の追加報酬が得られる以外、条件は厳しくなります)。

研究施設の潜入用に榊が準備する品物は、基本的に久遠が用意するものと変わりません(偽造クレッドスティック、研究施設の資料、車)。ただし、クレッドスティックは正門を抜ける場合にしか使用できません。研究施設⑦の機械室へ入る場合は、マグロックをこじあけねばならないわけです(判定方法はP18を参照)。

榊は次のようにブリーフィングします。

「用意したクレッドスティックを使えば、出入りの電気整備業者に変装できるはずだ。こちらのデッカーが研究施設のコンピュータ・システムに細工して、電気業者が部品を納入するというデータを書き込んでおいた。これを使えば正門は安全に通れるはずだ」

「実際の潜入方法は君たちに任せる。正面から突入してもいいし、用意した偽造クレッドスティックを使ってもいい。任務の成功だけが問題なのだ。臨機応変に判断してくれ。サンプルを取めたケースを手に入れられるのなら、手段は問わない」

「君たちが奪回に向かっているあいだ、我々はシスコ本社の警備システムや保安部を牽制する。君たちがよほど派手に立ち回らない限り、作戦中にシスコ本社に察知されることはない。だが、可能な限り隠密裏に目的を達成してくれたまえ」

「騒ぎが大きくなれば、ECP(東都警備。東京の治安を管理する民間警察機構)が出動してくる可能性もある。作戦中に第三者が介入してきた場合は、すみやかに排除するんだ。目的を達成したら、即座に撤退すること」

「事後処理は我々に任せてくれればいい。君たちは目的の達成を最優先に行動してくれ」

「作戦終了後はここで待機してくれればいい。品物を確認できた段階で首輪を外そう。残りの報酬もその段階で引き渡す」

PCたちに質問がなければ、榊は立ち去ります。いよいよ準備は終わり、行動に移るときが来たのです。

■コムテック派研究施設

CHAPTER1 裏切りの構図

潜入

まずはPCたちに、研究施設への潜入方法を考えさせてください。その際、GMは以下の点に注意してください。

●全体の手順：

“シャドウラン”では、一瞬の判断ミスが作戦失敗に繋がりがねません。GMはPCたちの作戦をよく聞き、状況の誤認や食い違いがないようにしてください。

●潜入の時間：

昼と夜では、警備員の質や施設にいる人数が変わってきます。

●全員の配置：

PCたちの配置と行動予定を確認してください。分かれて行動する場合は、特にしっかり管理する必要があります。

●PC間の連絡手段：

分かれて行動する場合、PCたちは相互の連絡手段を持っているでしょうか？

●装備の確認：

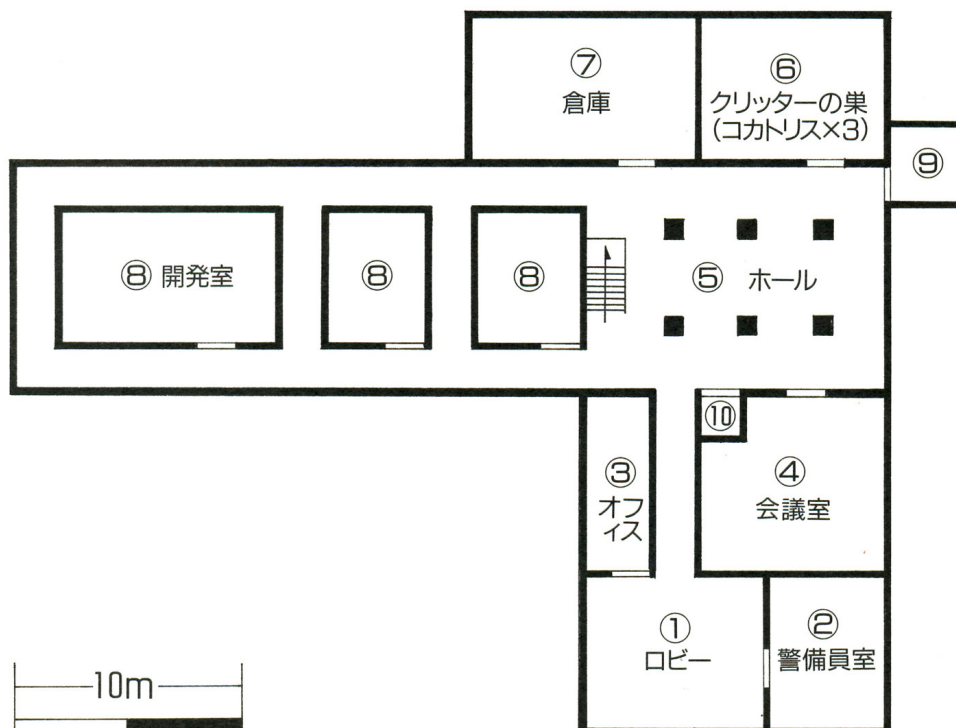
PCたちはどんな装備を持っていますか。PCたちの行動に照らして、不釣り合いな装備を持つてはいないでしょうか（電気修理工がロケットランチャーを担いでいるはずはないでしょうか？）。場合によっては、武器の隠蔽度を用いた知覚テスト（ルールブックP195参照）を行なってください。

これから装備を手配することもできますが、時間がかかります。GMは、時間の余裕がないことをPCたちに思い込ませてください。どうしても必要な場合は、久遠に連絡するか、フィクサーやミスター・ジョンソンなどのコンタクトに頼ることになるでしょう（急がせれば、通常より割高になります）。

研究棟A

小田桐が使っている研究棟Aは、耐久構造材製の二階建てビルです（壁や床の硬度レーティングは16）。通路幅は2メートルで、白を基調としたシンプルなデザインです（病院を

1F



裏切りの構図

ENTANGLED BETRAYAL

想像してください。天井に蛍光灯が設置されていますが、深夜には消されています。そのため、人のいない場所は低光量状態です。

この建物には、常時六名の警備員がいます。夜間は、21時、0時、3時、6時の4回、二人一組で建物を巡回します。一回の見回りに、約30分かかります。

研究棟A 一階

①ロビー

入口の扉には鍵がかかっています。こじ開けるなら、〈電子機器〉技能でテストを行ってください(目標値：6)。成功すれば扉が開きます。失敗すれば、警備室から警備員が様子を見に来ます。

中には、来客用の丸テーブルと椅子があります。壁には有名な画家の風景画が掛かっています。ここには誰もいません。

②警備員室

警備員が詰めている部屋です。部屋の中はヤニ臭く、スチール製の汚れた机が並んでいます。机の上には書類、雑誌、銃と弾丸が乱雑に積まれています。部屋の隅には仮眠用のベッドがあります。

この警備室には、昼夜を問わず六人の警備員がいます。PCたちが研究棟内で射撃戦闘を行なうと、その音を聞きつけたかどうか、

コーポレート・セキュリティ・ガード×6人(NPCレーティング2)

能力値	強靭力4/敏捷力3/筋力3/魅力2/知力2/意志力2/エッセンス6/魔力-/反応力2
イニシアティブ	2+1D6
視界	通常(修正:低光量状態+6)/低光量(修正:低光量状態+4)
技能	小火器3/素手戦闘3
武器	HK227(ダメージ:7M 修正:排気システムIIで反動-2)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	なし
装備	低光量ゴーグル

解説:研究施設の警備員です。重傷を負えば逃走します(死ぬまで戦おうとはしません)。脅威力は1~2が適当でしょう。

一回ごとに集団知覚テスト(ルールブックP195参照)を行ないます。レーティングは、警備員の知力の平均(2)+人数です。全員警備室にいる場合は8になります(目標値:4+各種修正。修正はルールブックP196参照)。成功個数によって警備員の行動が決まります。

失敗:まったく物音に気づかなかった。

1個成功:音がしたようなので、警備員二人が臨時の見回りに出る。音源の正体や位置まではつかんでいない。

2個成功:音源のだいたいの位置がわかり、その正体もある程度予測している。警備員三人が見回りに出る。

3個成功:銃撃戦に気づいている。警備員全員が武器を手に取り、出動する。

4個以上成功:銃撃戦に気づき、使用している武器までわかる。サブマシンガンより強

力な武器が使われている場合は、応援を要請する(本部ビルから保安部隊が出動)。どれほどの応援が駆けつけるかは、PCたちの状況からGMが判断してください。

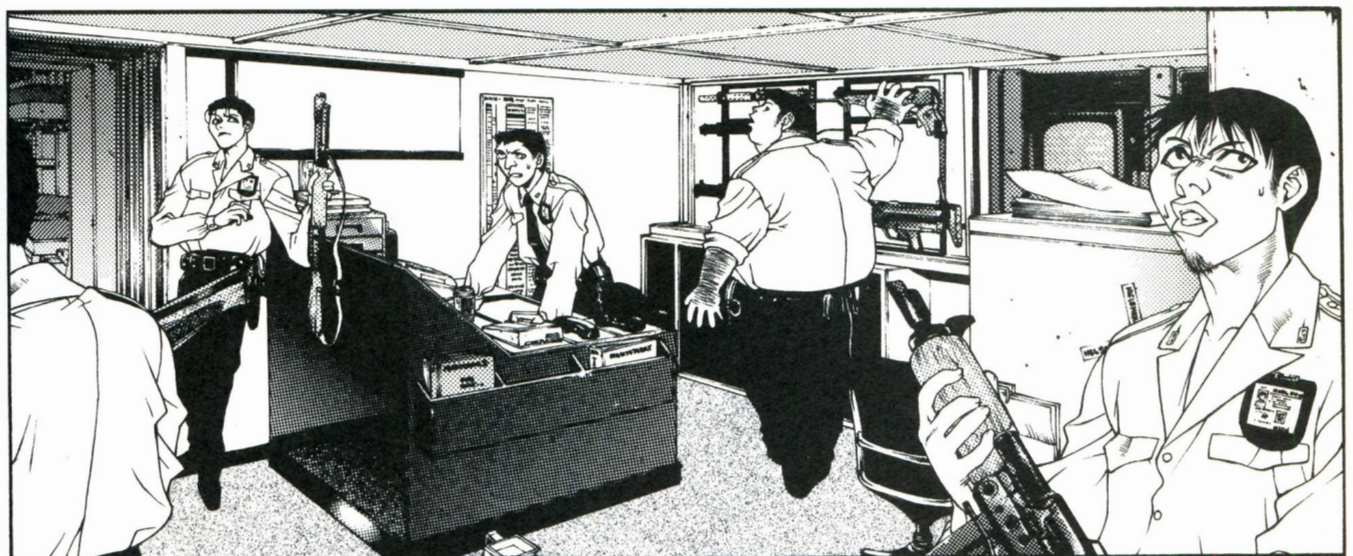
③オフィス

研究棟Aの事務処理を行なう部屋です。おもに来客の対応、電話の取り次ぎ、荷物の受け取りなどの受け付け業務を行なっています。事務机とコンピュータ端末以外には、目ぼしい物はありません。

昼間は六人の社員が働いていますが、夜には誰もいません。

④会議室

大きな長方形のテーブルと、壁一面を使った大型のモニターがあります。昼夜ともに人がいません。



SHADOWRUN TOKYO

⑤ホール

大きな部屋で、太さ1メートルの柱6本で天井を支えています。西側の壁には二階への階段があります。ここには夜になると、警備用に調教された三匹のコカトリスが放されています。戦闘になると、コカトリスは柱に隠れながら近寄ってきます。

柱は部分遮蔽(+4)になります。明かりは低光量状態ですが、コカトリスはアストラル空間を通して物が見えるので、明るさによる修正を受けません。

⑥クリッターの部屋

コカトリスの飼育室です。金属製の頑丈な扉には、「関係者以外立入禁止」の札が掛かっています。中には葉が敷いてあり、動物の匂いがします。昼間は、ここにコカトリスがいます。

⑦倉庫

開発用の工具や電子部品が置かれている部屋です。金属製の棚が部屋じゅうに並び、整理された部品が並んでいます。これと目ぼしいものはありません。

⑧開発室

AIプログラムや新型のコンピュータを開発する部屋です。昼間は1部屋につき1D6+4人の研究員がいますが、夜は無人です。

⑨地下坑道出入口

配電盤や空調コンソールがある部屋です。床に設けられた鉄の蓋が地下坑道の入口です。蓋には、鍵や警報はしかけられていません。

⑩エレベーター

一度に十人まで乗れます。



コカトリス

能力値	強靱力3/敏捷力5/筋力4/魅力-/知力2/意志力2/エッセンス6/魔力-/反応力4
イニシアティブ	4+1D6
視界	明るさによる修正を受けない。
武器	格闘(ダメージ: 8M ₀ 、反応力4で判定)/《麻痺接触》
防具	なし
サイバーウェア	なし

解説: 警備用に調教されたコカトリスです。『白衣を着た人物』と『保安要員』は見分けるので攻撃をしかりません。脅威力は4です。

コカトリスは、120センチほどの長い尾と鮮やかな色の羽根を持つ二ワトリのようなクリッターで、体長は80センチほどです。

長い尾を振り回して攻撃し、これが命中すると、犠牲者の敏捷力がコカトリスのエッセンス分だけ減少します(2D6分間)。攻撃に抵抗してダメージを受けなくても、麻痺してしまうことに注意してください。これを避けるには、接近戦闘のテストで攻撃を成功させるか、『防御集中』を選んでコンバット・プールのサイコロだけでコカトリスの成功数を上回り、攻撃を回避するしかありません。

攻撃が何度も命中すれば、敏捷力の減少も累積していきます。敏捷力が0になった犠牲者は、まったく移動できなくなります。敏捷力が0になり、完全に麻痺してしまった犠牲者が呼吸を続けるには、1分ごとに意志力のテストを行なわねばなりません(目標値: 6。コカトリスのエッセンス)。テストに一度でも失敗すれば、1D6分後に窒息死してしまいます。これを逃れるには、時間

が経過する前に応急処置を施さねばなりません。

コカトリスは、物質空間とアストラル空間の両方に存在する『二元生物』です。そのため、コカトリスはアストラル空間を『見る』ことができます。魔法使いが『アストラル投射』して部屋に入ってくると、コカトリスは攻撃してきます。また、コカトリスは明るさの影響も受けません。物質空間では暗闇でも、アストラル空間は生命の輝きに照らされているからです。

二元生物の弱点は、物質空間とアストラル空間の両方から攻撃を受けることです。銃でも傷つきますし、『アストラル投射』した魔法使いの格闘も有効です。また、アストラル空間から唱えられた魔法の影響も受けず。

肉体に縛られているので、アストラル体の魔術師や精霊と比べて、イニシアティブが遅いことも弱点です。『アストラル投射』した魔法使いならば、一人で三匹のコカトリスを倒すことも不可能ではないでしょう。

このように、このホールのコカトリスは対処法によって強さがまったく違ってきます。GMはPCたちの消耗の度合いを考えて、場合によってはコカトリスの特徴や弱点をプレイヤーに教えてもいいでしょう。

研究棟A 二階

⑪ホール

一階と同じく大きなホールで、太さ1メートルの柱が6本通っています。

階下で射撃戦闘をしていれば、小田桐の部下と彩凶が、柱の陰で待ちかまえています(データは部屋⑩参照)。PCが現われるとホールに明かりをつけ、銃撃をはじめます。

⑫会議室

大きなテーブルと大型モニターがある部屋です。小田桐派の社員が数人、常時ここに詰めていて、他派閥の動向を見張っています。彼らは普通のサラリーマンなので、PCたちが部屋に入ってくるとすぐに降伏し、質問にも知る限りのことは進んで答えます。

彼らは、今回の事件の顛末、AIサンプル

の隠し場所(小田桐の部屋の隠し金庫)を知っています。

⑬コンピュータ・ルーム

研究棟Aのメインフレーム(大型のスーパー・コンピュータ)が設置されています。デッカーがいれば喜ぶかもしれませんが、持って帰るわけにもいかないでしょう。

ここからデッキングすれば、コンピュータ・システムのCPUまで簡単に行けます。

⑭開発室

AIプログラムや新型のコンピュータを開発する部屋です。昼間は1部屋につき1D6+四人の研究員がいますが、夜は無人です。

⑮オフィス

研究棟Aの事務処理を行なう部屋です。お

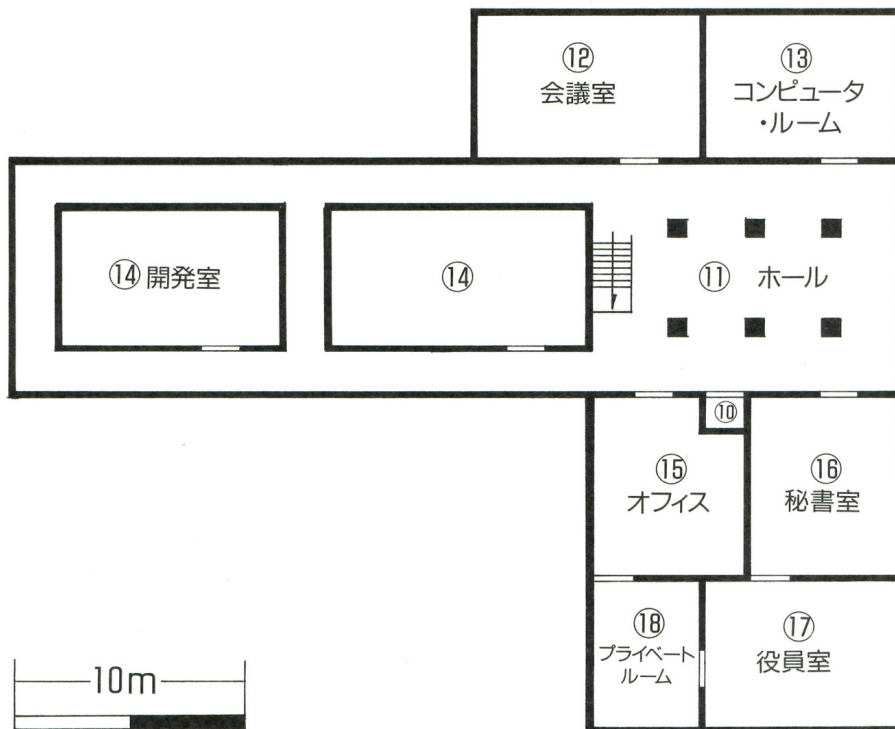
もに経理、連絡事務、研究用資材の管理など、ビル全体の運営業務を行なっています。事務機とコンピュータ端末以外には、目ぼしい物はありません。昼間は十人の社員が働いていますが、夜には誰もいません。

⑯秘書室

本来は秘書室ですが、現在は小田桐の部下が使っています。部屋には木製の机と応接セットがあります。

PCたちが、侵入に気づかれずにここまで来れば、彼らは部屋で待機しています。侵入に気づかれた場合は、ホール(⑪)で待ち伏せしています。部屋にいるのは、彩凶、ボディガード、フィジカル・アダプトの三人です。彼ら相互に関係はありません。小田桐に別々に雇われたのです。

2F



ボディガード(NPCレーティング3)

能力値	強靱力6(9)/敏捷力6/筋力5/魅力3/知力5/意志力5/エッセンス0.2/魔力-/反応力5(9)
イニシアティブ	9+3D6
視界	通常(修正:低光量状態で+6)/低光量(修正:低光量状態で+4)
技能	隠密2/交渉4/自動車6/小火器6/素手戦闘6
武器	アレス・プレデター(ダメージ:9M 修正:内蔵スマートリンクで-2 弾薬:炸裂弾)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	強化反射神経2/空気フィルター5/スキルワイヤ3/スマートリンク/皮膚装甲3
スキルソフト	電子機器3/礼儀作法(ストリート)3/尋問3

解説:小田桐に雇われたランナーです。脅威力は3~4が適当でしょう。

フィジカル・アデプト(NPCレーティング3)

能力値	強靱力6/敏捷力6/筋力6/魅力2/知力6/意志力4/エッセンス6/魔力(6)/反応力6
イニシアティブ	6+3D6
視界	低光量(修正:低光量状態で+4)
技能	運動4/隠密4/素手戦闘6
武器	素手(ダメージ:6S)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	なし
アデプトパワー	反射強化(2)/殺戮の手(*筋力S)の素手ダメージ

解説:同じく小田桐に雇われたランナーです。脅威力は3~4が適当でしょう。

彩凶(NPCレーティング4)

能力値	強靱力4/敏捷力4(5)/筋力11(12)/魅力2/知力3/意志力5/エッセンス7/魔力-/反応力3(7)	防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
イニシアティブ	7+3D6	サイバーウェア	強化反射神経2/人工筋肉1/スマートリンク/データジャック
視界	通常(修正:低光量状態で+6)/赤外線視野(修正:低光量状態で+2)	クリッターパワー	《身体能力増強》(筋力)/《感覚強化》(聴覚、嗅覚、赤外線視野)/《エッセンス吸収》/《耐性》(老化、毒、病気)/《感染》/《霧化》/《再生》
技能	隠密4/コンピュータ3/自動車6/小火器6/素手戦闘6/爆薬2	弱点	アレルギー(太陽光、重度)/心理的なアレルギー(聖印、重度)/エッセンス喪失/脆弱性(木)
武器	HK227(ダメージ:7M 修正:内蔵スマートリンクで-2、排気システムIIで反動-2)		

解説:ヴァンパイア化している彩凶は《再生》のパワーを使って、最初に撃ち殺されたときに死んだふりをします。そしてPCたちが小田桐の部屋に入ってから起き上がり、再びPCたちを不意打ちしようとします。脅威力は5が適当でしょう。

彩凶はヴァンパイア化しているため、以下の特殊能力や弱点を持っています。

身体能力増強:筋力が、現在のエッセンスを加えた値になっています。

感覚強化:聴覚と嗅覚が強化され、ドワーフやトロールのような暗視能力があります。

エッセンス吸収:相手のエッセンスを吸収します。そのためには、目標に強い感情(恐怖など)を引き起こさなければなりません。それから数分かけて、血とともにエッセンスを吸収します。戦闘中には使えません。

耐性:老化しませんし、毒や病気にもかかりません。

感染:ヴァンパイアにエッセンスを吸収された者は、ヴァンパイアになってしまいます。

霧化:霧になって移動することができます。その間は、どんな狭い場所でも通り抜けることができ(バクテリアやウィルス阻止するフィルターなどは無理)、エッセンス

の2倍が防具のように働きます(脆弱性を突く武器も含まれます)。また霧化していても、魔法の効果は受けます。彩凶は、自分が持ち運んでいるものも霧化することができます。まさに神出鬼没というわけです。

再生:どれだけダメージを受けても、次のターンの最初に全回復します(精神ダメージも)。ただし、致命傷を受けて倒れたときにサイコロを振り、出目が1なら、脳や脊髄などの重要器官が傷ついたことになり、本当に死亡します。手榴弾などの爆発物や炸裂弾で致命傷を与えれば、1か2の目で死亡します。

アレルギー:太陽光に対して重度のアレルギーがあります。日光に当たるとただちに逃げ出します。霧化しているときに太陽光を浴びると、元の姿に戻ってしまいます。**心理的なアレルギー:**十字架などの聖印に触れると、太陽光を浴びたときと同じ反応を示します。

エッセンス喪失:1か月に1点の割合でエッセンスを失ってしまいます。

脆弱性:木製の武器で攻撃されると、ダメージレベルが1段階大きくなります。

裏切りの構図

ENTANGLED BETAYAL

⑦役員室

木製の立派な机や本革のゆったりしたソファ、最新式の映像機器、毛足の長い絨毯など、豪華な内装の部屋です。そして、ブランド物の白いスーツをまとった若い男性が、椅子に腰掛けています。彼が小田桐です。

小田桐は、護衛として土の精霊（フォース5）をアストラル空間に待機させています。

〈アストラル投射〉や〈アストラル知覚〉をしている魔法使いなら、土の精霊の存在に気がつきます。もちろん精霊のほうも気づくので、ただちに襲いかかってきます。

〈アストラル知覚〉していないなら、部屋を観察したPCに〈知力〉のレーティングで知覚テストさせてください（目標値：3）。成功個数によって以下のことがわかります。

失敗：何も気づかない。

1個成功：空間の一部がきらめいている。

2個成功：そのきらめきがアストラル体によるものだと気づく。

3個成功：強力な精霊がいることに気づく。

4個以上：フォース5の土の精霊がいることに気づく。

PCたちが乱入してきても、小田桐は怯える様子もなく出迎えます。

「あの警備を突破してきたとは、かなりの腕前だ。どうだ、私の部下にならないか？ 金ならいくらでも出そう。今の時代、のしあがるためには力が必要だ。そう思うだろう？」

小田桐はPCたちを味方につけようとしません。もちろん味方になるならば、首輪を外してやるとも言います。

PCたちが申し出を断ると、小田桐は嘲笑を浮かべます。「そうか、残念だ。ではここで死んでもらうよ。……やれ」

その命令とともに、小田桐の背後で土の精霊が実体化します。さらに、死んだふりをして忍び寄っていた彩凶が秘書室（⑩）から現われ、銃で攻撃してきます。

不意打ち判定を行なってください（目標値：PCたちが土の精霊に気づいていたら2。気づいていなければ4。彩凶に対しては4）。

彩凶の《再生》パワーは、PCたちにとっては驚異でしょう。不死身の男を前にPCたちが困惑しているなら、〈生物学〉技能のテストを行なわせてください。（目標値：5、PCが生物学技能を持っていない場合は魔法理論技能で代用できることにしてもいいでしょう。その場合の目標値は9とします）。成功すれば、ヴァンパイアの再生能力について思いだします。GMは、《再生》のパワーについてプレイヤーに説明してください。

彩凶は小田桐に忠誠を誓っているわけでは

ないので、土の精霊が倒され、勝ち目がないと見ると霧化して逃げていきます。GMの判断によっては、死ぬまで戦わせてもかまいませんが、その場合PCに死者が出ることはほぼ確実です。うまく手加減してください。

土の精霊が倒され、彩凶が死ぬか逃げるかすれば、小田桐は一転して態度を変え、降伏します。小田桐の処置について、久遠は明言していなかったの、彼をどうするかはPCの自由です。小田桐は一般人なので、殺すのは簡単です（抵抗しないのでデータは用意してありません）。

壁の金庫には、A Iサンプルとプログラムを収めた光学チップがしまわれています。鍵を開けるには、〈電子機器〉技能のテストに成功するか（目標値：6）、小田桐に開けさせるか、彼のデータベースにある暗証番号を探り当てるか、破壊するしかありません（金庫の硬度レートは24です）。

小田桐の机はサイバーデッキを内蔵しており、そのデータストアには金庫の暗証番号とシスコム社の重要機密（10万新円相当）が記録されています。

機密を持ち出して故買屋に売れば、3～5万新円になります。ただし、久遠はいい顔をしません（場合によっては、続編シナリオのきっかけになるでしょう）。

⑩プライベートルーム

小田桐の私室で、宿泊用の設備が整ってい

土の精霊（アース・エレメンタル、フォース5）

能力値	強靭力9／敏捷力3×2／筋力9／魅力5／知力5／意志力5／エッセンス5／魔力／反応力3	パワー	する。／〈移動〉移動速度を上下させる。移動速度をエッセンス倍するか、エッセンス分の1にする。
イニシアティブ	13+1D6（出現体）／23+1D6（アストラル体）	弱点	空気に対する脆弱性
武器	格闘（ダメージ：5 S。反応力3で判定）	特殊防御	射撃に対して防護効果10点
パワー	〈包み込み〉ダメージ5 S。敏捷力で、接近戦闘の攻撃と同じように判定。防具は対衝撃防御が有効。／〈実体化〉物質空間に実体化		

解説：小田桐が護衛用に連れてくる精霊です。脅威力は5が適当でしょう。また土の精霊には、以下の特殊能力や弱点があります。

包みこみ：相手を体内に取り込んでしまう攻撃です。包みこまれたかどうかは、敏捷力のレーティングを用いた接近戦闘の判定で解決します。精霊が勝てば（接近戦闘で攻撃が命中）、相手を包みこみます。包みこまれた犠牲者は、精霊が行動することに窒息による精神ダメージと押し潰しによる身体ダメージを受けます。窒息は（フォース）Mの精神ダメージで、強靭力で抵抗します（皮膚装甲や防具は無効）。押し潰しは（フォース）Sの身体ダメージで、強靭力で抵抗します（対衝撃防御が有効）。犠牲者は、自分の行動ごとに脱出を試みることができます。犠牲者の筋力と精霊のフォースで、目標値4の対抗テストを行ないます。犠牲者の成功数が精霊の成功数を上回れば、脱出することができます。

実体化：精霊は通常アストラル体ですが、支配者に命令されると現実世界に実体化することができます。実体化すると、フォースと同じだけの呪文防御（ルールブックP

133参照）を行なうことができます。実体化した精霊を攻撃する場合は、通常の戦闘技能の代わりに意志力のレーティングを用います。ただし、武器収束具、魔法、精霊の脆弱性を突く攻撃は通常通りに解決します。さらに、実体化した精霊に対して銃器や射撃武器（弓と手投げ武器は除く）、爆薬で攻撃を行なった場合、フォースの2倍が対弾防御として働きます。しかし接近戦闘、弓（クロスボウを除く）、手投げ武器による攻撃に対しては、防御効果はありません。また、アストラル体の精霊はイニシアティブに+20の修正がありますが、実体化すれば+10になります（データ参照）。

移動：目標の移動速度を増減させることができます。増やす場合は移動速度を精霊のエッセンス倍し、減らす場合は移動速度をエッセンスで割ります。

脆弱性（空気）：空気による攻撃はダメージレベルが段階アップします（PCが空気をを用いた攻撃を思いついた場合、基本のダメージ・レベルはGMが決めてください）。また空気の精霊と接触すると、相手のフォースだけ自分のフォースが減少します（相手のほうが巨大な場合は消滅）。

SHADOWRUN TOKYO

ます。大型テレビ、大きなダブルベッドなど、豪華な家具がそろっています。棚には高級酒が、冷蔵庫には天然の高級食料品が入っています。生活レベルが“下層”や“路上”なら、貴重な略奪品になるでしょう（笑）。



■システムマップ

CHAPTER1 裏切りの構図

研究施設のシステムマップです。デッカーのPCが研究所にデッキングした場合に使ってください。

システム名称：シスコム芝浦研究所

アクセスコード：LTG#246(33-9751) 一般回線(公開)/LTG#246(33-2331) 社内回線(非公開)

SAN-1：オレンジ-5/アクセス4/プラスター4。ポリゴンでできたロビーです。社外の人から利用する一般回線です。パニーガールの服とチャイナドレスを着た受付嬢が二人います(それぞれアクセスICとプラスターICです)。能動警報が発せられると、チャイナ服の受付嬢がカンフーの達人のように攻撃してきます。

SAN-2：オレンジ-3/バリア3。ポリゴンでできた通用口です。社内の人間から利用するので、他の場所ほど装飾は施されていません。ヘルソナほどの背丈のポリゴンの板が、入口の前に立っています(バリアICです)。能動警報が発せられると、ポリゴンの板が入口を閉ざしてしまい、出入りできなくなります。

※社内用の回線には、普通は簡単な防御しか施しません(グリーン-3くらい)、シスコム社では派閥の対立が激しいので、社内回線でも防御が厳しくなっています。それでも正面玄関に比べると軽いものです。

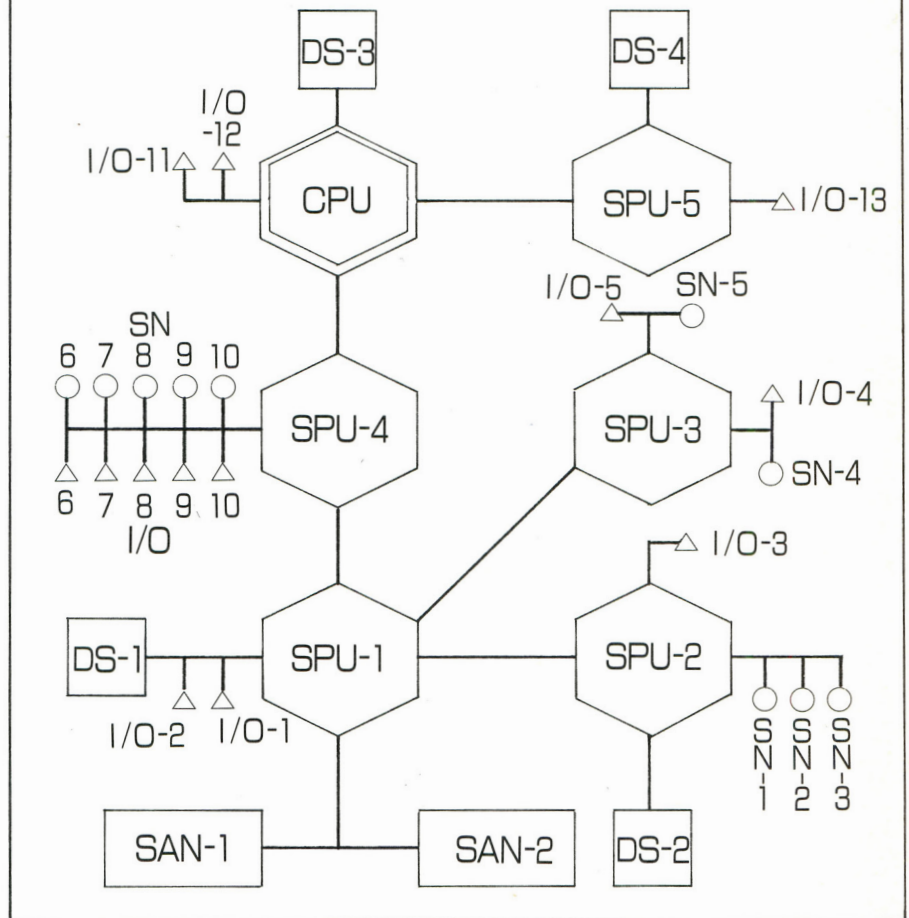
SPU-1：グリーン-2。ポリゴンでできた事務室です。事務関係のシステムです。

I/O-1：グリーン-2。一階の事務室の端末です。

I/O-2：グリーン-2。二階の事務室の端末です。

DS-1：グリーン-3/バリア3。ポリゴンでできた資料室です。経理帳簿や資料管理など、研究棟Aの経営データがあります。入口にはセミロングの受付嬢がいます(バリアICです)。能動警報が発せられれば、入口にシャッターが降り、出入りできなくなります。データストアを調べると、500新円の価値があるデータが二つあります(大きさはそれ

システムマップ



ぞれ50MP)。

SPU-2：グリーン-4/アクセス5/プラスター4。ポリゴンでできた警備室です。警備関係のシステムで、婦警と警官が一人ずついます(アクセスICとプラスターICです)。能動警報が発せられれば、スタンバトン振りかざしながら警官が襲ってきます。

I/O-3：グリーン-2。警備室の端末です。

SN-1：グリーン-2。一階の電子錠を制御しています。

SN-2：グリーン-2。二階の電子錠を

制御しています。

SN-3：グリーン-2。警備用のモニターカメラを制御しています。

DS-2：グリーン-4/バリア4。ポリゴンでできた資料室です。警備日誌やモニターの画像データ、出入者のシステム照合番号などの警備データがあります。入口には、いかつい顔をした警官が暴動鎮圧用の楯を構えて立っています。能動警報が発せられると、入口の前でその警官が立ち塞がり、出入りできなくなります。5,000新円の価値があるデータが一つあります(大きさは100MP)。

SPU-3 : グリーン-2。ポリゴンでできた会議室です。会議室のシステムです。

I/O-4 : グリーン-2。一階の会議室の端末です。

SN-4 : グリーン-2。一階の大型モニターです。

I/O-5 : グリーン-2。二階の会議室の端末です。

SN-5 : グリーン-2。二階の大型モニターです。

SPU-4 : グリーン-2。ポリゴンでできた研究室です。研究室のシステムです。

I/O-6~10 : グリーン-2。各研究室の端末です。

SN-6~10 : グリーン-2。各研究室の実験器具です。

CPU : レッド-3 / アクセス5 / ブラスター4。電子的なデザインの部屋で、システムのメインフレームです。部屋の中には水色の球体と鉄球が浮いています (アクセスICとブラスターIC)。能動警報が発せられれば、鉄球は全身からトゲを生やして体当たりしてきます。

I/O-11~12 : グリーン-2。コンピュータ・ルームの端末です。

DS-3 : オレンジ-3 / バリア4。ポリゴンでできた資料室です。研究開発結果、設

計図など開発関係のデータがあります。入口にはセミロングの受付嬢がいます (バリアICです)。能動警報が発せられれば、入口にシャッターが降り、出入りできなくなります。5,000新円の価値があるデータが四つあります (大きさはそれぞれ80MP)。

SPU-5 : グリーン-4。ポリゴンでできた豪華な部屋。小田桐の個人システムです。

I/O-13 : グリーン-2。小田桐の机にある端末です。

DS-4 : オレンジ4 / アクセス5 / ブラスター5 / スクランプル5。ポリゴンでできた大きなホールです。小田桐の個人データやシスコムの社内秘など、重要機密のデータがあります。部屋の入口にはインターホン (アクセスIC) があり、中にはメタリックなドラゴン1体と宝箱があります (ブラスターICとスクランブルIC)。

能動警報が発せられればドラゴンが襲ってきます。宝箱の中には、2万新円の価値があるデータが五つ (大きさはそれぞれ100MP) と隠し金庫の暗証番号があります。

しくはルールブックP176参照)。

アクセスIC : ノードに現われたペルソナが正規のユーザーかどうかを確認するために、パスコードを聞いてきます。パスコードが間違っていたら、能動警報を発します。

バリアIC : アクセスICの上位バージョンです。ノードに現われたペルソナが正規のユーザーかどうかを確認するために、パスコードを聞いてきます。パスコードが間違っていたら能動警報を発し、加えてノードを閉ざします。ペルソナはノードから閉めだされてしまい、中に入ることができません。

ブラスターIC : 能動警報が発せられると、ノードに侵入したペルソナと戦います。ペルソナを破壊すると、サイバーデッキのMPCチップを破壊しようとしています。

スクランブルIC : データファイルに近よるとパスコードを聞いてきます。正規のユーザーでないと判断すれば、そのデータを破壊してしまいます。

データを売る

コンピュータ・システムから持ち出したデータは、故買屋を通して売りさばくことができます。売値は、元の価格の30%が基本です (詳しくはルールブックP198参照)。

ICの解説

このコンピュータ・システムで使われているICについて簡単に説明しておきます (詳

結末

PCたちがA Iサンプルと光学チップを取り返し、研究施設から無事脱出して酒場に戻ってくれば、久遠が待っています。A Iとそのプログラムを渡せば、シナリオは終了です。報酬として、首輪を外す鍵であるクレッドスティックを渡してくれます。それ以外に首輪を外す手段はありません。

PCが素直にA Iを渡さず、洩のミスター・ジョンソンに売ったり、小田桐の味方になったりする場合も考えられます。その場合は洩社や三浜、シスコムを巻きこんだ、A I争奪戦が繰り広げられることになります。裏切られた久遠も復讐^{ふくしゅう}してくるでしょう。彩凶が逃げていたならば、PCたちの前に再び現われるかもしれません。

シナリオをクリアしたPCたちは、それぞれ3点のカルマを得ます。さらにロールプレイや闘志、賢明さなど、プレイヤーの活躍次第でボーナスを与えてください。その指針はルールブックの209ページに書いてあります。合計すると5点前後になります。

SHADOWRUN TOKYO

第二章 緑の激闘

DESING : 江川晃

BATTLE IN GREEN

このシナリオは、都市を離れた奥深い山中での探索行を題材にしています。野外での遭遇を中心に構成されており、都市では持ち歩けない重火器などを駆使した大がかりな戦闘が展開されます。マトリックスや車両戦闘は扱いませんが、戦闘のルールには一通り眼を通して理解しておいたほうがいいでしょう。

このシナリオは、野外での戦闘がメインになっています。高い反応力と優れた武器技能を持つキャラクター——アーキタイプならストリート・サムライなど——には活躍の機会がたくさん用意されています。魔法使いはいくつかの局面で大きな力になるので、チームに一人は加わっていたほうがいいでしょう。

プレイヤー・キャラクター(PC)には、高い戦闘能力を持つアーキタイプ(ストリート・サムライ、フォーマー・カンパニー・マン、ボディガード、マーセナリーなど)が必要です。魔法使いも十分に活躍できますが、デッカーなどマトリックスで活動するキャラクターには不向きな内容になっています。また、『シャドウラン』に慣れたプレイヤーなら、工夫を凝らした自作のキャラクターでプレイするのもいいでしょう。

プレイヤー・キャラクター(PC)

四~五人用。シナリオ中で扱う状況と、必要なキャラクター・タイプは以下の通り。

射撃/接近戦闘：頻繁に起こります。ストリート・サムライやボディガードといった、戦闘系のキャラクターが二人は必要でしょう。

車両戦闘：扱いません。したがって、リガーは特に必要ありません。

魔法戦闘：元素精霊やクリッターが登場します。PC側にも魔法使いがいれば役に立つでしょう。

マトリックス戦闘：コンピュータ・システムは扱わないので、デッカーは必須ではありません。

■シナリオの背景

CHAPTER2 緑の激戦

シナリオの概略

このシナリオは、墜落した輸送機をめぐる山中の探索からはじまります。巨大企業・三浜の工作員に雇われたPCたちは、行方を絶った輸送機を捜すために東京の街を離れることになります。目的地は、都市から離れた奥深い山中。都市への人口集中によって、原野化が進んだ一帯です。

三浜が大々的な捜索を行わず、ランナーを使って密かに調査を進めようとするのには理由があります。輸送機が消息を絶ったのは、三浜社の仇敵、洩社が最近になって買い入れた土地の上空なのです。いわば敵地とも言える場所に、大規模な調査隊を送りこむわけにはいきません。しかし、三浜としては、輸送機が消息を絶った理由と、それに洩社が絡んでいるかどうかをなんとしても突き止めなければなりません。そこで、調査にランナーを

起用することになったのです。

事態は洩社にとっても厄介なものになっています。実は、洩社は買収した山間部の土地を使って、高度なAIを搭載した新型ドローンのテストを行っていたのです。テストは順調に進んでいましたが、途中から大きく軌道を外れてしまいます。クリッターとの何度目かの戦闘を終えた後、新型ドローンは実験班のコントロールを離れ、暴走をはじめてしまったのです（原因はわかりませんが、新しく組みこまれたAIに致命的な欠陥があったのかもしれません）。暴走したドローンは研究班を壊滅させ、山中をうろついています。そこにたまたま通りかかったのが、三浜の輸送機だったのです。ドローンは輸送機を“攻撃目標”と判断し、撃墜してしまいます。

調査を進めるPCたちは、やがて山中をさまよう暴走ドローンと戦うことになるでしょう。重火力、重装甲を誇るドローンは大きな

脅威です。また、PCたちとはわずかに遅れて、洩社が差し向けた重武装の回収チームも山中に乗りこんできます。ドローンの機密を守るためなら、全力でPCたちの阻止にかかるとでしょう。

そして、附近には企業の侵入を快く思わない覚醒種たちの集落もあります。さまざまに絡み合った思惑を乗り越えて、PCたちは無事に東京へと帰還することができるでしょうか？

シナリオの背景

あくまで
悪疫の流行、大規模なテロの横行、大幅な天変地異。世紀末から21世紀初頭にかけて、人間の社会は激しく揺り動かされました。ヨーロッパでは長期に渡って戦争が繰り返され、世界の各地では数多くの政府が崩壊しています。こうした一連の災厄は、地球上の人口の大



幅な減少を招きました。数多くの人々の命が失われ、激動を生き延びた人々の一部も魔法の〈覚醒〉にさらされることになったのです。

たび重なる変動は、日本にも深い爪跡を残しています。特に疫病などによる人口減少の影響は大きく、20世紀末期と比較して人口は6~7割にまで落ちこんでいます。

社会が大きな変動にさらされていた頃、独自に生き残りの戦略を練っていた勢力があります。それが“企業”です。企業にとっては、肥大化していた組織を維持しつつ、生命線である市場を確保するためにも、“人”を確保することが最優先の課題だったのです。

このために有力な企業は統合や吸収を繰り返し、いくつかの巨大な企業体を誕生させました。いわゆる“巨大企業”の成立です。こう

した企業体は本拠となる都市を持ち、市民となる人々をそこへ集めました。その結果、少なくなった人口のほとんどは都市へ集中しています。企業が管理する都市——そして例外的な中立都市である東京は——以前と変わらない活気がありますが、都市を一步離れると、人の住まなくなった地域が延々と広がります。

山間部に人が住まなくなった原因には、魔法の〈覚醒〉によって失われつつあった自然が勢いを取り戻したこともあります。人の数と比べて原野化の進むスピードが早く、人が住みにくい状態になったのです。また、こうした地域では、種々の野生動物や〈覚醒〉によって登場したクリッターが新たな住人となり、都市への人口の集中に拍車をかけることになりました。

しかし、こうした山間部にも人が住んでいないわけではありません。企業社会で生きることを拒んだ人々や枠組みから弾き出されてしまった人々。あるいはオークやトロールをはじめとするメタヒューマンたちです。“企業人”が幅を利かせる都市では、彼らにはごくわずかな隙間しか用意されていません。都市を捨てた彼らに許された土地といえば、人々が離れ、原野と化した地域しかないのです。こうした人々は、周囲から隔離した地域で小さな共同体を作り、ひっそりと生きています。“文明”や“規律”に慣らされた都市生活者から見れば——たとえ、日の当たらない影の世界の住人であっても——こうした地域はまさに驚異の宝庫に思えるかもしれません。

■仕事の依頼

CHAPTER2 緑の激戦

シナリオの導入

この仕事の依頼人は三浜本社のカンパニー・マンです。PCへの依頼は、三浜系のミスター・ジョンソンやフィクサーといった適当なコンタクトを通すことになるでしょう。

ダークブラウンのスーツに身を包んだ男がPCたちを訪ねてきます。場違いな物腰や身なりから判断して一目で企業人とわかる男です。男は周囲の雰囲気から浮き上がっていることを気にした様子もありますが、礼儀作法(企業)技能を持ったPCなら、男の衣服や言葉遣いから、巨大企業に所属するプロの工作員であることがわかるでしょう(目標値4で技能判定。3個以上成功すれば、微妙な言葉の使い方などから男が三浜系の企業に関連があることを見抜けます)。男は“**柎神**”と名乗ります。

柎神はPCたちを見回すと納得したような表情を浮かべ、話を切りだします。柎神は、消息を絶った輸送機の探索という仕事を持ちかけてきます。五日前、彼が所属する企業の輸送機が、長野上空を飛んでいるときに突然消息を絶ってしまったというのです。機の探索を任された柎神は、独自の情報網でPCた

ちをピックアップし、探索への協力を持ちかけました。PCたちに頼みたいのは、輸送機の行方を突き止めること。墜落原因を突き止めること。そして、輸送機の乗員で生き残りがいるなら、それを助けだすことです。柎神はあえて口に出しませんが、彼自身は輸送機が墜落したのと考えて行動しています。

この依頼そのものはまったく額面どおりで、特別な背後関係があるわけではありません。

しかし、PCに企業あがりのキャラクターが加わっていれば、なぜ社の保安部に搜索を任せないのかという疑問も出てくるでしょう。これについては、「複雑な利害関係というものがありましてね」と、柎神は取り合おうとしません。実際のところ、消息を絶った輸送機は柎神の派閥の領袖にあたる人物が仕立てたもので、“ゲスト”としてライバル企業から引き抜いた研究員を乗せていました。もちろん、確信しているわけではありませんが、対立派閥の策謀によって輸送機が行方不明になった可能性があるというわけです。そのため、社の保安部に搜索を頼んだ場合、何かと妨害を受けることを恐れています。柎神は頑な態度で、このことを最後まで隠し通そうとするでしょう。しかし、それ以外は——たとえ、ス

トリート育ちのキャラクターから挑発されようと——柔らかな物腰を崩しません。

報酬は支払い保証済みクレッドスティックで5万新円を用意しています。必要なら、柎神が貸与する装備(たとえば銃器類)も報酬に加えてよいでしょう。

PCたちから予想される質問と、それに対する柎神の返答をいくつかまとめておきます。

●消息を絶った輸送機には何が積まれているのか？

→「ノーコメント」 事実上、柎神の派閥が、瀏社から独自に引き抜いた技術者です。

●なぜ社の保安部に搜索を任せないのか？

→「ノーコメント」 真の理由は前述の通りです。

●消息を絶ったという地域は？

→「長野、木曾山中と推測されています。……この地域は、ほぼ1か月ほど前、瀏社が買収した地域にあたります」

●その地域の現状は？

→「我々がつかんでいる情報はありません。地図程度なら用意できますがね」 瀏社が買い取った地域に近いのですが、治安組織の眼が光っているわけではないので、都市では使

えないような大型の火器や強力な防具などを
使うこともできます。

●バックアップは？

→「数名の医療班、登山に必要な装備など
は我々が用意します。ただし、消息を絶った
機を捜して険しい山中を移動することになる
ので、大がかりすぎる装備は持っていけない
と思ってください」

PCたちが大がかりな装備を持ちこみたい
というのでなければ、重量の問題を気にかけ
る必要はありません。万一、数十キロを越え
るような装備をPCが持つていこうとするな
ら、ルールブック195ページにある重量のル
ールを適用すればよいでしょう。

尋ねられれば、大型の火器をいくつか用意
もしてくれます。基本的には貸すだけですが、
普通では手に入りにくい（入手難度の高い）
武器を報酬に加えることもできます。

●上空から監視していないのか？

→「洩社が購入した地域の上空だけに、う
かつに飛行機も飛ばせないのです。こちらと
しては、地上から地味なアプローチを試みる
しかありません」

●洩社は今回の事件に関して、どうコメント しているのか？

→「洩社の謀略である可能性がある以上、
彼らに問い合わせるわけにもいきません。
我々が非公式につかんでいる情報では、彼ら
がなんらかの形で関与しているのは間違いな
いように思えますかね」

これは、三浜が洩に送りこんだスパイから
もたらされた情報です。ドローンによる輸送
機の撃墜はまったくの偶発で、洩社も正確な
情報はつかんでいません。山中に入っていた
ドローン実験班も謎の壊滅をとげています。
洩が「関与している」ように思えるのは、暴
走ドローンの機密を守り、回収するためにあ

くせくと動いているからです。

証神はできるだけ早く捜索に出発するつも
りのようで、PCたちが依頼を引き受けるか
どうか、あまりじっくりとは考えさせてくれ
ません。PCたちが動かなければ、早急に次
のチームに当たるつもりなのです。もしPC
たちが引き受けなければ、証神は今回の依頼
について口を塞いでいるように言い残して店
を出ていきます。シナリオもこれで終わるこ
とになります。

PCたちが依頼を引き受ければ、証神はす
ぐに捜索の段取りをはじめます。手持ちの携
帯電話でいくつか連絡をとったあと、明日の
午後遅くには出発できると答えます。それま
でのあいだ、PCたちは独自に装備を手配す
ることもできます（ただし、せいぜい十数時
間ほどの余裕しかありません）。

東京を離れて

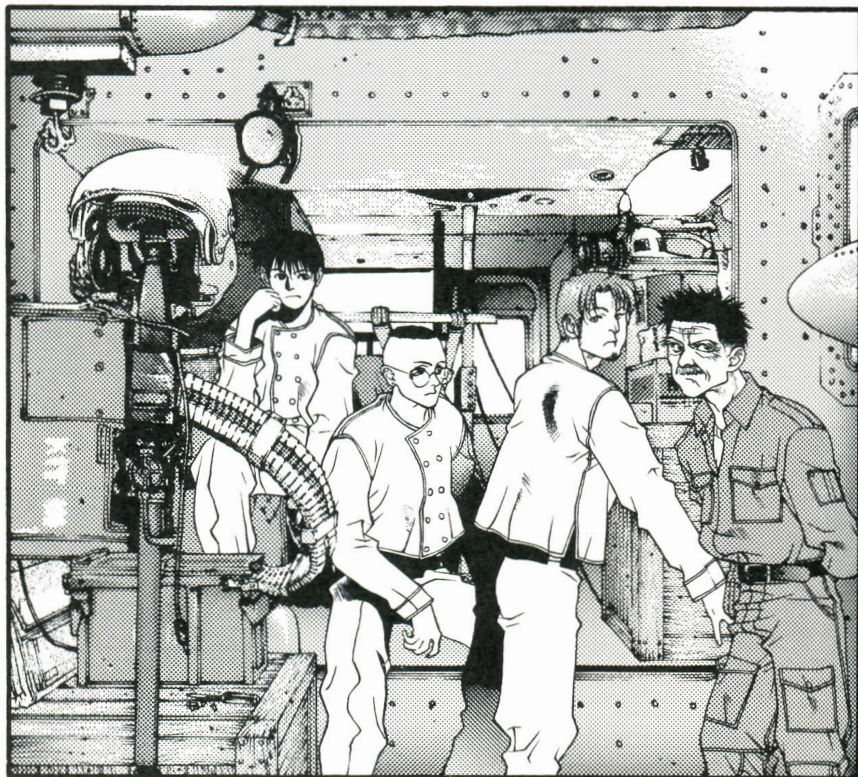
CHAPTER2 緑の激戦

翌日の午後、PCたちは23区の西側、通称
“西地区”と呼ばれる場所へ赴きます。ここ
には三浜系の研究施設（あくまで表向きで、実
際は非合法任務の避難所などに用いられてい
ます）があり、そこで証神と落ち合う段取り
になっています。

ここから、ヘリで洩社の私有地区の近くま
で飛んでいきます（2時間程度です）。洩社の
監視網を避けるため私有地区の近くに降下し、
そこからは徒歩で移動します。山歩きに慣れ
ていないキャラクターにとっては、かなりつ
らい道のりが待ち受けているわけです。

研究施設はかなり広い敷地に広がっていま
す。周囲を高いフェンスに囲まれ、庭や建物
の間隔も十分にとってあります。PCたちが
研究施設にたどりつく、すでに証神が待ち
受けています。証神はPCたちを研究施設に
は通さず、そのまま建物前のヘリポートに案
内します。

ヘリポートには、二十人程度が乗りこめる
中型の輸送用ヘリが待機しています。ヘリの
そばには医療班として同行する救急員三人と



緑の激闘

BATTLE IN GREEN

ガイド役の老人が、すでに集まっています。

ガイド役の男は“道造”と名乗ります。戦闘服のような行動しやすい衣服を着ており、ぞんざいな言葉遣いや物腰からはとても企業の人間とは思えません。PCたちに、柂神を含む五人を加えたメンバーで探索を進めることになります。

柂神は先にPCたちを乗りこませたあと、ヘリのメンテナンスをしていたメカニックたちに声をかけてヘリに乗りこんでいきます。乗りこんでくるときに、メカニックたちに手伝わせて大きな荷物を運び入れます。

これから向かうのは都市を外れた人の住んでいない地域なので、普段は使えない重装備を持っていくことができるわけです。少々派手な立ち回りをして、警察が来るわけではありません。柂神が持ちこむのは次のような品物です。PCたちが何か注文していた場合は、それも同時に持ってきます（報酬の一部として計算します）。

- ・ライト・マシンガン×2
- ・ミディアム・マシンガン（12キロ）×2
- ・多弾頭ランチャー（8キロ）×1
- ・高性能炸薬ロケット（2キロ）×4
- ・高性能ジャイロ・スタビライザー（8キロ）×3
- ・スマートリンクなどの補機類
- ・救急セット（医療キット×3、担架）
- ・500キロ引き揚げウインチ
- ・登山装備

武器と装備の分配を済ませれば、いよいよ東京を離れることになります。

柂神(NPCLレーティング4)	
能力値	強靱力6(9)/敏捷力6/筋力5/魅力3/知力5/意志力5/エッセンス0.2/魔力/反応力5(9)
イニシアティブ	9+3D6
視界	通常(修正:低光量状態で+6)/低光量(修正:低光量状態で+4)
技能	隠密2/交渉4/自動車6/小火器6/素手戦闘6
武器	アレス・プレデター(ダメージ:9M、炸裂弾使用 修正:内蔵スマートリンク(-2)/イングラム・バリエーション(ダメージ:7S、バースト以上で射撃 修正:内蔵スマートリンクで-2、排気システムIIIで反動-3)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	強化反射神経2/空気フィルター5/スキルワイヤ3/スマートリンク/皮膚装甲3
スキルソフト	電子機器3/礼儀作法(ストリート)3/尋問3

解説:三浜社のエージェントで、墜落した輸送機の謎を追って、PCたちを深い山の中へ誘います。脅威力は3~4が適当でしょう。

道造(NPCLレーティング2)	
能力値	強靱力4/敏捷力4/筋力4/魅力3/知力4/意志力5/エッセンス6/魔力/反応力4
イニシアティブ	4+1D6
視界	通常(修正:低光量状態で+6)
技能	隠密6/小火器3/素手戦闘4/生物学3/生存(野外)7
武器	アレス・プレデター(ダメージ:9M)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	なし

解説:どこで見つけてきたのか、柂神が独自に雇い入れたガイドです。寡黙でめったに口を開きませんが、これから向かうとする地域に住んでいたことがある上、野外経験が豊富なのでガイドとしては非常に有能です。脅威力は2が適当でしょう。

救急員(NPCLレーティング2)	
能力値	強靱力3/敏捷力3/筋力3/魅力3/知力4/意志力4/エッセンス5.8/魔力/反応力3
イニシアティブ	3+1D6
視界	通常(修正:低光量状態で+6)
技能	隠密4/小火器2/素手戦闘2/生物学5/医療7
武器	アレス・プレデター(ダメージ:9M)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	データジャック

解説:PCが負傷した場合、頼りになる救急員です。戦闘力にはなりません。

■探索行の開始

CHAPTER2 緑の激戦

山中へ

PCら探索チームを乗せて、ヘリは目的地へと向かいます。2050年の世界では、まるでテクノロジーの進歩に合わせたように、それまで失われつつあった自然も甦っています。人口の集中している地域では都市化が激しく進行していますが、それ以外の地域では緑がすべてを覆いつくすような勢いで広がりつつあります。ヘリの窓から夜の風景を見れば、まばゆく夜空を染める都市部を除けば周囲は完全に漆黒の闇に包まれています。

ヘリが向かうのは木曾山系です。あちこちに企業が買い取った管理地が点在していますが、そうした場所で行なわれているかは

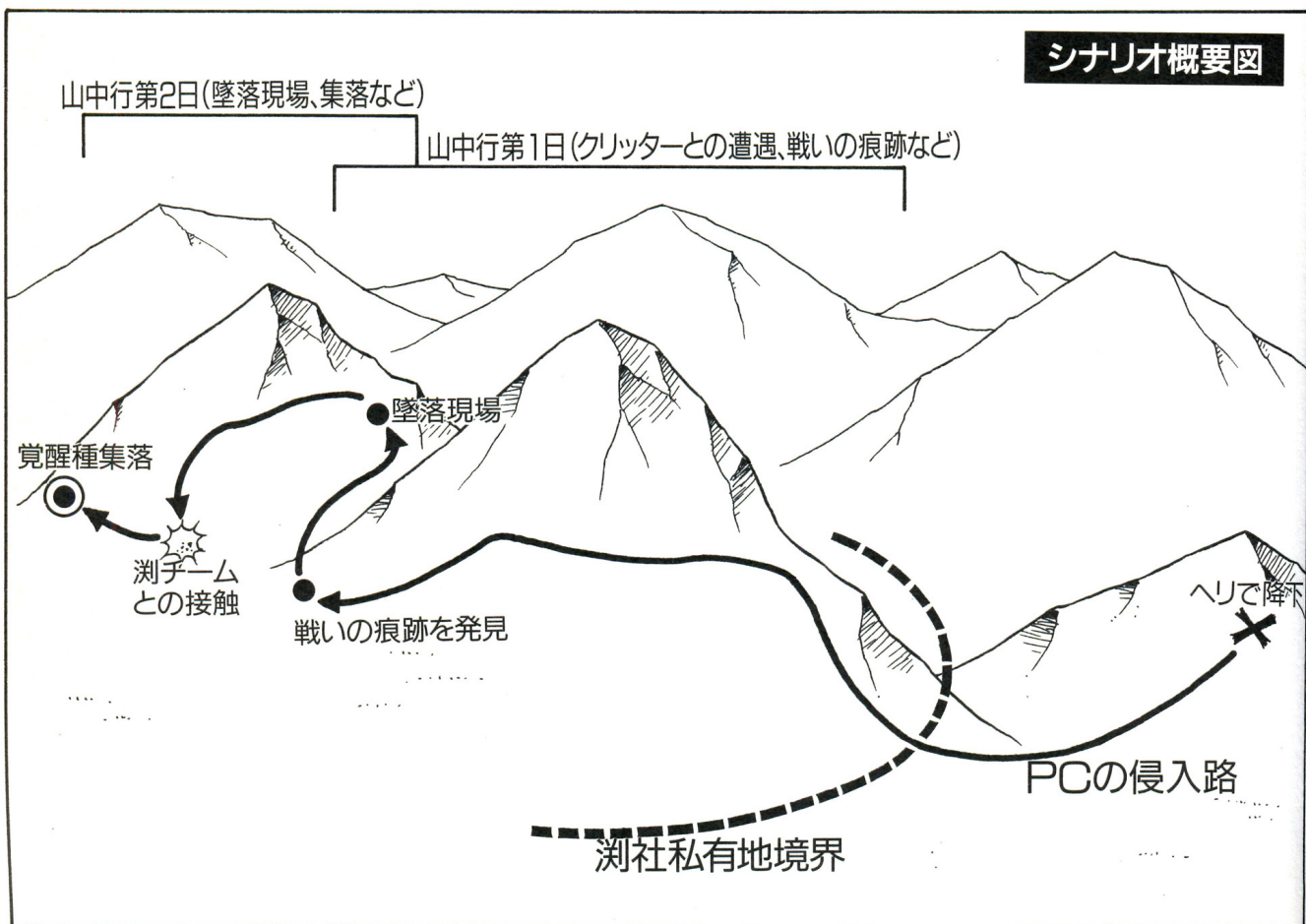
謎に包まれています。広大な山林を重役向けの別荘地として使っている場合もあるでしょうし、あまり公にはできない新製品の開発テストが行なわれることもあるでしょう（PCたちが赴くのは、もちろん後者です）。

また原野には、都市を追われたメタヒューマンたちが——エルフ、ドワーフ、オークだけでなく、知性を有する他の覚醒種たちも——独自の共同体を築いていることがあります。こうした集落では、テクノロジーに頼らず、完全な自給自足を行なっているのが普通です。彼らは企業人が言うところの“正式な手続き”を踏んで住んでいるわけではありません（平たく言えば勝手に住みついているわけです）。そのため、集落のある土地を買い取

った企業との間にトラブルが持ち上がることもあります。メタヒューマンたちにとって、安住の地を手に入れるのはかくも難しいのです。

さて、東京を飛び立ったヘリは、数時間で目標の木曾山系に到達します。ヘリはギリギリまで高度を落とし、探索チームは地面に垂らしたロープを伝って降り立ちます。私有地区をカバーする洩社の監視網にかからないように、かなり離れた場所に降下します。墜落現場に向かうには、まず私有地区の外縁まで到達しなければなりません。木立に覆われ、上り下りの多い山がちな地形を進んでいきます。時間的にはおよそ半日の行程ですが、道なき道を進まなければならないので、かなり厳しい道のりです。また、洩社の私有地区に

シナリオ概要図



緑の激闘

BATTLE IN GREEN

近い地域なので、あくまで隠密行動をとらねばなりません。山林には、幹の太さがひと抱え以上もあるかなりの大木が所々で見られます。しかし、これらの“大木”の樹齢も、せいぜい20〜30年といったところ（実際に木を切り倒して、年輪を数えなければわかりませんが）。それだけの時間で立派な大木に生長するほど、〈覚醒〉は自然の復活に影響を与えています。

PCたちと柗神は、私有地区の外縁に達するまでの道中で、疲労による“3M精神”のダメージに強靱力で抵抗しなければなりません。2個成功すごとに、ダメージ・レベルを1段階小さくできます。4個成功すれば疲れなかったことになります。

ガイド役の道造は山歩きに慣れているのでダメージを受けませんが、特別な訓練を受けていない医療班のメンバーは、Mレベルのダメージをそのまま受けてしまいます。私有区の外縁に着く頃には、かなり疲れた様子になっているでしょう。

柗神は律義な面を見せ、疲れたPCや医療班のメンバーに休息をとるように持ちかけます。いざというときに役に立たなければ困るという言い方をしますが、内心では疲れた仲間を彼なりのやりかたで気遣っているわけ

です。疲労によるダメージを受けると、回復するまでさまざまなテストの目標値に不利な修正を受けてしまいます。疲れを残さないためには、十分な休息をとりながら進まなければならないでしょう。PCはともかく、医療班のメンバーが疲労していると、負傷していざというときに困ったことになるかもしれません。

険しい山道を半日ほど進むと、ようやく測社の私有地区の外縁にたどりつきます。こうした私有地域に足を踏み入れるには、それなりの覚悟が必要です。企業は一種の“治外法権”を認められており、私有地域内で起こった“問題”には——企業の建物だけでなくこうした山林も含めて——独自に“対処”することができます。平たく言ってしまうと、無断で侵入した者を自由に処罰することができるわけです。この“治外法権”は厳密なもので、東京のECPをはじめとする一般の治安機関もなかなか手が出せないほどです。礼儀作法（企業）技能を持っているキャラクターにとっては常識ですが、あらためて確認しておいたほうがいいでしょう。ましてや、これから足を踏み入れようとしているのは、住み慣れた街を遠く離れた原野なのです。何か起こっても不思議ではありません……。

私有地域と言っても、柵などで周囲と区別

されているわけではありません。しかし、ガイド役の道造は、木々の枝に侵入者感知用のセンサーが取り付けられていることに気づきます（PCが見つけるには、目標値9で知力で判定します）。近くを一定以上の大きさの物体——人間大以上——が通り過ぎると、微弱な電波を発する仕掛けです。知力の判定に一つでも成功すれば（目標値4）、うまくセンサーの“隙間”を見つけて無事に私有地区に入ることができます（動物が出入りするごく小さな隙間^{わだち}があります）。もともと、センサーにかかったところでペナルティーがあるわけではありません。PCたちが気づくことはありませんが、現在、私有地区の内部にはセンサーの警報に対処する測社の人間はいないのです。暴走したドローンによって、測社の人間は葬り去られています。

ここから先は、無線などを使って外部たとえば柗神が所属する企業——と連絡を取ることにはできません。測社の私有地区内ですから、うかつな連絡は無用の注意を引いてしまう結果になるのです。よほどの緊急事態なら話は別ですが、基本的に私有地区の中では無線や携帯電話は使えません（柗神がPCたちに釘を刺します）。

■山中行第一日

CHAPTER2 緑の激戦

PCたちは、広大な私有地区の山林を徒歩で探索していかねばなりません。ハイテクを使った大がかりな探索機器を使うわけにもいかず——せいぜい、低光量や熱映像に対応した双眼鏡が使える程度——自分たちの眼だけが頼りです。

柗神は携帯型のナビゲーション・システムを使って、輸送機が行方を絶った地点を目指しています。しかし、地図と微妙に合わない箇所があるため、柗神は何度となく立ち往生してしまいます（〈覚醒〉が自然にもたらした影響は、地形もわずかに変化させるほどだったのです）。ガイドの道造が助言するので道に迷ってしまうことはありませんが、現場への道のりはあまりはかどっていません。

都市での暮らしに慣れたPCにとっても、本格的な山歩きは勝手が違います（山育ちのPCでもいれば話は別ですが）。たとえ体力で音をあげなかったとしても（前述の疲労判定を行ないます）。“3M精神”のダメージに強靱力で抵抗し、重い装備を持って、しかも慣れない山道を歩くのはそれだけでかなり危険です。

ここでは特に設定しませんが、危険な断崖の山道を歩かなければならないような状況を用意して、敏捷力や運動系の技能で判定させてもおもしろいでしょう。失敗すれば、適当なダメージを与えたり、装備などを谷底に落とさせたりするわけです。

遭遇

山中を探索している途中、クリッターや野生動物に遭遇する可能性があります。あるいは、ドローンが^{こんせき}残した痕跡や、PC以外の人間やメタヒューマンが行動した跡を見つけることもあるでしょう。

そのために、このシナリオでは遭遇表を用意しました。GMはサイコロを2個振って、出目を参照してください。クリッターなどと遭遇する場合、どのくらいの距離で遭遇するかはGMの任意です。目安としては、2D6×5メートル程度が適当でしょう。クリッターなどがPCにどういう反応を示すかは、それぞれの解説を参照してください。

遭遇表(2D6)

表の項目については別にまとめておきます。

2	“集落”住人の痕跡(焚き火のあと)
3	未確認の土中生物(オーガ・スパイダー)/痕跡(地面の盛り上がり、穴)
4	ジャイアント・エイブ
5	野生動物(熊、猿など)
6	“何か”がいる気配
7	なし
8	クリッターの痕跡発見(足跡、糞跡など)
9	サンダーバード
10	主な元素精霊/グリフィン
11	未確認の樹上生物(レシー亜種)/痕跡(樹上の“巣”)
12	ドローンの移動痕跡(銃撃痕、タイヤの轍、破煙臭)

戦いの痕跡

戦闘や山歩きのため、PCに疲労の激しい者や負傷者が出ると、適当な場所を見つけて休息を取ったり治療を行なわねばならないでしょう(PCが特に休息を取りたいと思わなければ、桎梏から休憩を申し出てもいいでしょう)。

一行は山を一つ越え、麓近くまで降りてきています。休息を取るにはいいタイミングと言えます。麓の近くは深い森に覆われていますが、しばらく探せば木立がまばらにしか生えていない開けた場所を見つけることができます。

しかし、ようやく見つけた場所には少し異様な雰囲気漂っています。知力で判定を行ないます(目標値3)。

1個成功: 周囲にある木々の幹に弾痕が残っていることに気づきます。弾痕はかなり大

きく、マシンガン系統の武器をバーストやフルオートで射撃したらしいことに気づきます。何者が発砲したのかはわかりませんが、ここで大型の火器を使った戦闘があったことは確かなようです。

2個成功: 1個成功でわかることに加えて、地面には少し薄れかけた生き物の血痕が残されていることに気づきます。生存(野外)技能や医療技能を持つキャラクターが血痕を見れば、少なくとも二日以上経過していることがわかるでしょう。

3個以上成功: 血痕は先ほど越えてきた山の方向に続いていることがわかります。血痕を残した生き物は、血を流しながら、かなり傷ついた状態で山まで逃げていったのでしょう。また、その場には血痕以外にも、幅20センチほどのタイヤか車輪とおぼしき轍が残されています。轍は木々の間を自在に抜けており、注意深く観察すれば四輪の車両が動きまわったと推測することができます。同時に

かなりの機動性を持った車両であることもわかるでしょう。

休憩時の知力判定で3個以上成功した場合は、地面に残された血痕を追っていくことができます(轍は血痕とは逆方向、別の山へと続いているようですが、たどっていても途中で見失ってしまいます)。

血痕は山の方に点々と連なっており、その先に巨大な猿の死体が転がっています。〈医療〉技能の判定に成功すれば(目標値3)、死後二日程度経過していることがわかります。死体はすでにほかの動物によってあちこちが食い散らかされていますが、それ以外にも何か所か大きな銃創があり、銃撃のショックと失血が致命傷になったことがわかります。銃器系の技能を持っているキャラクターなら、大猿がミディアム・マシンガン・クラスの銃で撃たれたことに気がつきます。

この大猿の命を奪ったのも、暴走状態におちいった試作ドローンの仕業です。餌を求めて麓に降りてきていた大猿は、たまたま周囲を“偵察中”だったドローンに出くわしてしまっただけです。

しかしこの段階では、PCたちには、まだドローンのことはわかりません。重火器を振り回す“何か”が、周囲をうろついているということがわかるだけです。

この日はこれ以上の収穫はなく、やがて日が暮れていきます。PCたちは、ひとまず野営することになるでしょう(夜間に移動するのは危険です)。道造の見立てでは、明日の昼頃には消息を絶った地点に到着できることがわかります。夜間に特に出来事はありませんが、緊張感を維持するためにイベントを工夫するのもいいでしょう。

■墜落現場(山中行第二日)

CHAPTER2 緑の激戦

道造の言葉通り、二日目の正午には現場の近くまで到着します。山の斜面を谷に沿うようにして進んでいると、その谷を挟んだ山の斜面に木々が大きく薙ぎ倒されているところ

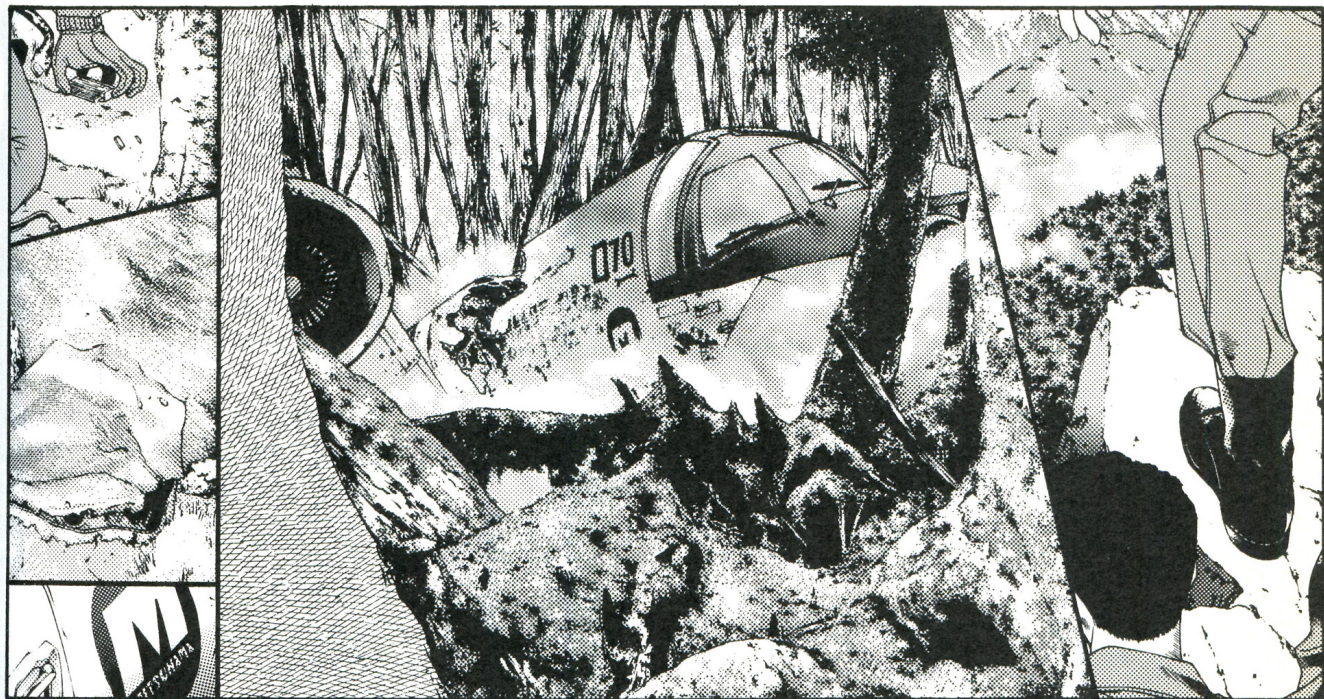
があります。かなりの急斜面で、山のなかばから谷まで何か大きな物をひきずったような状態になっているのです。削れた跡を追っていくと、谷の手前にある巨大な物体に眼が止

まります。機体の前半分を地面にめりこませるようにした輸送機です。

谷に降り、溪流を越えていくと、もはや残骸となった輸送機の近くまで移動することが

緑の激闘

BATTLE IN GREEN



できます。翼はなかばぐらいでちぎれ、山の斜面に引っかかっています。尾翼も根元から外れて、谷川に転がっています。墜落のショックは激しく、機体にはあちこちに焼け焦げた跡がありますが、原形はなんとか留めています。現場の様子から考えて、体勢を整えようとした結果、斜面をすべるようにして墜落したのだと想像できるでしょう。

機体の残骸に近寄ると、機体に描かれたマークがあることに気づきます。谷川に落ちた尾翼にも同じマークが描かれています。〈礼儀作法（企業）〉技能を持つキャラクターは、判定するまでもなくマークを見分けることができます——機体に描かれているのは三浜社のものです。これで、柁神がどこの企業に所属しているかが明らかになるでしょう。

二十名ほどが乗りこめる小型の輸送機は、山腹にまともに墜落したようです。脱出用のパラシュートなどは使われた形跡がなく、機体がコントロールを失ったのはまったく突然のことだったとわかります。脱出する時間もなく、ろくに機体を立て直す余裕もないうちに斜面に墜落してしまったのです。

PCたちは墜落の原因に頭を悩ませることになるでしょう。ここに来るまでにサンダー

バードに遭遇していたりすれば、輸送機を落とした“犯人”として、サンダーバードなどのクリッターを疑うかもしれません（サンダーバードには《放電》のパワーもあります）。しかし、それは誤りです。機体を詳しく調べていけば、ある程度墜落の原因を推測することができます。キャラクターは、それぞれ銃器系の技能（〈小火器〉、〈重火器〉技能）で判定します（目標値3）。成功数に応じて、次のようなことがわかります。

1 個成功：機体に大きな弾痕のような穴が開いている。外部から大型の火器による攻撃を受けて墜落したことがわかります。

2 個成功：弾痕を詳しく調べ、ランチャー射出型の小型ミサイル（あるいはロケット）が輸送機に撃ちこまれたことがわかります。PCがミサイル・ランチャーを持ちこんでいれば、どんな武器が使われたか実感できるでしょう。

3 個以上成功：撃ちこまれた弾頭が対車両用の“ミサイル”であることがわかります。

輸送機を落としたのは、山中に潜伏している瀨社の試作型戦闘ドローンです（このドロ

ーンについてはあとで詳しく解説します）。PCたちはまだその存在に気づいていませんが（遭遇表を使ったのなら、痕跡は見つけているかもしれません）、このまま山中での行動を続けていけばいずれ遭遇することになるでしょう。そして、依頼人である柁神は、このまま引き揚げるつもりはありません。

機体や乗員を詳しく調べていた柁神は、乗員のほぼ全員が死亡していることを確認します。しかし、一人だけ見当たらない人物がいることに気づきます。死体は墜落の衝撃でかなりひどい有様になっていますが、やはり一人足りません。それは、この輸送機の“ゲスト”、ライバル企業から引き抜いた技術者です。じつは、墜落した輸送機の中で奇跡的にゲストの研究者だけが生き残りました。研究者は残骸と化した輸送機からなんとか抜けだしましたが、大怪我を負っていたため満足に動けない状態になっていました。

しかし、研究者に救いの手を差し伸べる者がいました。この付近にある覚醒種集落の住人——メタヒューマンたちです（後述）。この集落の住人たちは、瀨社が強力なドローンの実験を行なっていることに気づいており、なんとか止めさせたいと思っています。そのた

めにPCたちは、まさにうってつけの存在です。研究者の身柄と引き換えに、ドローンの排除を持ちかけることになるでしょう。

柁神にとって、輸送機が何者かの手で落とされたこと、そして研究者の姿が見えないことは重大な問題です。輸送機に攻撃を仕掛けたのは何者なのか？ そして、研究者はどこに姿を消したのか？ 彼にしてみれば、引き抜かれた研究者を取り戻すためにライバル企業が仕掛けた謀略であると考えられることもできます（真相はあくまで「事故」なのですか）。柁神はこのままおとなしく引き揚げるわけにはいかなくなりました。輸送機に攻撃を加えた相手を見つけ（そこまではなければ「墜落原因を見つけた」ことにはならないので）、姿を消した研究者を見つけたらここに残まることになります。PCたちには不満もあるでしょうが、それが依頼人の意向です。PCたちも、ここまで来て仕事を放り出してしまふわけにはいかなうでしょう。

「**測チームとの接触**」

かくして、PCたち一行は輸送機を落とした「犯人」と行方をくらました研究者を捜すことになります。しかし「犯人」を追うにしても、PCたちはほとんど手がかりのない状態です。しばらくは、あてどもなく山中を移動するしかありません。

魔法使いが精霊を使って《搜索》させるというのは、なかなかいい手段です。ですが、今の段階では捜すべき物の具体的な姿形がわかりません。以前見つけた大猿の死骸と、輸送機の墜落を結びつけて考えることはできるでしょうから、とりあえず「大型動物の死骸」などを見つけていき、少しずつ追いかけるしかないようです。

二日目の夕方になって、一行は新たな手がかりと出会います。

輸送機を見つけてからは、「犯人」の捜索にもあまり成果はありません。精霊を使った捜索もそれほど成果はなく（大型動物の死骸は見つけられたかもしれませんが）、とりあえず今日の野営場所を捜すことになりました。柁神は少し苛立ち、医療班にもかなり疲労が^{いらい}出てくる頃合いです。そうして山を降りて麓に

戻ってきたとき、新たな戦闘の痕跡を見つけることになります。

小さな平地になった場所に、激しい銃撃と爆発に巻きこまれた跡が残されています。見たところ、それぞれ武装を固めた人間の死体が10体ばかり転がっており、生存者はありません。倒された死体はそれぞれ大型の火器などを持っており、サムライやマーセナリーといった戦関係のキャラクターには、周囲が重火器で掃かれたことがわかります。山に入ってから何度目かの、胸が悪くなる光景です。

これは、ドローンを捕獲しようとして逆に壊滅させられた測社の研究チームです。しかし、柁神にもすぐには彼らが何者なのか見当がつかず、測社の敷地内にいることから測社に関係したチームであろうと推測できるくらいです。現場の近くには、この場で用意したらしい魔法陣の跡が残されています（PCの中にメイジがいれば、簡単に見分けることができます。空気の精霊を呼び出した魔法陣の跡です。直径は5メートルほどで、呼びだせるのはフォース2程度の弱い精霊です）。これは連絡用に精霊を呼びだした跡です。無線による連絡はドローンを引きつけてしまうので、ごく弱い精霊を呼びだし、それを介して本社と連絡をとったわけですね。いずれ本社が差し向けた増援がやって来ることになりますが、PCたちにはわからないことです。

戦闘の痕跡は古く、すでに一週間以上が経過しています。測の研究チームは、戦闘用の装備以外にもいくつかの遺留品や手がかりを残しています。測チームは無線を携帯していますが、通常は緊急時に備えて常に作動させておくはずなのに、すべてスイッチが切つてあることがわかります。研究チームは無線を封鎖していたのです。受信モードに切り換えても、当然通信は入りません（こちらから無線を発信することは、柁神が制止します）。これは、試作ドローンが電波に反応するためです。自分たちが無線を使うことで不意にドローンに襲われないようにする必要があったわけですね。PCたちにはここまでの事情は当然わかりませんが、壊滅したチームには無線を使えないならかの事情があったことはわかります。

また、壊滅したチームの装備の中で眼を引

くのは、特殊な弾を使用している銃（ヘビー・ピストル相当）です。弾倉には実弾ではなく、ごく微弱な放射線を発するペイント弾が入っています。銃とセットになって放射線を捕捉する小型のトレーサーもあります。これらを見分けるには、〈電子機器〉技能の判定に成功せねばなりません（目標値3）。ペイント弾については、銃器系の技能で代用することもできます（目標値5）。成功数に応じて次のようなことがわかります。

1個成功：これらは「何か」を追跡・捕捉するための装備です。ペイント弾は何発か撃たれており、彼らの標的にはすでに「マーク」がつけられていると思われます。もっとも、今の段階でトレーサーを起動させても反応はありません。

2個成功：ペイント弾による「マーク」が成功していたとしても、追尾用の放射線の到達距離はごく短く、「標的」がかなり接近するまで感知できません。実際には、お互いの銃の射程に入るまで（最大で50メートル程度）トレーサーは反応しません。

3個以上成功：通常、発信源を仕掛けて何かを追いかけるとするなら、到達距離の長い電波式を使うのが普通です。しかし、このチームはわざわざ到達距離の短い放射性塗料を使っています。この手の装備を使うのは、電波を傍受される可能性を警戒する場合が普通で、無線を封鎖していたことから電波の使用を極端に嫌っていたことがわかります。

壊滅したチームの中には、武装を固めた者以外に、データチップや何かのデータ収集装置を持った者がいます。〈礼儀作法（企業）〉技能を持つキャラクターには、データチップを収めたケースに測社のマークが記されていることがわかります。これが彼らの所属を示す唯一の証拠です。

また、〈電子機器〉技能で判定して1個でも成功すれば（目標値3）、残されたデータ収集装置が外部に仕掛けたセンサーに反応して自動的にデータを記録する形式のものであることがわかります。研究チームの一員が試作ドローンについてデータを集めていたのですが、残念ながらデータの収集装置などはミサイルや

緑の激闘

BATTLE IN GREEN

グレナードの爆発によって破壊されています。

データ収集装置以外に大型の遠隔操縦デッキも残されていますが、これも完全に故障しています（修理には大幅な部品交換が必要です）。車両系の技能で判定し（目標値5）、1個でも成功すれば、これが「戦闘用のドローン」を操るための装備であることがわかります（車両制御リグを使っているキャラクターなら、判定の必要はありません）。

またいくつかのデータチップは、PCたちがデータ表示システムを持っていれば読みだすことができます。残されたデータは、「時々刻々の発熱量」「いろいろな尺度の時間に関するデータ（反応速度やさまざまな地形での移動速度）」など、どれもバラバラに見てもあまり意味のないものばかりです。

手に入る情報は断片的ですが、すべてを考え合わせれば、ここで起こっていることを推測してみることはできるはずです。GMは、PCたちにあれこれと考えさせてみてください。「重火器を振り回す物騒なものがうろついている」「それが輸送機を落とした」「それは電波に反応するらしい（ドローン？）」「壊滅したチームは、ここでそのテストを行っていた」……といった事柄なら、これまでに手に入れた情報からでも十分に推測できるでしょう。

柁神は、手に入るかぎりの遺留品を持ち帰ろうとします。相手は最大のライバルである測社の研究チームなのです。柁神としては、どんな小さな情報も見逃すことはできません。

夜間の接触

壊滅した研究チームの遺留品などを集めているうちに、二日目もそろそろ暮れてゆきます。今日も、適当な場所を見つけて野営せねばなりません。

墜落現場の近くを流れていた谷川のあたりまで引き返せば、いい野営場所が確保できそうです。医療班のなかには疲労の激しい者もいるため、柁神はなるべく条件のいい場所で野営しようとしています。

深夜になって、ちょっとした事件が持ち上がります。PCたちが交替で見張りを行なっている場合は、午前1時くらいに騒ぎが起きます。最初に気づくのは、医療班として中



行している救急員の一人です。彼は、見張りに立っているPCたちのもとに駆けこんできます。用足しに行った仲間が、もう1時間ほど戻ってこないというのです。

実は、医療班の一人は覚醒種集落の使者たちによって身柄を確保されています（早い話が連れ去られたわけです）。彼らは、ここでドローンの実験を行っていた測社に対していい感情を持っていません。そこでPCたち一行から一人を連れ去り、ここまでやって来た事情を問いただしたわけです。集落の使者たちは、PC一行が「以前助けた男（輸送機に乗っていた技術者）」の仲間であることを知り、PCたちに接触することを決めます。研究者と引き換えに、PCたちにドローンを狩らせるつもりなのです。

この騒ぎをきっかけにして、キャンプは中

断してしまいます。ようやく眠りについていた面々も叩き起こされてしまうでしょう。

捜しに行くべきか夜明けを待つべきか。意見は二つに分かれるかもしれません。なにせ、危険な武器を使う得体の知れない何かがかうろしているのです。うかつに深夜に動いて、そんな相手と鉢合わせするのは避けたいところですが、だからと言って医療班のスタッフを放っておくわけにもいきません。

判断に困っていると、PCたちのすぐそばに1体の精霊が実体化します。かなり強力な空気の精霊です（フォース7）。実体化した精霊は、集落の使者の言葉を伝えます（フォースの高い精霊は、高い知力も備えているので、実体化してメッセンジャーとしての役割りを果たしています）。

SHADOWRUN TOKYO

集落の使者／エルフ(NPCレーティング4)

能力値	強靱力5／敏捷力7／筋力4／魅力6／知力6／意志力6／エッセンス6／魔力6／反応力6
イニシアティブ	6 + 1 D 6
視界	暗視(修正: 低光量状態で+2)
技能	隠密7／交渉4／小火器6／素手戦闘6／射出武器7／召喚5
武器	ヘビー・クロスボウ(ダメージ: 8 S)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング: 5／3)
サイバーウェア	なし

解説: 集落の使者で、自然精霊とクロスボウを操るシャーマン(トートেমは狼)。脅威力は4が適当です。

山岳精霊(マウンテン・スピリット、フォース7)

能力値	強靱力11／敏捷力5／筋力11／魅力7／知力7／意志力7／エッセンス7／魔力ー／反応力5
イニシアティブ	15 + 1 D 6 (出現体)／25 + 1 D 6 (アストラル体)
武器	格闘能力なし、パワーのみ。
パワー	《事故》 支配領域(山)で起こりうる事故を引き起こす。このパワーにさらされたキャラクターは敏捷力か知力のどちらか高いほうで判定(目標値7)。判定に失敗すると事故に巻きこまれる。／《隠蔽》 支配領域に身を隠す。知覚テストの目標値7。／《守護》《事故》を打ち消す。／《移動》 移動速度を上下させる。移動のレーティングをエッセンス倍するかエッセンス分の1にする。／《搜索》 支配領域の中で、特定の人・物・場所を見つける。判定のレーティングは14として扱う(目標値は人の場合がその知力/対抗、物の場合が4)。
特殊防御	射撃に対して防護効果14点

解説: 強力な山岳精霊です。《事故》で落石を起こしたり、《隠蔽》で使者たちの姿を隠してしまいます。脅威力は4が適当でしょう。

集落の使者／オーク(NPCレーティング4)

能力値	強靱力7(10)／敏捷力4／筋力8／魅力2／知力3／意志力6／エッセンス1／魔力ー／反応力3(7)
イニシアティブ	7 + 3 D 6
視界	暗視(低光量状態で+2の修正)
技能	隠密8／小火器7／素手戦闘6／礼儀作法(ストリート)5／生存(野外)4
武器	アレス・プレデター(ダメージ: 8 M修正: 内蔵スマートリンクで-2)／HK 227(ダメージ: 7 M 修正: 内蔵スマートリンクで-2、排気システムIIで反動-2)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング: 5／3)
サイバーウェア	強化反射神経2／スマートリンク／皮膚装甲3

解説: 同じく集落の代表で、戦闘の中心となるオークの戦士です。脅威力は4が適当です。

集落の使者／エルフ(NPCレーティング3)

能力値	強靱力4／敏捷力7／筋力3／魅力7／知力6／意志力6／エッセンス6／魔力6／反応力6
イニシアティブ	6 + 1 D 6
視界	暗視(修正: 低光量状態で+2)
技能	隠密5／小火器3／素手戦闘3／召喚6／魔術6
武器	スタンダード・ボウ(ダメージ: 5 M)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング: 5／3)
サイバーウェア	なし
呪文	《光》3、《闇》3

解説: エルフのメイジです。強力な空気の精霊を操ります。脅威力は3が適当です。

「我々は代表としてやって来た。あなたがたと話がしたい」

「あなたがたのお仲間は我々と一緒に来てもらっている。このような形で、しかも姿を見せず、精霊の力を借りて話す非礼を許してほしい。あなたがたは、我々の姿を見ると有無を言わず強硬な態度に出ることがある。それはお互いにとって不幸なことだ。我々は、そうした不幸な出会いを避けたかった。そのためには、あなたがたが何者なのかを、まず知る必要があったのだ」

「我々はここに隠れ住む者。あなたがたがメタヒューマンと呼び、社会から拒絶した者だ」「あなたがたに攻撃の意志がないかぎり、我々からあなたがたに危害を加えるつもりはない。それに、あなたがたが捜している“研究者”とやらも我々の元にいる」

「一緒に来てもらったお仲間はもちろん、いま我々の元にいるその“研究者”もお返ししよう。ただ、そのためにはあなたがたに聞いてもらわねばならないお願いがある。我々の願いを聞き入れるつもりがあるのかどうか。まず、それははっきりしていただきたい」

覚醒種集落の使者は、言葉こそ穏やかですが、物腰には断固とした態度を感じさせます(PCの中にメタヒューマンが混じっていても、姿を現しません。あるいは救急員を連れ去るかわりにまずそのキャラクターと接触してもいいでしょう)。

PCたちがあくまで反発する場合は、使者たちもかたくなな態度をとりますが、榊神は研究者を連れ帰りたいので、ここは妥協するのもやむをえないと判断します。

それでもPCたちが抵抗を試みるようなら、集落の使者たちはまず精霊の力を使います。山岳精霊の力を借り(フォース7)、《事故》のパワーで斜面から落石を起こすなどして、PCたちを威圧しようとします。

それでもPCたちが抵抗をやめなければ、いよいよ本格的な戦闘になってしまいます。集落の使者たちは、野営地の近くの樹上に潜んでいます。彼らはすでに弓に矢をつがえており、PCたちを狙える体勢を整えています。最初のターンはまず不意打ちの判定を行ってください(PCの目標値は4、集落側の目標

緑の激闘

BATTLE IN GREEN

空気の精霊(エア・スピリット、フォース7)

能力値	強靱力5/敏捷力10/筋力4/魅力7/知力7/意志力7/エッセンス7/魔力-/反応力9	パワー	センス倍するかエッセンス分の1にする。/《気絶の息》吐息を浴びせる。ダメージは「7 S 精神」。強靱力か意志力のどちらか高いほうで抵抗。防具は効果なし。/《念動》筋力7の念動エネルギーを発生。
イニシアティブ	19+1 D 6(出現体)/29+1 D 6(アストラル体)	弱点	土に対する脆弱性
武器	格闘能力なし、パワーのみ。	特殊防御	射撃に対して防護効果14点
パワー	《包み込み》ダメージ7 S 精神。敏捷力を使って、接近戦闘の攻撃と同じように判定。防具は効果なし。/《実体化》物質空間に実体化する。/《移動》移動速度を上下させる。移動速度をエッ		

解説：強力な空気の精霊です。脅威力は4が適当でしょう。

空気の精霊には、以下の特殊能力や弱点があります。

包みこみ：標的を包みこんでダメージを与えます。標的を包みこんだかどうかは、敏捷力のレーティングを用いた接近戦闘の判定で解決します。精霊の成功数のほうが多ければ（接近戦闘の攻撃が命中すれば）、標的を包みこみます。包みこまれた犠牲者は、精霊が行動することに窒息によるダメージを受けます。「7 S」の精神ダメージで、強靱力が意志力の高いほうで抵抗します。この攻撃には防具は効果ありません。包みこまれた犠牲者は、自分の行動ごとに脱出を試みることができます。犠牲者の筋力と精霊のフォースでそれぞれ判定します（目標値4）。犠牲者の成功数が精霊の成功数を上回れば、精霊をふりほどいて脱出することができます。**実体化：**精霊はアストラル空間から物理空間へ実体化することができます。実体化した精霊は呪文防御（ルールブック133ページ）を行なうことができます（フォースと同じだけのサイコロを持っていると考えます）。また、ルールには明記されていませんが、物理的に音声などを伝えられるとして扱います。実体化した精霊を攻撃する場合は、通常の戦闘技能ではなく意志力のレーティングで判定せねばなりません。ただし、

武器収束具、魔法、精霊の脆弱性を突く攻撃は通常通りに解決します。さらに、実体化した精霊に対しては銃器や爆薬はあまり効果がありません（フォースの2倍か防具として働きます）。しかし、接近戦闘、弓（クロスボウを除く）、手投げ武器による攻撃に対しては、いっさい防護効果を持ちません。

移動：目標の移動速度を増減させることができます。増やす場合は移動のレーティングを精霊のエッセンス倍し、減らす場合は移動のレーティングをエッセンスで割ります。

気絶の息：不快な吐息を浴びせて、「7 S」の精神ダメージを与えます。攻撃を受けたキャラクターは、強靱力か意志力のどちらか高いほうで抵抗します。防具は効果ありません。

念動：筋力7の念動エネルギーを発生します。さまざまな操作を行なうことができますが、簡単な動作でも敏捷力で判定せねばなりません。

脆弱性（土）：土による攻撃は、ダメージ・レベルが一段階アップします（PCが土を使った攻撃を思いついた場合、基本のダメージ・レベルはGMが判断してください）。

値は2)。この戦闘は、PCたちが一方的に不利な状況です。まず、視界は低光量で、それだけでもPCにとっては不利と言えます（低光量対応の視野を持っていたとしても修正は+4。一方、集落のメタヒューマンたちは修正+2です）。さらに、暗闇の中で樹上に潜んでいるため、ほとんど相手の姿は見えないのです（修正+8）。落ちついて考えてみれば、こうした状況で戦うことの馬鹿馬鹿しさがわかるでしょう。

しかし、いったん戦闘になると、お互いにとって不幸な結果になるのは眼に見えています。PCたちが強硬な態度に出ようとする場合は、証神や道造などを使ってなんとかこの場を収めるようにしたほうがいいでしょう。

PCたちが使者たちに同意すれば、野営地を囲む木立の樹上から使者たちが姿を現わします。姿を見せるのは、エルフが二人、オークが一人です。三人とも、さながら山に暮らす獵師たちのように、通常の防具の上に動物の皮で作った衣服をまとっています。また髪を長く伸ばし、後ろできれいに束ねています。クロスボウを持ったエルフがリーダーで、顔には自然の顔料を使ったきれいな模様が描かれています（印象としては、アメリカの先住部族の戦士のようなでたちです）。

エルフのリーダーは、このような強硬な手を使ったことを改めて詫び、PCたちを自分たちの集落へと案内します。

■ 覚醒種たちの集落

CHAPTER2 緑の激戦

使者たちに案内され、一行は夜明け近くになって、ようやく集落に到着します。獣道のような細い道を抜け、山あいの小さな平地に出ます。そこは深い木立に覆われていて、人であれメタヒューマンであれ、とても住んでいるようには思えません。

しかし夜明けの一瞬、精霊の力が失われるときには、ゆっくりと木立の幻影が消え、平地に広がった集落の様子が浮かび上がります。

ログハウスのような木造の建物がぽつぽつと見え、建物の間には広い麦畑が広がっています。また、それぞれの建物の屋根には、緑を使ってカムフラージュを施した巨大な太陽電池パネルが備えられているのがわかります。隠れ里というより、ヨーロッパの田園風景といったほうがふさわしいたずまいで、麦畑には何人かのオークの姿が見えます。しかし、

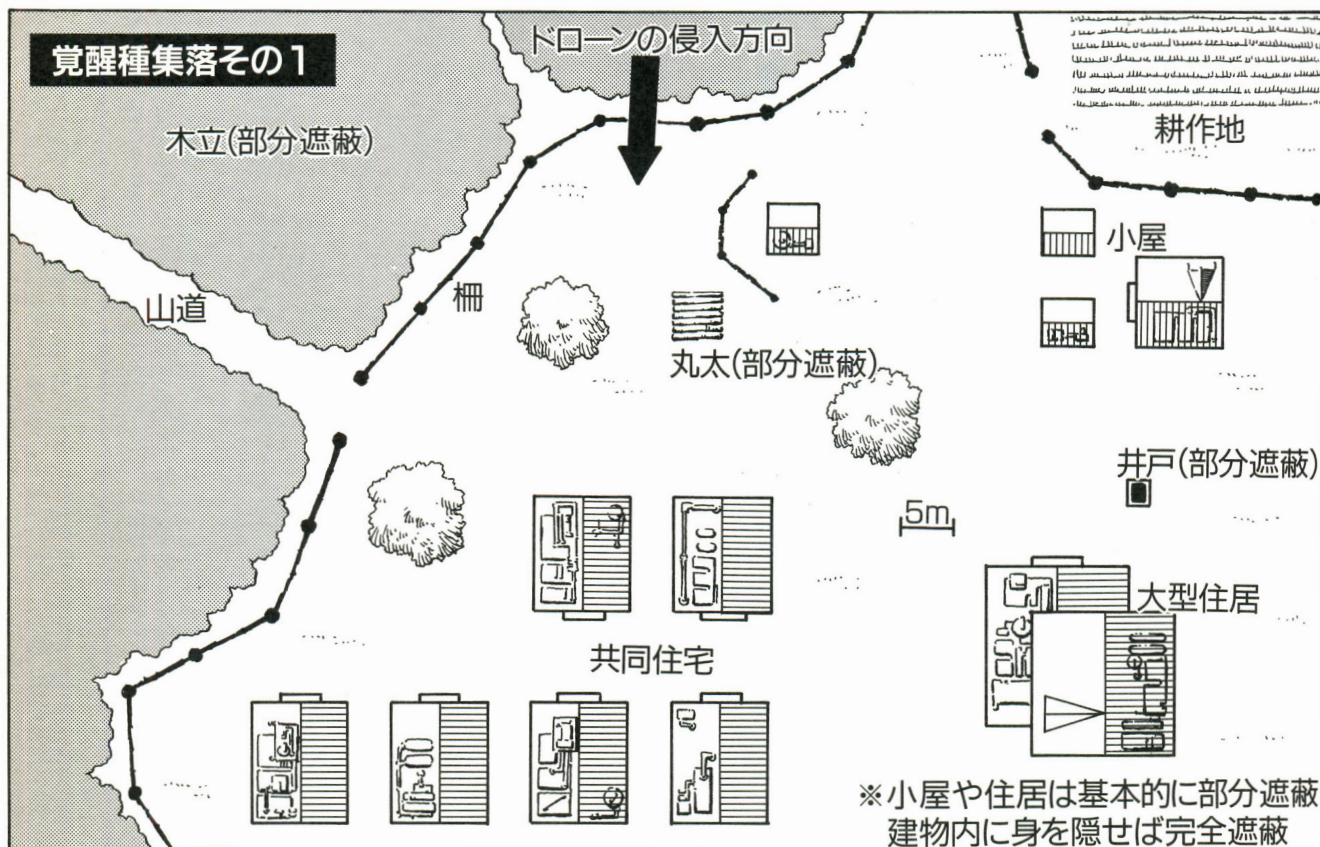
集落が全貌を現わすのは一瞬だけで、すぐにまた木立の幻影に隠れてしまいます。

PCたちは、使者に案内されて境界から足を踏み入れます。そうすると、やはり木立の幻影が消え、景観が一変します。今度は一瞬だけでなく、木立の幻影がふたたび現われる様子はありません。これは、集落が普段から山岳精霊の《隠蔽》の力で隠されているからです。夜明けと日没は精霊の力が消えてしまうため、新たな精霊を呼び寄せる一瞬のあいだだけ集落が姿を現わすわけです。

この集落は完全な自給自足を行なう共同体です。食料は自作によって完全に自給し、電力は必要最小限度を太陽電池を使ってまかなっています。衛星通信を使って外部の情報には得ていますが、集落から外部に連絡することはいっさいありません。この集落の住人たちは

は通常の社会と完全に切り離された空間で生きることを決め、それをかたくなに守っているわけです。人の住まない原野地帯にはこうした共同体がいくつもありますが、この集落は精霊によるカムフラージュやエネルギーの自足など、比較的恵まれた暮らしを送っていると言えます。覚醒種たちの集落の中には、エネルギーや食料の自足がうまくいかず、解体してしまったものも少なくありません。

PCたちは使者に案内され、この集落を束ねるオークの元に招かれます。集落を束ねるオーク「漂虎」の家は、集落の中でもっとも大きく、住人たちの集会場としての機能も兼ねています。麦畑に出て作業していた住人たちは、ひさしぶりに見る人間の姿にとまどったような視線を投げかけてきます。こうして見かける住人たちの姿は、オークがほとん



緑の激闘

BATTLE IN GREEN

とです。実際、この集落の人口は100人強で、その7割がオーク、1割が都市を離れた人間、1割がエルフ、残りがドワーフとトロールで占められています。もともと、この集落は傭兵くずれや都市の“人間社会”から逃亡したオークが中心となってできあがりました。やがてオーク以外の種族も取りこみ——種族差別の偏見を持たず、都市を捨てた人間も含まれています——この種の集落としては比較的大きな共同体に成長したわけです。

長の家では、漂虎がPCたちを迎え入れます。漂虎はまだ若く、オークとしてはかなりの美形で牙もほとんど目立たず、オークにありがちないかつい体形でもありません。“優男のオーク”という印象がびったりなのです。使者たちと同じように長い髪を後ろで束ね、顔には複雑な図柄のペイントを描いています。

彼は挨拶もそこそこに、PCたちに話を切りだします。ごく親しい相手と話すようなく、ただの調子ですが、独特の威厳を持っているため、あまりなれなれない印象を与えません。漂虎が言うには、PCたちが一日目の野営をした頃から、集落の使者たちが密かに監視していたということです。

「なにせこのあたりの土地には、俺たちの守り神、精霊の力が及んでる。他所者が来ればすぐにわかる。申し訳ないが、君たちの動きはしばらく観察させてもらった。万一に備えてね。わざわざこんな所まで来てもらったのは、君たちを見込んで頼みたいことがあったからさ。聞いてもらえるかい？」

漂虎は、頼み事の条件として匿った研究者と医療班のメンバーのことを臭わせず。

「もちろん、君たちの仲間は俺たちが保護している。できるだけ早く引き合わせたいと思っている。……だが、率直に言って彼らは俺たちにとっての切り札でもあるんだ。君たちがこちらの頼みを引き受けてくれるかどうかのね。君たちを信用しないわけじゃないが、俺たちは皆、人間たちには痛い目にあわされたことがある。(桎神を指差して)特にあんたは企業の人間だろう？ 申し訳ないが、万一にも俺たちを裏切られちゃ困るんでね」

そう言って、“頼み”を引き受ける前に引き合わせることをきっぱりと拒否します。桎神にとっては頼みを聞かざるを得ない状況です。企業工作員としては妙に律義で甘いところのある桎神は、PCたちが引き受けるかどうかはPCたちの意志に任せると言います。こうした状況は“契約外”なので、PCたちには拒む権利があるということです。もちろん報酬は割引になりますが(所定の6割)、ここでPCが手を引いても桎神は文句を言いません。PCたちが手を引いた場合は、桎神が単独でドローンを相手にすることになります。PCたちが漂虎の“頼み”を引き受ければ、漂虎はそこでようやく本来の目的を明らかにします。

「君たちへの頼みというのは、渚の連中が残した“試作型の戦闘ドローン”を始末してほしいということだ。渚社の連中がこのあたりの土地を買収したのは、もう知っているだろう。こんな辺鄙な場所にやって来て何をするつもりかと思っていたら、連中は戦闘用のAIを備えた自律ドローンのテストをはじめやがった。しばらくは俺たちも静観したさ。そのうちテストを終えて引き揚げていくだろうとね。だが、悲しいかなそいつは甘い考えだった。こいつは俺たちが独自の手段で得た情報だがね……ドローンは肝心のAIに大きなバグを抱えていたらしい。揚げ句の果てにドローンは暴走し、敵と味方の区別ができなまま研究チームを壊滅しちまいやがった。今となっちゃ、動く物を見つけては片端から攻撃しやがる。弾はそのうち尽きるだろうが、あれはやたらと性能のいいバッテリーと高効率の太陽電池を乗せていてね、なかなか活動をやめない上に、殺傷力のでかいレーザーを備えてる。破壊しないかぎり、いつまでも危険なままなのさ。いいかい？ 君たちにはあのドローンを破壊してもらいたい。俺の頼みというのはそれだけさ。……破壊したあと、ドローンのデータをどうしようとかまわさない。要は、あれがなくなっちゃえばいいのさ。君らが仕事を終えるころには、お仲間も引き合わせることもできるだろう」

ドローンを始末しても、渚社が別の実験を続ける可能性があります。PCたちがそのことを指摘しても、漂虎は超然としています。

「これからのことはこれからのことさ。俺たちはおとなしいから、あまり野蛮なことはできないが、渚のやつらが実験を続けるというなら、いずれ大なる自然の裁きを受けるだろうさ。精霊の力は偉大だからな」

桎神にとっては、またとない機会です。輸送機の墜落原因を探り、大事な研究者を保護し、そのうえ渚の機密を手に入れることができるのです。協力してくれたPCにはボーナスをはずむかもしれません。

PCたちがドローンの始末に乗り出したところから、時間をカウントします(厳密なカウント法を示しておきますが、面倒だと感じるようなら「そろそろ昼だ」とか「もう日が暮れかかっている」などと言って抽象的に処理してもかまいません。その場合、三日後の夜明けに渚の増援が集落を襲います)。

ドローンを捕捉できた時間、場所で戦闘になります。遭遇する場所にもよりますが、集落外で戦闘に持ちこむのが望ましいでしょう。

ドローンを捕捉するにはいくつか方法があります。まず、山の中を歩き回って遭遇を待つ方法。これはあまりにも偶然に頼る要素が大きすぎます。次に、精霊のパワーを使った探索があります。これを使えばおよその位置を割り出すことができるので、比較的有效な手段ですが、位置を突き止めてから現場に向かうまでにドローンが移動してしまう危険性があります。やはり一番有効なのは、電波を使ったおびき寄せです。PCがこのことに気づいていれば、時間のロスもほとんどなく、しかも狙った位置にドローンを誘い出すことができます。

ドローンとの遭遇に時間をかけすぎると(30時間以上)、渚社が放った増援チームが駆けつけてきます。増援チームは独自にドローンを回収し(電波を利用したトラップを使います)、目撃者を葬ろうとします。秘密を知った集落の住人はもちろん、三浜の依頼で動いているPCたちも、当然狙われます。話し合いの余地はありません。

■ドローンとの戦い

CHAPTER2 緑の激戦

「ドローンと遭遇するまで」

ドローンと遭遇するまでの時間のカウントについて説明しておきましょう。

最初に集落を訪れたのが午前5時。ここからどのくらい時間を費やしたかを時間数で区分します。この時間によってドローンと戦う場合の視界の修正や、測社の増援がいつ来るかが決まってきます。

- ・午前6時から午後5時までが「日中」で、暗さによる視界の修正はありません。
- ・午後5時から午後7時までが「日没」で、視界には「部分光」の修正が加わります。
- ・午後7時から翌日の午前4時までが「夜間」で、視界に「低光量」の修正が加わります。
- ・午前4時から午前6時までが「夜明け」で、視界への修正は「部分光」になります。

視界の修正がかからない「日中」に戦うのが、望ましい展開でしょう。

ドローンと遭遇するまでにどのくらい時間がかかるかは、基本レーティング3を用い、待ち受ける場所に応じた目標値で判定します。基準時間は20時間で、実際にはこの基準時間を成功数で割っただけの時間を要します。

たとえば覚醒種集落でドローンを待ち受ける場合、レーティング3で目標値6の判定を行います。1個成功すれば20時間後に、2個成功すれば10時間後にドローンが現われます。判定に失敗した場合は、20時間が過ぎてもドローンが現われなかったことになります。

精霊による探索を使う場合は、「山中」で捕捉することができます。この場合、遭遇までの時間を判定するレーティングは6と考えます。判定に失敗した場合は、ドローンがほかの場所に移動したことになります。その場合、次にドローンがどこに現われるかは、GMが任意に決定してください。

電波によるおびき寄せを行なった場合は、一番確実です。2時間後には電波を発した場所に現われます。遭遇の時間と場所をコント

ロールするには、この方法が一番確実です。

30時間以内にドローンを捕捉できなかった場合、測の増援チームが覚醒種集落を襲撃します。

次に、遭遇場所の設定を簡単に解説しておきましょう。

覚醒種集落

〔遭遇目標値〕：6

〔ロケーション〕：建物が多く、障壁代わりになるものが多い。

〔備考〕：ドローンの攻撃は、ランダムで集落の住人たちに命中します。サイコロを1個振り、出目が1～2なら集落の住人に攻撃が命中したことになります。集落住民からの攻撃はほとんど無効です。

山中(森林)

〔遭遇目標値〕：4

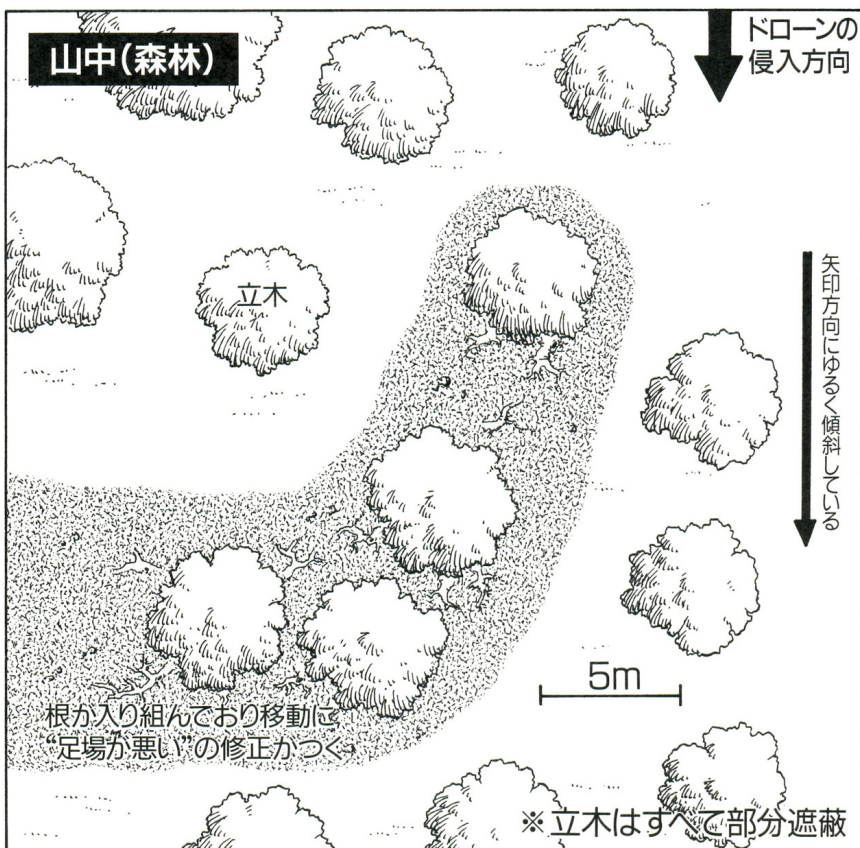
〔ロケーション〕：木立を使うことで、障壁代わりになります。

〔備考〕：ドローンの火炎噴射によって木立を焼きはられてしまう場合があります。もっとも、木立ではドローンの運動性が低下するため、攻撃を命中させやすくなります（ドローンが攻撃に抵抗する場合のみ、舊威力のサイコロは使えません）。

山中(絶壁)

〔遭遇目標値〕：8

〔ロケーション〕：幅15メートルほどの開けた場所を挟んで、一方が崖、一方が木立にな



緑の激闘

BATTLE IN GREEN

っています。

【備考】：絶壁を背にすると、当然ながら行き止まりになります。PCが後退を強いられる場合は、絶壁から転落してしまいます（ダメージ12S、対衝撃防護が有効）。木立に潜んでドローンを待ち受けることができれば、有利な戦い方ができます。戦い方を工夫すれば、ドローンを崖から転落させることもできるでしょう。

山中(開けた場所)

【遭遇目標値】：3

【ロケーション】：幅50メートルほどの開けた空間です。遮蔽はまったくありません。

【備考】：最寄りの木立に逃げこむ場合は、10メートル程度の距離があると考えます。

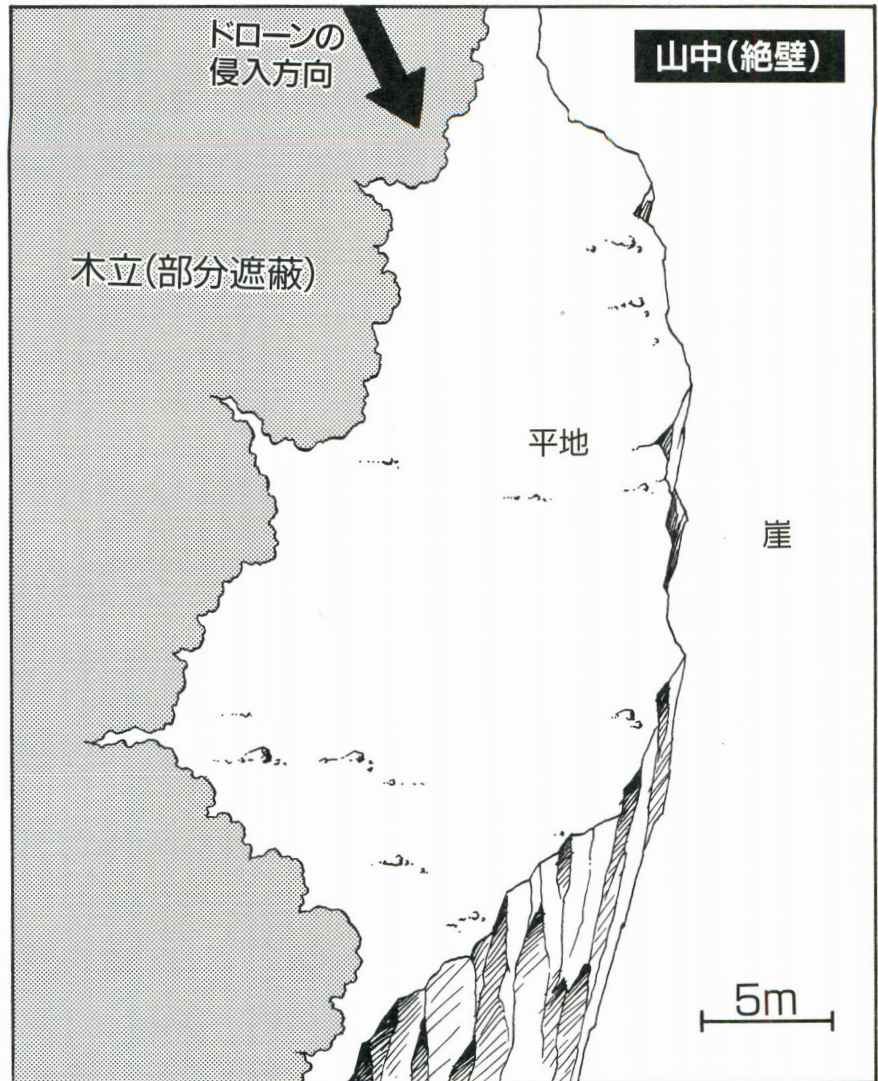
溪谷

【遭遇目標値】：4

【ロケーション】：谷川を挟んだ岩がちな溪谷です。川幅が10メートル(腰まで)、溪谷の幅が50メートルです。両側は切り立った崖になっており、身を隠す遮蔽物はありません。

【備考】：水に潜れば完全遮蔽をとることができます(PCは強靱力と同じ点数まで潜っていることができます。ただし、潜水中の攻撃には+6の修正があります)。

ドローンが谷川に入った場合は部分遮蔽となり、射撃へのペナルティもありません。



試作型戦闘ドローン

能力値	操縦度 2 / 速度 60 / 100(山中では半分) / 頑強度 4 / 装甲度 6 / 識別度 6 / 自動操縦度 5 / 反応力 6	武器	で反動-3) / 高出力レーザー(ダメージ: 10Sの身体ダメージ 修正: 内蔵スマートリンクで-2、反動なし。2発射撃すると、20時間充電しなければならぬ) / 多弾頭ランチャー×2発(ダメージ: 16D、対車両弾頭 修正: 内蔵スマートリンクで-2) / 火炎放射器(ダメージ: 6M、立ち木などの可燃物に火をつける 修正: 内蔵スマートリンクで-2、反動なし) / 自爆機能(ダメージ: 15D、1メートル離れることにパワー-1 反動なし、破壊と同時に作動)
イニシアティブ	6 + 2D6		
視界	低光量(修正: 低光量状態で+4 / 部分光状態で+1)		
技能	小火器 6 / 重火器 6		
武器	ライト・マシンガン×2門(ダメージ: 7S、バースト以上で射撃 修正: 内蔵スマートリンクで-2、排気システムIIIで反動-3) / ミディアム・マシンガン(ダメージ: 9S、バースト以上で射撃 修正: 内蔵スマートリンクで-2、排気システムIII	防具	装甲(10) / パワー・レベルが6以上の武器でなければ貫通しない。
		防御	レーティング10(抵抗に振るサイコロは8個+脅威力分)

解説：暴走した戦闘ドローンです。脅威力は4と考えます。

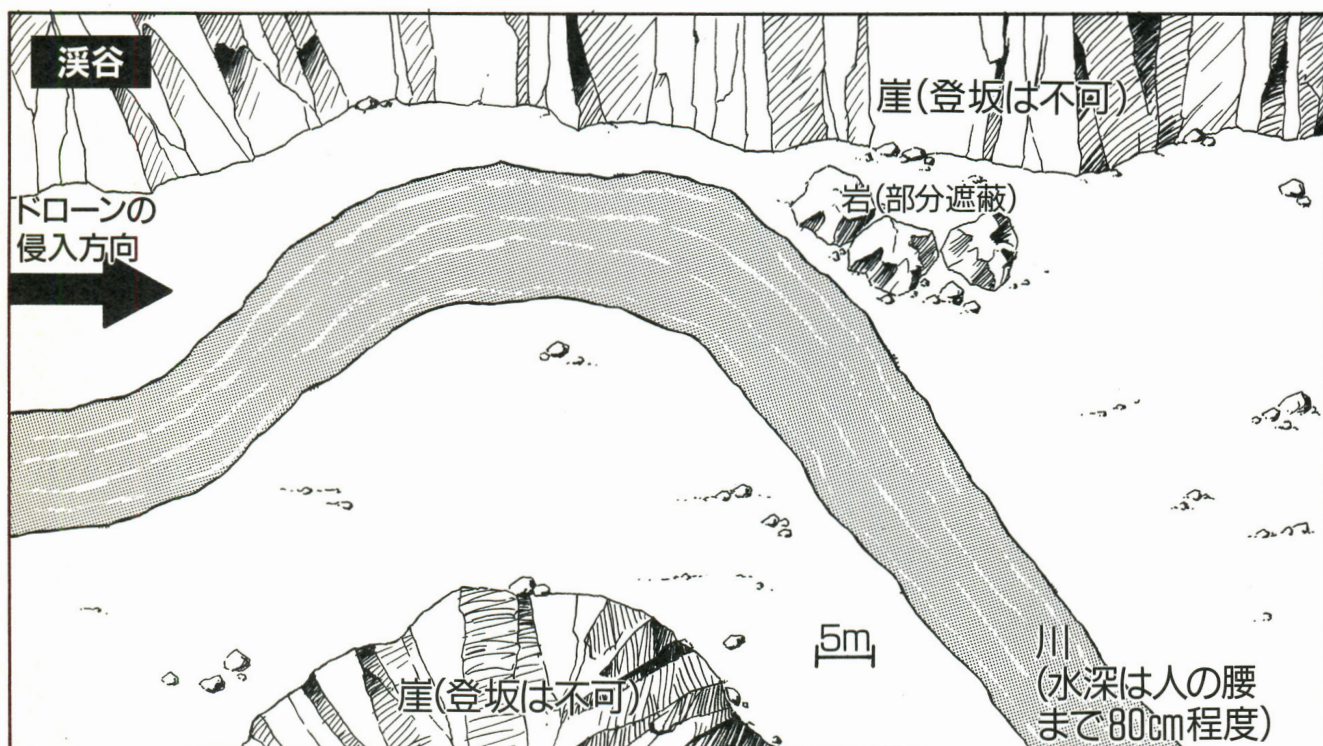
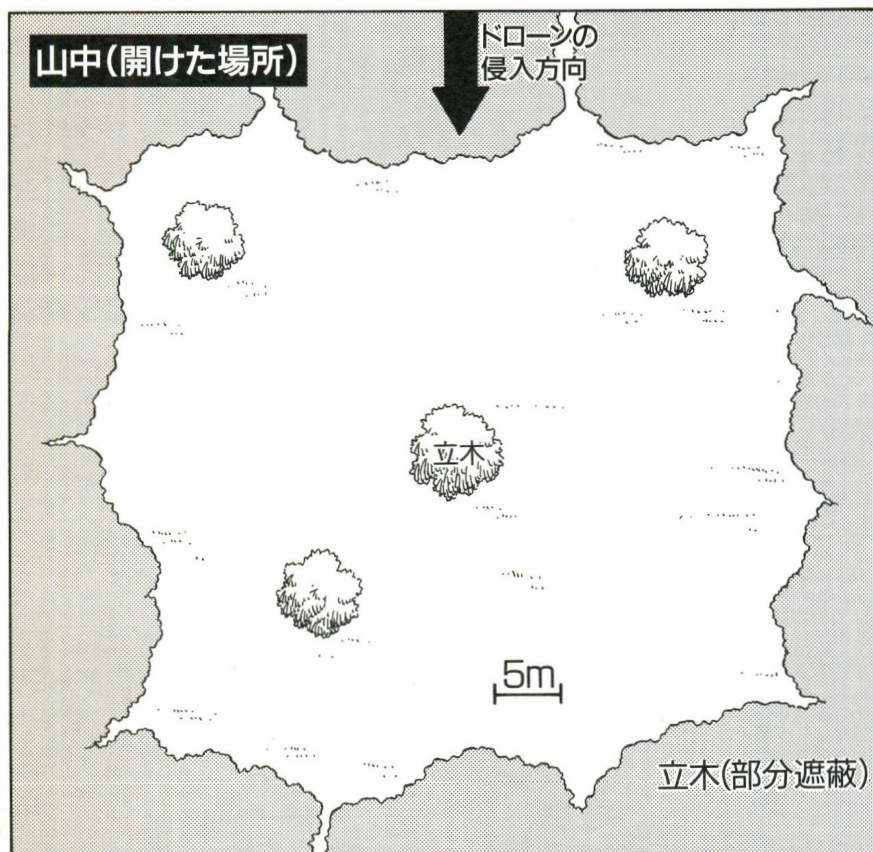
小型車程度の大きさで、背中から武器を生やしたtentのような形をしています。高性能バッテリーと太陽電池の併用で、長時間の活動が可能です。自立したAIで稼働し、実験に成功すれば操縦者を必要としない革新的なドローンになるはずだったのですが、実際は大きな欠陥を抱えていました。暴走した今では、敵味方の区別ができず、電波を発する目標や移動する目標には攻撃を加えます。

通常時、ドローンは巧妙に姿を隠しています。機体の下部には土を掘る装置も装備

しているため、機体の半分を隠すほどの深さなら地面に潜ることもできます。機体に備えられた隠蔽用シールド(迷彩模様の入ったtentのような幕)を展開すれば、なかなか眼につきににくくなるのです。そしてときおり、そばを通りかかった動物やクリッターに反応して戦闘を仕掛けます。

同時に二つの武器を、不利な修正を受けずにそれぞれ別の目標(二つまで)に射撃することができます。さらに、破壊された場合は自爆して周囲に被害をまき散らします。

SHADOWRUN TOKYO



■増援チームの脅威

CHAPTER2 緑の激戦

タイムアップ

30時間以内にドローンを捕捉できなかった場合、瀏社の増援チームが乗りこんできます。増援チームは独自にドローンを捕獲した上で、目撃者の始末に乗り出します。PCたちを追跡し、集落に戻ったところで一斉に攻撃を仕掛けることになるでしょう。いずれもかなりの強敵です。

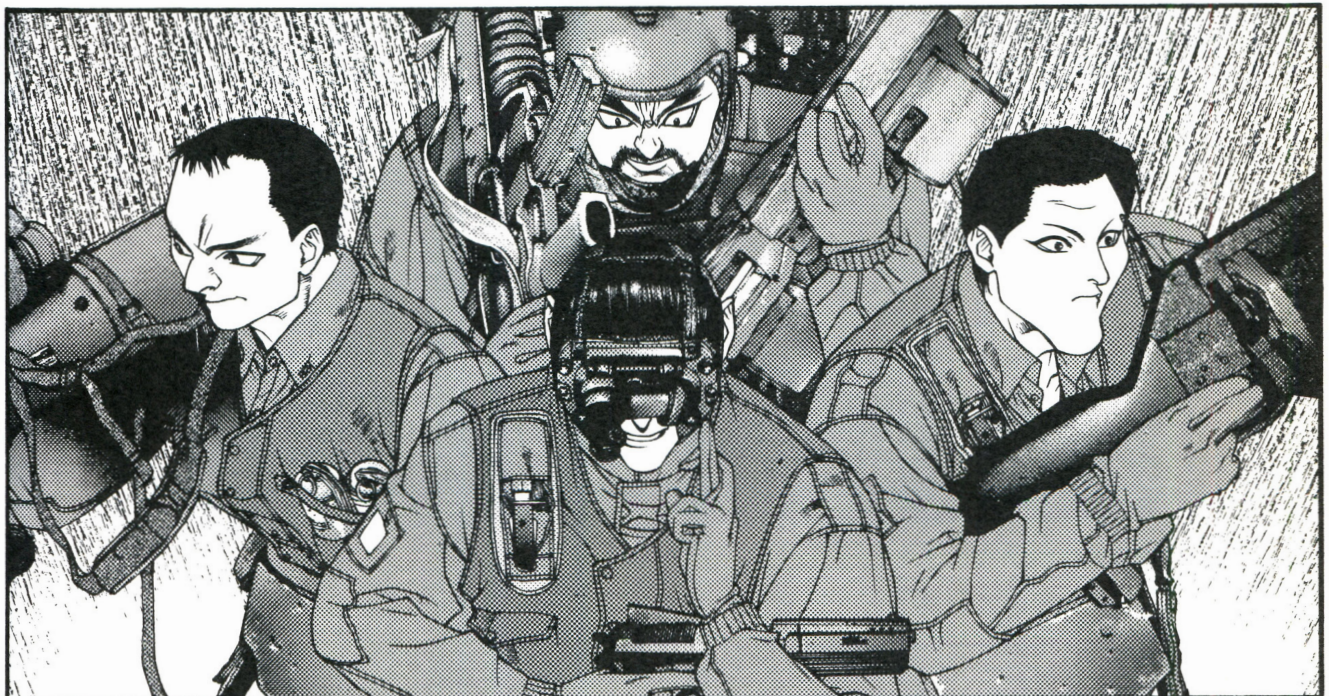
覚醒種集落での戦いについては、ドローンと戦う場合の修正(46ページ)を参照してください。

PCが単独で相手にするには、かなりの強敵になります。増援チームに襲われた場合は、集落の使者として登場したキャラクターにサポートさせるほうが賢明でしょう(実際、漂虎は敵を排除するためならそのくらいの支援は惜しみません)。GMの管理が複雑になる場合は、プレイヤーにそうしたNPCを割り振ってください。

増援チーム/サムライX4(NPCレーティング4)

能力値	強靱力6(9)/敏捷力6/筋力6/魅力3/知力5/意志力5/エッセンス0.7/魔力-/反応力5(9)
イニシアティブ	9+3D6
視界	低光量(修正:低光量状態で+2)/熱映像(修正:低光量状態で+4)
技能	隠密7/小火器7/重火器6/素手戦闘6/礼儀作法(企業)4
武器	アレス・プレデター(ダメージ:8M 修正:内蔵スマートリンクで-2)/イングラム・バリエーション(ダメージ:7S、バースト以上で射撃 修正:内蔵スマートリンクで-2、排気システムIIIで反動-3)/ミディアム・マシンガン(ダメージ:9S、バースト以上で射撃 修正:内蔵スマートリンクで-2、排気システムIIIで反動-3)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング:5/3)
サイバーウェア	強化反射神経2/スキルワイヤ3/スマートリンク/皮膚装甲3
スキルソフト	生存(野外)3

解説:瀏社増援チームの中心となっているサムライです。脅威力は4が適当です。一流の戦闘能力と豊富な武装を誇ります。



SHADOWRUN TOKYO

増援チーム／メイジX1 (NPCレーティング3)

能力値	強靱力4／敏捷力5／筋力3／魅力6／知力6／意志力6／エッセンス6／魔力6／反応力5
イニシアティブ	5 + 1 D 6
視界	低光量ゴーグル(修正：低光量状態で+2)
技能	隠密5／小火器3／素手戦闘3／召喚6／魔術6／礼儀作法(企業)4
武器	アレス・プレデター(ダメージ：8 M)
防具	アーマー・ジャケット(防御レーティング：5／3)
サイバーウェア	なし
呪文	《魔力破》5、《理力球》5、《光》4

解説：サムライたちをサポートするメイジです。脅威力は3が適当です。《光》の呪文でサムライたちを支援したあとは、土の精霊を繰りだして戦います。

土の精霊(アース・スピリット、フォース5)

能力値	強靱力9／敏捷力3×2／筋力9／魅力5／知力5／意志力5／エッセンス5／魔力－／反応力13	パワー	間に実体化する。／《移動》移動速度を上下させる。移動のレーティングをエッセンス倍するかエッセンス分の1にする。
イニシアティブ	13 + 1 D 6 (出現体)／23 + 1 D 6 (アストラル体)	弱点	空気に対する脆弱性
武器	格闘(ダメージ：5 S。反応力3で判定)	特殊防御	射撃に対して防護効果10点
パワー	《包み込み》ダメージ5 S。敏捷力を使って、接近戦闘の攻撃と同じように判定。防具は対衝撃防御が有効。／《実体化》物質空		

解説：増援チームのメイジが従えている精霊です。脅威力は5が適当でしょう。

土の精霊には、以下の特殊能力や弱点があります。

包みこみ：相手を自分の体内に飲みこんでしまう攻撃です。包みこまれたかどうかは、敏捷力のレーティングを用いた接近戦闘の判定で解決します。精霊が勝てば（接近戦闘を行なって攻撃が命中した時）、相手を包みこめます。包みこまれた犠牲者は、精霊が行動することに窒息による精神ダメージと押し潰しによる身体ダメージを受けます。窒息は、(フォース) Mの精神ダメージで、強靱力のレーティングを用いて抵抗します。これには、皮膚装甲や防具は役に立ちません。押し潰しは(フォース) Sの身体ダメージで、強靱力のレーティングを用いて抵抗します。これには対衝撃防御が有効です。犠牲者は、自分の行動ごとに脱出を試みることができます。犠牲者の筋力と精霊のフォースを用いて、目標値4のテストを行ないます。犠牲者の成功数が精霊の成功数を上回れば、脱出することができます。

実体化：通常、精霊はアストラル体ですが、支配者に命令されると現実世界に実体化することができます。実体化すると、フォースと同じだけの呪文防御(ルールブック133ページ)を行なうことができます。実体化した精霊を攻撃する場合は、通常の戦闘

技能の代わりに意志力のレーティングを用います。ただし、武器収束具、魔法、精霊の脆弱性を突く攻撃は通常通りに解決します。さらに、実体化した精霊に対して銃器や射撃武器(弓と手投げ武器は除く)、爆薬で攻撃を行なった場合は、フォースの2倍が対弾防御として働きます。しかし接近戦闘、弓(クロスボウを除く)、手投げ武器による攻撃に対しては、防御効果はありません。また、アストラル体のときの精霊はイニシアティブに+20の修正がありますが、実体化すれば+10になります。データのイニシアティブは実体化したときの値です。アストラル体のときのイニシアティブは、23 + 1 D 6です。

移動：目標の移動速度を増減させることができます。増やす場合は移動のレーティングを精霊のエッセンス倍し、減らす場合は移動のレーティングをエッセンスで割ります。

脆弱性(空気)：空気による攻撃は、ダメージ・レベルが一段階アップします(PCが空気を使った攻撃を思いついたら、基本のダメージ・レベルはGMが判断してください)。

結末

ドローンを破壊できれば（あるいは測社の増援チームを排除できれば）、任務はひとまず達成です。無事に研究者たちと引き合わされ、集落を後にすることになります。

集落を離れるとき、PCたちは漂虎から集落のことは秘密にするように念を押されます。胸に秘めたままにいるかどうかはPCしだいですが、どこかで口を滑らせた場合、思わぬ報復を受けることになるかもしれません。

東京へ戻る手段は、測社の私有地域にやって来たときと同じです。徒歩で私有区域を抜け、ヘリで拾ってもらいます。東京へ戻れば、証神から規定の報酬が支払われます（ドローンの機密を手に入れることができれば、追加の報酬が得られるでしょう）。もし任務が完全に成功しているなら、証神はこれからもPCたちに仕事を回すかもしれません。

ドローンを破壊すればシナリオは終了ですが、場合によっては帰り道で測の増援チームと鉢合わせするような展開を用意してもおもしろいでしょう。

シナリオをクリアしたPCたちは、それぞれ5点のカルマを得ます。さらにロールプレイや闘志、賢明さなど、プレイヤーの活躍しだいでボーナスを与えてください。その指針は、本体ルールの209ページに書いてあります。合計すると7点前後になります。

遭遇表のクリッチャーの能力について

遭遇表(2D6)		表の項目については別にまとめておきます。
2	“集落”住人の痕跡(焚き火のあと)	
3	未確認の土中生物(オーガ・スパイダー)/痕跡(地面の盛り上がり、穴)	
4	ジャイアント・エイブ	
5	野生動物(熊、猿など)	
6	“何か”がいる気配	
7	なし	
8	クリッチャーの痕跡発見(足跡、糞跡など)	
9	サンダーバード	
10	主な元素精霊/グリフィン	
11	未確認の樹上生物(レシー亜種)/痕跡(樹上の“巣”)	
12	ドローンの移動痕跡(銃撃痕、タイヤの轍、破壊臭)	

2 “集落”住人の痕跡 (焚き火のあと)

附近にある覚醒種集落の住人が、山中で行動した痕跡が見つかります。焚き火のあとや木を切った切株など、明らかに何者かの手が入ったことがわかります。

3 未確認の土中生物(オーガ・スパイダー)/痕跡(地面の盛り上がり、穴)

未確認の土中生物			
能力値	強靱力 4 / 敏捷力 6 / 筋力 3 / 魅力 1 / 知力 1 / 4 / 意志力 4 / エッセンス 6 / 魔力 1 / 反応力 5	パワー	《麻痺接触》
イニシアティブ	5 + 2D6	防具	なし
視界	赤外線視力	サイバーウェア	なし
武器	格闘(ダメージ: 3M、反応力 5 で判定) / 麻痺毒(ダメージ: 6M精神、反応力で射程 6メートルの射撃として解決、毒を受 けたキャラクターは強靱力で抵抗)		

解説: 土中に棲息する大型のクリッチャーです。脅威力は3と考えます。体長4メートル、脚の長さが4メートルという非常に巨大なクモで、頭部には巨大な顎が、尻の部分には人の顔を思わせる鮮やかな模様があります。基本的に土中で暮らし、地上に出てくるのは獲物を捕獲する場合が普通です。

遭遇表でこのクリッチャーが出現した場合、サイコロを1個振ります。出目が1~2の場合は地面に開いた穴から姿を見せ、PCたちに襲いかかってきます。出目が3~6なら地面の大きな盛り上がりや空の巣穴といった痕跡を見つけるだけです。

このクリッチャーによる攻撃は、巨大な顎での噛みつきが中心です。この噛みつきには標的を麻痺させる力があります。この噛みつき攻撃を受けると、実際にダメージを受けなくても、標的の敏捷力が2D6分間、6点分減少します。これを避けるには格闘で攻撃を受けないか、“防御集中”を選んでコンバット・プールのサイコロだけでク

リッチャーの成功数を上回るしかありません(攻撃をかわす)。複数回攻撃を受ければ、敏捷力の減少も累積していきます。敏捷力が0になると、完全に動けなくなってしまいます。敏捷力が0になり、完全に麻痺してしまった犠牲者が息を続けるためには、1分ごとに意志力のテストを行わねばなりません(目標値6)。テストに一度でも失敗すれば、1D6分後に窒息死してしまいます。時間が経過する前に応急処置を施せば、命を落とすことはありません。

また、通常の格闘のほかにも、特殊な攻撃能力を持っています。格闘の範囲に入っていない獲物に対しては、毒性のあるつばを吐きかけて麻痺させようとし(射程は6メートル)。この攻撃は、反応力を用いて通常の射撃と同じように解決します(距離は“短距離”と考えます)。毒を受けたキャラクターは、強靱力で“6M精神”のダメージに抵抗せねばなりません。また、この毒には防具の効果はありません。

4 ジャイアント・エイブ

ジャイアント・エイブ			
能力値	強靱力 9 / 敏捷力 5 / 筋力 9 / 魅力 - / 知力 3 / 5 / 意志力 4 / エッセンス 6 / 魔力 - / 反応力 5	武器	格闘 (ダメージ: 8 M。長さ + 1、反応力 5 で判定)
イニシアティブ	5 + 1 D 6	パワー	《瞬間能力増強》 / 《生命回復》 (3 点)
視界	暗視	防具	対弾 / 対衝撃: 1 / 1
		サイバーウェア	なし

解説: 野生状態のクリッターで、身長3.5メートルほどの巨大な類人猿です。巨大な類人猿と言ってもゴリラとはずいぶん異なった印象で、顔と臀部をのぞいて全身が長い毛に覆われており、どちらかと言えば大きな日本猿といった感じです。

二足で歩行することができ、空いた前足で簡単な道具を使うくらいの知能を持っています (しかし、報告例が少なく、知性体として認知されているわけではありません)。基本的に単独で生活しており、家族やつがいで行動することはありません。繁殖期や詳しい習性などは、まだ不明の部分が多いようです。

遭遇表でジャイアント・エイブが出現した場合、反応は常に中立です。PC側から攻撃を仕掛けないかぎり、ジャイアント・エイブが襲ってくることはありません。

ジャイアント・エイブには、次のような特殊能力があります。これは、このシナリオで新しく追加したパワーです。

《瞬間能力増強》: 強靱力、筋力、敏捷力のいずれかを、2 ターンの間、エッセンスの

レーティング分だけ増大させます。この能力を持つ生き物が行動するフェイズに、複雑動作を費やすことで能力が発揮されます (そのフェイズから有効)。強靱力や筋力を増大させた場合、体形の急激な変貌など、外見に明らかな変化が出ます。このパワーを使った生き物は、持続時間が切れたあと、意志力で * (エッセンス) M* の精神ダメージに抵抗せねばなりません。

《生命回復》: 1 ターンごとに、それまで失った生命力を一定ポイントずつ回復していきます。この回復は、各ターンのはじめに行なわれるものと考えます。どのくらいのポイントを回復するかは、クリッターによってさまざまです。

このパワーは《再生》とは異なります。いかにこのパワーを持っていたとしても、10以上の身体ダメージを受ければ生命力を回復することができず、そのまま死んでしまう可能性が大きくなります。

5 野生動物 (熊、猿など)

熊、猿などの野生動物と遭遇します。遭遇表で野生動物が現われた場合、サイコロを 1 個振ります。出目が 1 の場合、その動物は空腹のために PC たちに襲いかかってきます。例として、大型熊と猿の能力を示しておきます。これ以外の野生動物を登場させたい場合は、ルールブック 251 ページを参照してください。

熊	
能力値	強靱力 10 / 敏捷力 4 / 筋力 12 / 魅力 - / 知力 2 / 4 / 意志力 2 / エッセンス 6 / 魔力 - / 反応力 4
イニシアティブ	4 + 1 D 6
視界	通常
武器	格闘 (ダメージ: 9 D。長さ + 1、反応力 4 で判定)
パワー	なし
防具	対弾 / 対衝撃: 2 / 2
サイバーウェア	なし

解説: 野生の大型熊です。脅威力は 4 として扱います。格闘での破壊力はもちろん、分厚い毛皮にはある程度の防弾能力があり、戦闘になった場合はかなりしぶとい相手になるでしょう。

6 “何か” がいる気配

はっきりと確信はできないものの、比較的近い場所に “何か” がいる気配を感じとります。知力で判定を行ないます (目標値 4)。梢が不自然に揺れる音や、風にまぎったかすかな異臭などを感じとったりします。PC が周囲を探索するという場合は、もう一度遭遇表を振ってみてもいいでしょう。

猿	
能力値	強靱力 3 / 敏捷力 4 / 筋力 3 / 魅力 - / 知力 3 / 5 / 意志力 2 / エッセンス 6 / 魔力 - / 反応力 4
イニシアティブ	4 + 1 D 6
視界	暗視
武器	格闘 (ダメージ: 3 L。反応力 4 で判定)
パワー	なし
防具	なし
サイバーウェア	なし

解説: 通常の日本猿です。2 D 6 匹の群れで行動しています。基本的に樹上から様子をうかがいますが、攻撃する場合は樹上からの不意打ちを仕掛けます。

7 なし

8 クリッターの痕跡発見 (足跡、糞跡など)

足跡や糞など、クリッターがいた痕跡を見つけます(サンダーバードの糞、グリフィンが立ち木で前脚の爪を研いだ傷、炎の精霊がわずかに梢を焦がした跡など)。通常の野生動物と比べ、大きく特徴的な痕跡が残されています。〈生物学〉技能か〈生存/野外〉技能があれば、その痕跡を残したクリッターを見分けることができます。PCの中にこうした技能を持っているキャラクターがいない場合は、ガイド役の道造なら識別することができます。

9 サンダーバード

サンダーバード			
能力値	強靱力 4 / 敏捷力 7 / 筋力 8 / 魅力 7 / 知力 2/4 / 意志力 3 / エッセンス 6 / 魔力 - / 反応力 5	武器	格闘(ダメージ: 6M。反応力5で判定) / 〈電撃〉(ダメージ6M)
イニシアティブ	5 + 1 D 6	パワー	〈電撃〉
視界	明るさによる修正を受けない。	防具	なし
		サイバウェア	なし

解説: 野生状態のクリッター、サンダーバードです。脅威力は4です。体長3メートル、翼長10メートルの鷲に似た鳥で、長さ1メートルほどの尾も備えています。

遭遇表でサンダーバードが出現した場合、サイコロを1個振ります。出目が1だった場合は空腹状態で、PCたちに襲いかかってきます。基本的に襲う相手を決めて急降下による攻撃を仕掛けてきますが、ときおり〈電撃〉をまじえて多くのキャラクターを巻きこむ戦い方もします。

サンダーバードには、その名の由来となった〈電撃〉のパワーがあります。これはある目標に放電する能力で、ここに登場するサンダーバードの場合、半径24メートルの範囲に有効です(エッセンス×脅威力)。この電撃は防具で防ぐことも、かわすこともできない強力な攻撃です。巻きこまれた目標は「6M」のダメージを受け、さらに6ターンの間、朦朧状態になってしまいます(その間、行為判定の目標値+2)。

サンダーバードは、物理空間とアストラル空間の両方に存在する「二元生物」です。そのため、サンダーバードはアストラル空間を知覚することができます。魔法使いがアストラル投射を行なっている場合も、サンダーバードは攻撃を加えることができる

のです。また明るさの影響も受けません。物理空間では暗闇であっても、アストラル空間は生命のオーラで照らされています(特に野外の森林地帯ともなれば、非常にまばゆい輝きに包まれているはず)。

二元生物はアストラル空間にも存在するとみなされるので、物理空間とアストラル空間の両方から攻撃を受ける可能性があります。アストラル空間を知覚できるのは大きな強みでもあるのですが、反面、大きな弱点にもなるわけです。銃などの「物理的な」攻撃にも傷つきますし、アストラル体となった魔法使いの手でも傷つけることができます。さらに、通常は物理空間に影響を及ぼさないアストラル空間からの呪文攻撃も有効です。

また、物理空間の肉体に縛られているため、アストラル体となった魔法使いと比べると反応が遅くなってしまいます(イニシアティブが低い)。〈電撃〉による攻撃は、大勢を巻きこむ上に防ぐことができないので非常に強力ですが、魔法使いがアストラル空間から戦いを挑むことに気づけば、そう手こわい相手ではないでしょう。

10 主な元素精霊 /グリフィン

召喚した魔術師の支配を離れた元素精霊です。通常はアストラル空間にいますが、遭遇表で出現した場合は実体化して姿を見せます。反応は常に中立ですが、メイジが支配を試みたり、戦闘を仕掛けてと攻撃をはじめます。

火の精霊(ファイア・エレメンタル、フォース5)			
能力値	強靱力 6 / 敏捷力 7 / 筋力 3 / 魅力 5 / 知力 5 / 意志力 5 / エッセンス 5 / 魔力 - / 反応力 6	パワー	包みこみのパワー・レベルを2。/〈火炎噴射〉 炎を吐く。ダメージ5L。/〈守護〉 領域内で起こる「事故」を防ぐ。/〈実体化〉 物質空間に実体化する。/〈移動〉 移動速度を上下させることができる。移動のレーティングをエッセンス倍するかエッセンス分の1にする。
イニシアティブ	16 + 1 D 6 (出現体) / 26 + 1 D 6 (アストラル体)		
武器	格闘(ダメージ: 5M。射撃戦闘扱いで10メートルまで有効。反応力6で判定)	弱点	水に対する脆弱性
パワー	〈包み込み〉 ダメージ7M。敏捷力を使って、接近戦闘の攻撃と同じように判定。防具は対衝撃防御が有効。/〈炎の衣〉 格闘や	特殊防御	射撃に対して防護効果10点

解説: 主人を失った元素精霊です。脅威力は4が適当でしょう。メイジが支配に成功すれば、手持ちの精霊として使うことができます(その場合、脅威力はなくなります)。その場合、メイジは自分の召喚技能で判定します(目標値5、精霊のフォース)。精霊収束具の修正を加えることができます。精霊はメイジの魔力を目標値にフォースで判定します。精霊とメイジの成功数を比べてメイジの成功数のほうが多ければ、その精霊を支配することができます。メイジが2個成功することに、精霊は1回の助力を引き受けねばなりません。

火の精霊には、以下の特殊能力や弱点があります。

包みこみ: 標的を包みこんでダメージを与えます。標的を包みこんだかどうかは、敏捷力のレーティングを用いた接近戦闘の判定で解決します。精霊の成功数のほうが多ければ(接近戦闘の攻撃が命中)、標的を包みこみます。包みこまれた犠牲者は、精霊が行動することに炎によるダメージを受けます。「5M」のダメージで、強靱力で抵抗します。これには防具の対衝撃防御が有効です。包みこまれた犠牲者は、自分の行動ごとに脱出を試みることができます。犠牲者の筋力と精霊のフォースでそれぞれ判定します(目標値4)。犠牲者の成功数か精霊の成功数を上回れば、精霊をふりほどいて脱出することができます。

炎の衣: 炎に包まれた体で触れる物を燃やしてしまう能力です。接近戦闘でダメージ

のパワー・レベルを+2します。また、火の精霊に接近戦闘で攻撃を命中させた場合も、攻撃者は強靱力で「5M」のダメージに抵抗せねばなりません。

火炎噴射: 炎を吹きだします。ダメージは「5L」です。この攻撃は維持することができますが、精霊は「6S」のドレインに抵抗せねばなりません。

守護: 自然に起こる事故や、他の精霊が持つ「事故」のパワーを妨げます。

実体化: 精霊はアストラル空間から物理空間へ実体化することができます。実体化した精霊は呪文防御(ルールブック133ページ)を行なうことができます(フォースと同じだけのサイコロを持っていると考えます)。実体化した精霊を攻撃する場合は、通常の戦闘技能ではなく意志力のレーティングで判定せねばなりません。ただし、武器収束具、魔法、精霊の脆弱性をつく攻撃は通常通りに解決します。さらに、実体化した精霊に対しては銃器や爆薬はあまり効果がありません。フォースの2倍が防具として働きます。しかし、接近戦闘、弓(クロスボウを除く)、手投げ武器による攻撃に対しては、いっさい防護効果を持ちません。

移動: 目標の移動速度を増減させることができます。増やす場合は移動速度を精霊のエッセンス倍し、減らす場合は移動速度をエッセンスで割ります。

脆弱性(水): 水による攻撃は、ダメージ・レベルが段階アップします(PCが水を使った攻撃を思いついた場合、基本のダメージ・レベルはGMが判断してください)。

グリフィン			
能力値	強靱力 9 / 敏捷力 7 / 筋力 9 / 魅力 9 / 知力 3 / 5 / 意志力 4 / エッセンス 7 / 魔力 9 / 反応力 6	武器	格闘（ダメージ：9 S。長さ + 1、反応力 6 で判定）
		防具	なし
イニシアティブ	6 + 1 D 6	サイバーウェア	なし
視界	明るさによる修正を受けない	パワー	なし

解説：野生状態のグリフィンです。脅威力は 4 です。

グリフィンは体長 3 メートル、体高 1.6 メートル、翼長 7 メートルで、翼の生えた四足獣という印象のクリッターです。長さ 1.3 メートルほどの尾があります。一般的に知られたグリフィンは全身が羽毛で覆われているのですが、ここに登場するのは「アジア種」と呼ばれる種類で、頭部と首が鱗で覆われており、首の裏側には膜でつながった棘状突起があります。

遭遇表でグリフィンが出現した場合、サイコロを 1 個振ります。出目が 1 だった場

合は空腹状態で、PC たちに襲いかかってきます。基本的に襲う相手を決めて急降下による攻撃を仕掛けてきます。

グリフィンもサンダーバードと同じで、物理空間とアストラル空間の両方に存在する「二元生物」です。アストラル空間を知覚ことができ、明るさの影響も受けません。当然、アストラル投射している魔法使いと戦うこともできます。しかしまた、サンダーバード同様、物理空間とアストラル空間の両方から攻撃を受けてしまうという弱点も変わりません。

11 正体不明の樹上生物（レシー亜種）／痕跡（樹上の「巣」）

未確認の樹上生物			
能力値	強靱力 4 / 敏捷力 4 / 筋力 3 / 魅力 3 / 知力 3 / 意志力 3 / エッセンス 8 / 魔力 9 / 反応力 4	武器	格闘（ダメージ：3 M 精神、反応力 4 で判定）
		パワー	《混乱》、《背景同化》、《飛翔》
イニシアティブ	4 + 2 D 6	防具	なし
視界	暗視	サイバーウェア	なし

解説：一般に知られた「レシー」というクリッター（ルールブック 250 ページ）の亜種です。身長はおよそ 1.7 メートル、体重は 60 キロ程度の人間型生物です。木の葉を衣服のようにして纏う性質があり、緑の中ではまわりの風景にまぎれこんでしまいます。皮膚は赤くて、所々に緑がかった体毛があり、蝙蝠を思わせる顔の中でも長く伸びた鼻が印象的です。

このクリッターは高い木の上に巣を作り、つかいで暮らします。縄張りに敏感で、遭遇表でこのクリッターが出現した場合はサイコロを 1 個振り、出目が 1～3 の場合は攻撃を仕掛けてきます（4～6 の場合は、樹上にある大きな「巣」を見つけます。鳥が作るような巣で、木々の枝や葉を集めたものです）。攻撃を仕掛ける場合は、《混乱》のパワーを使うか、フォース 4 の森林精霊や山岳精霊を呼びだし（判定不要。常に二つの助力を得ることができます）、そのパワーを使って侵入者を追いはらおうとします。

《混乱》：縄張りに入った犠牲者の方向感覚を失わせます。このパワーの影響を受けている犠牲者が何か成功テストを行なう場合は、目標値を + 8 します（パワーをふるうクリッターのエッセンス）。さらに、何かを決断しなければならない状況では、意志力

のテストに成功せねばなりません（目標値 8、クリッターのエッセンス）。テストに失敗した場合、影響を受けていないキャラクターが声をかけたりして、決断せねばならないことを思いださせねばなりません。

また、これ以外にも、次のような特殊能力を持っています。これは、このシナリオで追加したパワーです。

《背景同化》：体色を複雑・巧妙に変化させ、背後の景色にほぼ完全に溶けこんでしまいます。場所を選びません。たとえ普通は山の中で生活している生き物でも、都市でこのパワーを使えば都市の景観にまぎれこむことができます。

このパワーで姿を隠している生き物を見つけるには、知力の判定に成功せねばなりません。目標値は、その生き物のエッセンスの 2 倍です。

また、《背景同化》を使っている生き物は、魔法使いが呪文を使っている場合と同様に行動に制限を受けます（目標値 + 2）。

《飛翔》：エッセンス × 10 メートルの距離を飛行します。高さは最大で、エッセンスと同じメートル数まで。空気力学的に揚力を得ているわけではないので、翼のない生き物でもこのパワーがあれば飛翔することができます。

12 ドローンの移動痕跡

（銃撃痕、タイヤの轍、硝煙臭）

山中を移動しているドローンの痕跡を見つけます。ドローンの本体が木や梢をこすった跡、木に残された弾痕、地面に刻まれたタイヤの轍、あるいは少し前に銃が撃たれたらしい硝煙臭（あるいはこれらの組みあわせなど）が残されています。

**SHADOWRUN
TOKYO**

第三章

シャドウラン・プレイエイド

DESING : 江川晃

SHADOWRUN PLAYAID

■シナリオメイク講座(第1講)

CHAPTER3

このコラムでは、シナリオを自作しようという意欲満々のゲームマスター（GM）のために、シナリオ作成のノウハウやコツなどを解説していきます。

ここでは、我々がシナリオを考えるときに、どういう感じで進めていくのかという点から説明していこうと思います。シナリオ作成でも重要な部分——“シナリオの発想”“背景世界の扱いかた”“シナリオ内での情報配置”——といった点には特に力点を置いて説明します。自分でシナリオを作ってみたいけれども、いまひとつ要領がわからないというGMは注目してみてください。ベテランのGMにとっても、基本的な部分を振り返ってみるという点で、いくつか参考になることがあるかもしれません。

ではまず、『シャドウラン』のゲーム・シナリオはどこから生まれてくるのか、少し考えてみましょう。

●シナリオの発想

まず、シナリオを作るには核となるアイデアやモチーフが必要となります。そうした題材はどこから持ってくればいいのでしょうか？必ずアイデアが出るという方法でもあれば楽なのですが、なかなかそういうわけにはいきません。

『シャドウラン』の世界では、明確な悪役あからさまに“邪悪”な存在というのはかえって珍しい存在です。巨大企業や犯罪組織といった悪役候補はたくさん用意されていますが、いずれも絶対的に邪悪というわけではありません。言い換えれば、邪悪な敵を問答無用でぶちのめす、というかたちのシナリオは成立しにくくなっているわけです。敵側にも敵側なりの事情や論理があり、そのため別段邪悪なわけではないのに、PCと対立せねばならないという場合がほとんどでしょう（もちろん、事情や論理が邪悪なら、その敵も邪悪な敵ということになります）。

こいつさえ倒しておけば安心、という存在



がなかなか見当たらないわけですから、シナリオの基本についても少し考えてやる必要があります。ただ、そのあたりを少し楽にしてくれる方法があります。邪悪な存在は見当たなくても、現実の世界がモデルになっているぶん、利害の対立はそれこそ山のように転がっています。利害が対立するところに戦いあり。つまり、こうしたさまざまな“対立”を利用してやるのです。

『シャドウラン』の基本的な構造をもう一度確認しておきましょう。プレイヤー・キャラクター（PC）であるシャドウランナーは、影の世界の住人です。一般には知られることのない非合法な仕事を請け負い、それをこなすことで糧を得ているわけです（その上で、キャラクターはおのれのスタイルや信条にこだわり、ただ漫然と仕事をこなすわけではありません——それはロールプレイとの兼ね合いもあるので、ここでは触れないことにします）。そして、こうした影の仕事“シャドウラン”が成立するのは、世界がさまざまな軋（あつ）れや対立を抱えているからなのです。

『シャドウラン』では、背景世界の歴史や設定がかなり緻密に組み上げられています。こ

うしたゲームでは、ルールブックやサプリメントに背景世界の情報が詳しく書かれているはずですが。それをもう一度読み返してみるわけです。

ルールブックにある歴史の部分だけでも、振り返ってみれば実感できるでしょう。『シャドウラン』の世界には、数多くの対立関係が存在します。巨大企業どうしの対立、ヤクザやギャングをはじめとする犯罪組織の台頭、人間と、エルフやオークといったメタヒューマンの間に刻まれた深い溝……。『シャドウラン』では、背景世界が抱えているこうした“対立関係”を、シナリオの題材にするのがもっともてつとりばよい方法でしょう。

たとえば巨大企業は、表に出ない部分で激しい暗闘を繰り広げています。“シャドウラン”とは、こうした影の部分で依頼される非合法な仕事を指す言葉ですから、もっとも基本的なシナリオの形と言えるでしょう。

企業ではなくヤクザやストリート・ギャングに注目すれば、組織の抗争やメンバーの抱えた問題がシナリオの題材になってくれるはずです。犯罪小説や冒険小説から得た発想をそのまま活かすこともできるでしょう。ギャ

シャドウラン・プレイエイド

SHADOWRUN PLAYAID

ングの抗争にPCが巻きこまれてしまうというシナリオだって成立するはずです。

『魔法と科学は相反する』という『シャドウラン』世界の基本設定に眼を向ければ、クリッターなどの覚醒種をはじめとしたさまざまな魔法現象の脅威があります。大がかりで謎めいた儀式魔術や、まだ確認されていない未知のパワーを持った覚醒種など、アイデアのふりかきがある部分です。

あるいは企業がらみの展開を工夫して、ハイテクによる環境破壊というようなテーマを設定することもできます(自然を愛するシャーマンたちにとっては重大な問題でしょう)。

2050年代では、人口の多くは都市に集中しているため、都市を一步離れれば原野化が進んでいます。同じテーマでも、こうした原野に暮らすメタヒューマンたちに絡めるなどして、料理の仕方に工夫をこらすこともできるでしょう。

シリアスな展開が望みなら、人間とメタヒューマンの間の種族問題があります。メタヒューマン廃絶を唱えるヒューマニス・ポリクラブと、メタヒューマンの権利を主張するORCなどの擁護団体。この対立は根深く、『シャドウラン』世界でも深い闇の部分に足を踏み入れる展開になるでしょう。そう込み入った背景を工夫しなくても、あるメタヒューマンがヒューマニスのメンバーに復讐するという展開だけで、1本のシナリオとして成立するはず(テーマが重くなると、さすがに気楽な感じでプレイするというわけにはいかないかもしれませんが)。

このように、『シャドウラン』の背景世界には、シナリオの材料となる対立関係がたくさん用意されています。興味を引かれた部分があるなら、そこに注目してシナリオを考えてみてください。自分がどんなセッションをやってみたいのか考えてみれば、いろいろなアイデアが浮かんでくるでしょう。

あとは、PCたちをうまくシナリオへ誘導してやるだけです。別にそう凝ったことをする必要はありません。まず、対立の一方の当事者に依頼を持たせて——たとえば、対立勢力の陰謀を阻止するなど——PCたちのもとを訪れさせればいいのです。

また、対立関係からシナリオを発想するの

とは逆に、自分が持っているアイデアに合うように、こうした“対立関係”を当てはめていくこともできます。たとえば、“ハイテクが産みだした強力な汚染物質”という設定を思いついたらとします。これを企業の対立に結びつけば、その分解技術の争奪戦という展開に仕立てることができ、魔法と科学の対立に結びつけるなら、汚染物質を持ったテロリストを登場させて、自然の破壊を阻止するという展開を考えることができます。もちろん、シャドウラン的な対立とはまったく無縁のシナリオにすることも可能でしょう。

このシナリオ集に収録されている2本のシナリオは、どちらも“巨大企業の対立”から発想されたものです(最初のシナリオは、巨大企業の対立はあくまで背景で、そこから別の形に進展することになります)。

企業の対立と言っても、それだけでいくつかの要素を含んでいます。表に見える部分でのシェア争い、新製品の開発競争、人材獲得競争、果ては武力を駆使した衝突まで。このシナリオ集に収められたシナリオは、どちらも“新製品の開発”をめぐる展開になっています。基本となっている部分は同じでも、状況の設定や料理の仕方によってまったく異なるシナリオになることがわかるでしょう。

●舞台設定

これまで、日本における『シャドウラン』は2050年の東京を中心に展開されています(このシナリオ集に収められているシナリオも、東京で活動するランナーに対応しています)。中には、独自にオリジナルの舞台を用意しているゲームマスターもおられるかもしれませんが、しかし、東京を舞台にしてシナリオを作成する場合、その設定をある程度頭に置いておくことが必要になります。

東京の基本的な設定については、ルールブックで触れられています。また、『TOKYO EYE-SHOT』や続刊予定の『東京ソースブック』ではより詳しく解説されていますが、ここでも簡単に振り返っておきましょう。

2050年の東京は、次の四つに大きく区分されています。

中央地区：現在の23区。東京の行政局を抱え、2050年の世界でも東京の主要部であることは変わりませんが、主要な大学や研究施設といった学術機関は、23区の西部にあたる西地区に移転しています。西新宿や上野など、独特の特色を持った地域を含んでいます。上野や池袋といった空白地を除けば、建物や人が集中する過密な街になっています。

西地区：現在の三鷹市周辺。企業の研究施設や主要な大学などは、こちらに移転しています。学術地区という位置づけで、広い敷地で緑を多くとったゆったりとした雰囲気のある街になっています。

測社私有区：西地区のさらに西部、現在の八王子周辺にあたります。東京に本拠を置く巨大企業、測社の本拠がここにあり、非常に広大な地域が私有地区として管理されており、測社の主要な機能が集約されています。治安のレベルは高く、測社が発行した専用のクレッドスティックがなければ立ち入りか難しくなっています。

幕張臨海区：幕張沖に新設された国際空港に近く、海外に本拠を置く巨大企業(アレス社、アズテクノロジー社など)の支社が集中し、東京中央地区と並ぶビジネスの中心地となっています。海外企業が集中する地域は、面積としてはさほど広くなく、街並みは過密です。最近では建物の高層化によって、過密化にもさらに拍車がかかっています。

やはり治安レベルは高く、大型武器の携帯などは厳しく取り締まられます。また、東京から幕張にかけての一角は、東京や幕張の企業に勤める社員の居住地域となっており、高層化されたマンションが集中しています。

次に、東京の主要なスポットを、おもな特徴で分類してみました。シナリオの舞台を考えるときは、こうした色分けを参考にしてください。

企業をめぐる展開

おもな地域：西新宿／芝浦／西地区(23区の西はずれ)／幕張近辺／測社私有区(現在の八王子周辺)

特徴：西新宿は東京の行政局があり、企業

の支局なども見られます。芝浦は巨大企業の系列に属さない独立企業が集まっています。企業の支局や独立企業のオフィスを登場させたいのなら、こうした地域に設定しておくのが無難です。企業の研究施設なら、学術地域である西地区に配置するのが適当でしょう。いずれの地域も治安レベルが高く、派手な銃撃戦などはなかなか展開しにくい場所と言えます。どちらかと言えば、お互いの思惑を隠した駆け引きが中心となるでしょう。

ストリートを中心とした展開

おもな地域：東新宿／渋谷／池袋／封鎖区（隅田川北東部）

特徴：東新宿は、2050年でも東京有数の繁華街で、多くのランナーたちが集まる地域でもあります。渋谷はメディア系企業が多い反面、ストリート・ギャングたちが幅をきかせている街でもあります。池袋はヤクザやストリート・ギャングが根城としており、危険さという点では東京随一です。封鎖区は、2035年に起こった種族間暴動でメタヒューマンの待避地域に指定された所で、現在指定は解除されたものの、今なお多くのメタヒューマンが住んでいます。

これらの地域には、いかがわしいストリートの香りが残されています。いずれも危険な雰囲気漂っており、こうした地域で活動するなら、PCたちはストリートに暮らす住人相手にきわどい駆け引きをしなければならぬでしょう。ヤクザやストリート・ギャングなど犯罪組織と接触したい場合も、これらの地域を訪れるのがてっとりばよい方法です。

魔法をめぐる展開

おもな地域：上野

特徴：上野は、覚醒期に森林化という珍しい現象が進行した地域です。魔法的な不思議な現象も多発しており、東京における魔法の中心地と位置づけられています。魔法使いやメタヒューマンたちが集まり、企業や行政局もなかなか手が出せない、独特の共同体を形成しているのが特徴です。

魔法的な現象は、上野にかぎらずどこでも

起こりうるのですが、そうした魔法現象に関する情報を手に入れるには、ここを訪れるのがいちばんの近道です。魔法使いで上野に住んでいるという設定のPCや、上野のタリスマンガーをコンタクトに持つPCなら、上野の共同体とつながりがあってもいいでしょう。

重火力を使った展開

おもな地域：池袋／都市区域外

解説：池袋は、かつて企業が東京で紛争を繰り広げたときに破壊された地域で、2050年でも再建は果たされておらず、古びた廃ビルや戦いの爪跡を残した廃墟のような建物が多く見られます。ストリート・ギャングやヤクザといった犯罪組織もここに根を下ろしており、治安の低下を招いています。

また2本目のシナリオで扱ったように、東京などの都市区域を離れると、原野や森林が広がっています。こうした地域では人口密度は極端に小さく、治安組織の監視も緩くなっています。

東京では、民間の治安を維持するために東都警備（ECP）と呼ばれる組織が編成されています。現代の刑事警察にあたり、東京全域の治安維持にあたっています。ECPは犯罪捜査より犯罪防止を活動の中心としており、東京各所のパトロールに力を入れています。通報があれば、数分（治安のレベルにもよりますが、2D6～3D6分程度）で現場に駆けつけるくらいの能力を持っています（『シャドウラン』の戦闘は1ターン3秒。ECPが駆けつけてくる頃にはほとんどの戦闘は終わっているかもしれませんが、戦闘後もその場でうろろろしていると、厄介な目に遭うことになるでしょう）。

このように重火力を使った派手な戦いは、東京などの都市部ではなかなか難しいことです。ある程度まで銃器の携帯が認められているといっても、重火器や大がかりな防具は当然取り締まりの対象で、公然と使ったりすればそれなりに処罰されるのです（そんなことを恐れているのはシャドウランナーなどつとまりませんが、無用の注目は集めないに越したことはありません）。ただ、ここに示した地域ではECPの目もなかなか届かないので、強

力な火器を使った派手な戦いも可能になるでしょう（もっとも池袋では、ECPよりも附近の犯罪組織を刺激してしまうかもしれません）。

●情報の配置

シナリオの形式について、まず基本的なことを押さえておきましょう（これはあくまで前置きなので、そんなことはわかりきっているという人は、ここからストリート系の情報まで飛ばしてしまってもかまいません）。

『シャドウラン』では、一般に“シティ・アドベンチャー”と呼ばれる形式のシナリオになるのが普通です。PCたちは街中で自由に行動し、さまざまなNPCやイベントに遭遇して情報を手に入れながら、真相に近づいていきます。

この対極にあるのが“ダンジョン探索”型のシナリオと言えるでしょう。ダンジョン探索では、PCは限られた閉鎖空間を探索することで情報を手に入れ、謎を解き明かしていくという展開になります。

ダンジョン探索型のシナリオでは、PCの行動範囲はあくまで限られていますが、シティ・アドベンチャーでは基本的にPCはどこへ行って誰と会おうと自由なわけです。GMにとっては、ここがシティ・アドベンチャーのもっともおもしろい部分であり、同時にもっとも頭を悩ませる部分になります。

『シャドウラン』のシナリオ作成では、どこでどのような情報が手に入るのか、あるいは誰がどのような情報を持っているのかといった、情報の配置が非常に重要です。また、実際のセッションでも——PCを引っかけるにせよ、PCに何事かを達成させるにせよ——展開にそった情報の管理（提供の仕方）が重要なポイントになるでしょう。

基本的なやりかたは、情報を持っているNPCをさまざまな場所に配置しておいて、PCが接触した段階で情報を提供させるという形です。もっとも、ただ接触するだけでは駄目で、PCがNPCとそれなりに駆け引きしなければ手に入らない情報も出てくるはず（顔を合わせるだけで機密情報をペラペラしゃべってくれるカンパニー・マンやセクレ

シャドウラン・プレイエイド

SHADOWRUN PLAYAID

クリーはいないでしょう)。金や品物で買収するとか、情報と引き換えに何かの仕事をお願いするとか、あるいは脅迫で聞きだすとか。情報収集段階では、この駆け引きがプレイヤーの頭の使いどころであり、おもしろい部分でもあるわけです。

誰がどのような情報を持っているのか、GMがしっかり把握しておけば、情報提供のタイミングなどの匙加減を調整して、うまくシナリオを進めることができます。PCが適当な手を思いつかないなら、匙加減を緩めて積極的に情報を提供してもいいし、PCがうまく情報収集を進めたときは、後々PCが有利になるような情報をボーナスとして提供するのでも悪くありません。

結局、シナリオの背後関係や真相を説明するための情報は、どんな形であれ、最終的には提供されなければなりません（さもないければ、プレイヤーはシナリオの背後関係や真相をつかむことができず、フラストレーションがたまるばかりでしょう）。だからこそ、どのNPCが、どんな状況で、どのような情報を話すのかをしっかりと把握しておくことが重要になるわけです。

さて、それではシナリオ作成での具体的なテクニックを少しお話ししましょう。『シャドウラン』のシナリオで情報を配置しておく場合、出所（あるいは提供者）に応じて情報はいくつかの種類に分類されます。適当な理由がないかぎり、ミスター・ジョンソンがストリートの住人に関して詳しく知っているとは思えませんし、スクワッターが企業の機密に通じているというもおかしな話です。

そこで、情報をストリート系情報（メタヒューマン系、犯罪組織系）、企業系情報、魔法系情報、コンピュータ系情報といった具合に分類しておきます。そして、それぞれの情報に機密度を決めておいて、適当なコンタクトなどに割り振っておくわけです。この機密度が高いほど、入手するにはうまく交渉しなければなりません。

ストリート系の情報

ストリート系の情報は、ストリートの住人たちにに関する情報や、彼らの間で流れている

噂という形で手に入ります。ストリートは、アーキタイプで“ストリート”の名がついているランナーたちや、生活レベルが“路上”のキャラクターにとっては活動の基盤となる場所です。ランナーにとって、もっとも基本的な情報と言えるかもしれません。ストリートの住人たちは、周囲に常にアンテナを張りめぐらせていて、ちょっとした変化や動きを敏感に捉えます。

内容：シャドウランナーに関する情報／ストリートに関する一般的な噂（こういう人物が出没しているのを見た、など）／ストリートで暮らすメタヒューマンに関する情報／ギャング（あるいはヤクザ）の動きや情勢

出所：スクワッター／ストリート・ドク／ギャング・ボス／ストリート・コップ／バーテンダー／ペダストリアン／メタヒューマン・ライト・アクティビストなど

注：一口にストリートと言っても、さまざ

まな住みわけがなされています。たとえば犯罪組織に関わる情報などは、それなりに機密が保たれていて、組織外の人間に伝わることは少ないはずです。

企業系情報

ランナーにとってもっとも重要な情報であり、したがってもっとも手に入りにくい情報でもあります。企業系の情報を手に入れるには、それなりのコンタクトの存在が重要になるでしょう。もちろん、それだけでは手に入らない情報も多いのですが。

内容：企業間の動き（人員の引き抜き、交流、あるいは衝突）／新開発に関する情報／社員に関する情報／警備態勢など

出所：ミスター・ジョンソン／カンパニー・マン／コーポレイト・セクレタリー／コーポレイト・セキュリティ・ガード



注：企業の人間は、自社に不利益をもたらすような情報は明かさないので普通です。また、直接のライバルにあたる他企業に対しては（このシナリオ集で扱った潤と三浜など）、スパイ活動を行なって情報を集めていてもおかしくありません。

魔法系情報

『シャドウラン』の舞台は、魔法が普通に存在する世界ですが、一般の人々にとっては理解しにくい脅威であることは変わりありません。魔法に関する情報に通じているのも、普段から魔法を身近に感じている人々ということになります。

内容：奇妙な魔法現象について／クリッターなどの覚醒種について／未知の魔法の品物についてなど

出所：タリスモンガー

注：キャラクターに魔法使いがいる場合は、ほかのキャラクターに頼るまでもなく、いわゆる“常識”の範囲で知っていることがあるかもしれません。こうした場合、〈魔法理論〉技能や知力の判定で代用することもできます。

コンピュータ系情報

マトリックスでさきやかれな情報はありません。マトリックスでは、企業や犯罪組織の機密情報が、噂や未確認の情報として飛び交っているかもしれないのです。情報収集が手詰まりになった場合など、お助的な情報源として使うこともできます。

内容：デッカーの動き／企業に関する情報

出所：公共データバンク／一般のデータネット（CIRCUSなど）／デッカー酒場

注：公共データバンクは、テレコムがあれば誰でもアクセスできるデータバンクで、公共に開放されている情報を取り出すことができます。CIRCUSは、一般に報道されたニュースやさまざまな事件の取材結果をおさめたデータバンクと考えればよいでしょう。いずれも情報を引き出すにはいくらかのお金が必要です（公共データバンクなら一件につき10新円、CIRCUSネットなら一件につ

き20新円程度）。

●情報の収集

影の仕事に依頼されたPCたちは、さまざまな情報を集めます。失踪した魔法使いの行方、新技術の開発記録、依頼の背後に潜む事情（いわゆる“裏取り”）などなど。引き受けた仕事によって、入手しなければならない情報はさまざまです。場合によっては、どうやって調べればいいのかPCたちが行き詰まってしまうこともあるかもしれません。こうした場合、GMはPCのコンタクトを使って、うまく誘導することを考えてください。コンタクトは、依頼をこなすのに必要な情報を提供してくれるだけでなく、場合によってはさまざまな助力も与えてくれます。

ただ、相手も自分と同じプロであるということをお忘れはいけません。コンタクトだからと言って、何から何まで頼ることはできないのです。コンタクトに電話をかけて情報を集めるだけでこなせるような仕事は、なかなかありません。またコンタクトから得られる助力にも、おのずと限度があります。極端な例ですが、通りすがりの人を襲ってにおいて、コンタクトであるストリート・コップに見逃せといっても、とうてい無理な話です。

コンタクトは、いくつかのランクに分けられます。コネ、友人、ギャング（部族）、配下の4種類です。このランク分けによって、PCに対する協力の度合いが変わってくることに注意してください。

コネ：アーキタイプのキャラクターを使う場合、PCのコンタクトは“コネ”になります。それなりの信頼関係はありますが、もっともビジネス・ライクな付き合いで、情報や助力を得るにはそれなりの見返りが必要になります。言葉はよくありませんが、金でつながった関係と言えるかもしれません。

もちろん、なんでも言うことを聞いてくれる便利な相手というわけではありません。自分に大きな不利益がもたらされる場合などは、PCを裏切る可能性だってあります。そうした判断は、ロールプレイやキャラクターの性格づけしだいでしょう（妙に義理堅いコネが

いても、もちろん構わないわけです）。

友人：コネから一步進んだ関係です。コネもキャラクターとある程度の信頼関係を築いていますが、あくまでビジネスの関係でした。コネに頼りすぎると、思わぬしっぺ返しを受けることもあるのです。しかし友人は、文字通り信頼できる相手です。キャラクターのためにわざわざ危険を冒したり、コネなら断わるような助力も引き受けてくれます。ただし、友人を獲得できるのはキャラクターを自作した場合だけで、人数も一人だけです。

いざとなればPCのために危険な橋も渡ってくれますが、だからと言って甘えすぎるわけにもいかないでしょう。PCのために友人が命を落とすようなことになれば、PCは悔やんでも悔やみきれないはずです。GMは、友人とPCの関係を考慮に入れて演じるようにしてください。

ギャングあるいは部族：特殊なコンタクトで、アーキタイプならギャング・メンバーやトライブス・マンが使えます。情報源として役立つのはもちろん、戦闘で窮地に陥ったときには非常に頼もしい存在です。

配下：友人よりさらに忠実で、キャラクターのために尽くし、必要なら死も厭いません（といっても、簡単に命を捨てるわけではありませんが）。配下を得ることができるのも、キャラクターを自作した場合だけです。配下はルールブックにあるコンタクト（211ページ）からではなく、アーキタイプから選びます（どろがんだったところで、ヤクザの親分を配下にすることはできません）。

配下を持つということは、彼らの命を預かるということでもあります。PCが“配下”を持ちたいという場合、GMはその点をよく確認したほうがよいでしょう。都合のいいようにPCにこき使われて、むざむざ犬死にするようなことになれば、配下のキャラクターも浮かばれません。

次に、さまざまなコンタクト別に得られる情報や助力をまとめておきます。“依頼”という項目では、それぞれのコンタクトがPCに持ちかけてきそうな仕事について触れておきます。GMがコンタクトを利用する目安にしてください。

シャドウラン・プレイエイド

SHADOWRUN PLAYAID

エルフ・ヒットマン

冷酷非情な殺し屋です。腕は確かで口も堅い一流のプロフェッショナルですが、コンタクトとしての付き合いも、きわめてビジネス・ライクになるでしょう。

情報：メタヒューマンについて／ほかの殺し屋について／最近引き受けた仕事について

助力：暗殺（当然、高い報酬が必要。また報酬を支払ったからといって、必ず成功するわけではありません）

依頼：暗殺の補佐（ガードの固いターゲットを適当な場所までおびきだすなど）／ターゲットに関する情報収集（いずれにせよ、暗殺という本当の目的は隠すでしょう）

カンパニー・マン

企業に所属する工作員。コネとして付き合いとしても、相手が組織の一員だととなかなか難しいものです。カンパニー・マンに接触するときは、いつも企業への忠誠心を考えに入れておかねばなりません。私情に頼つても力は貸してもらえないと心得るべきでしょう。そして企業から命令があれば、PCに対して

も容赦なく引き金を引いてくるはずです。

情報：敵対する企業について／最近の“任務”について（ただし、大がかりな任務については口を閉ざすでしょう）

助力：破壊工作（企業の命令があれば。本人に協力する気があっても、宮仕えの辛いところで、独断では動けないのです）

依頼：非合法活動の補佐（企業秘密に関わるので、詳しい背景までは話してくれません）

ギャング・ボス

ストリートで幅をきかせる勢力の頂点にいます。それなりの礼儀をもって接することが必要でしょう。情報を提供してもらえるかどうか、メンバーを動かしてもらえるかどうかは、すべて彼の機嫌次第なのです。ギャングの組織力は強力なので、ストリートでは最も有力な情報網になるはずです。

情報：ギャングの動きについて／敵対ギャングの勢力やメンバーなど

助力：ギャングのメンバーを使った陽動など（かなりうまく交渉しなければなりません）

依頼：敵対勢力との抗争への加勢（あるいは用心棒）／姿を消したメンバーの搜索

コーポレート・セキュリティ・ガード

企業相手の仕事を引き受けた場合、もっとも頻繁に顔を合わせる相手でしょう。しかし、意外に使いにくいコネでもあります。組織の一員、それも言わば“下っぱ”ですから、できることは限られているのです。

情報：企業の一般的な警備状況（交替時間、人員の数など、一般的な目安）／所属企業の具体的な警備状況（ただし、聞き出すのは非常に難しいでしょう）

助力：侵入の手助け（一つ間違えばコネ自身の立場が危うくなるので、まず引き受けてはもらえません。よほど魅力的な見返りが必要でしょう）

依頼：自分のミスの挽回（^{ばんかい}当直中に施設に侵入した賊を見つけだすなど）

コーポレート・セクレタリー

エグゼクティブの側近として、常に重要な情報に接しています。ただし、優秀な秘書ほど口も堅くなります。

情報：敵対する企業について／所属企業の情報（普通は当たりさりのない範囲にかぎ

情報の収集

られるでしょう)

助力: 企業の命令しだい。逆に言えば、命令さえあれば、少々困難なことでも引き受けてくれるでしょう。

依頼: 自分にかけられた産業スパイの嫌疑を晴らす/直接の依頼人としてではなく、ミスター・ジョンソンの代理人として現われることもあるでしょう。

シティ・オフィシャル

大都市を動かすお役人です(東京なら、行政局の職員にあたります)。都市内の複雑な利害関係に通じています。

情報: 企業の動き/都市行政に関する情報(企業私有地の所在など)

助力: 立入禁止区域への通行許可をもらう

依頼: 都市計画区域の建物を占拠している犯罪組織の駆逐(すべては隠密裏に進めねばなりません)/行政局内の不正調査

スクワッター

自分の住まいを持たないストリートの住人達です。ずっとストリートにいたので、ごく些細なことにいたるまで、さまざまな出来事をつぶさに観察しています。

情報: 界隈のストリートに関する情報(目撃情報、抜け道の情報)

助力: 身を隠す手伝い

依頼: 用心棒/人捜し

ストリート・コップ

ストリートの治安を担う警官たちです(東京ならECPの隊員です)。ストリートの住人にとっては頼もしい味方でもあり、最大の敵でもあります。

情報: パトロールや警護に関する情報/一般に知られた犯罪者について

助力: ちょっとした違反を見逃す(禁止されている武器の所持を見逃してもらうなど。武器については『TOKYO EYE-SHOT』などを参照してください)

依頼: ミスで取り逃がした犯罪者の確保/汚職警官の始末/犯罪者の護送(犯罪組織の

目をあざむくため、PCに犯人護送の偽装を依頼することもあるでしょう)

ストリート・ドク

合法、非合法に関係なく、医療活動を行います。銃で撃たれていようが、刀で斬られていようが、黙って治してくれます。警察にはいっさい通報しません。サイバーウェアの埋めこみも行ないます。最前線で戦うランナーにとっては、もっとも頼りになるコネです。

情報: 試作型や新型のサイバーウェアについて/死因の特定

助力: 負傷の治療

依頼: 死体の身元調査(未確認の奇病にかかっていた、試作型のサイバーウェアが埋めこまれていたなど)/“実験用被験体”の確保(PCを新型サイバーウェアの実験台にするなど)

タリスマン

魔法の品物を専門に扱います。ほかのルートではほとんど手に入らないので、魔法使いにとって必須とも言えるコネでしょう。非合法な手段で入手した魔法の品物を売り払うにも、タリスマンに頼るしかありません。魔法の知識に乏しいハイテク専門のフィクサーでは、なかなか扱えないはずです。

情報: 魔法全般に関する情報/魔法の品物の故買に関して

助力: 魔法の品物の売買/呪文をかけてもらう

依頼: ゴースト退治(〈召喚〉技能を活かした悪霊祓い)/オリハルコンの輸送

トライバル・チーフ

インディアンなどの部族の長です。太古の日本には独立した部族が存在しましたが、長い時間のなかで一つの文化に取り込まれ、アメリカのインディアンたちほど大きな勢力にはなっていない。もっとも都市の外部には、西洋の巫術文化の流入によってアメリンディアン^{ふじやつ}の文化を取り入れた共同体も存在します。プレイヤーが部族系のPCを演じたいなら、

GMが独自に設定してもいいでしょう。

情報: 都市外部の原野地帯について

助力: 部族のメンバーを使った陽動(ただし、都市の外部に限られます)

依頼: 街で行方不明になった仲間を見つけだす/捕らわれのクリッターを解放する

トロール・バウンサー

トロールの用心棒で、酒場やディスコなどで起こったもめごとの解決が仕事です。腕利きのトロールには、素手ではなかなか勝てません。コネがないかぎり、トロールの用心棒がいる店でのもめごとは避けるべきでしょう。

情報: 店の客について/店の一般的な情報について

助力: 本人の気分しだい(企業系のコネのように強い忠誠心に縛られているわけではありません。気分しだいでは、さまざまな助力をしてくれるでしょう)

依頼: 店で面倒を起こした客を捜す

ドワーフ・テクニシャン

優れた技術を持つ、ドワーフの技術者です。高度なメカを扱うキャラクターには欠かせないコネでしょう。

情報: 試作型、新型ハイテク製品について

助力: 壊れた装備の修理や整備

依頼: 市場に出回りはじめた試作製品の出所をつかむ/かつて自分が改造した強力なメカの行方を調べる

バウンティ・ハンター

企業や政府が賞金をかけて手配した“凶悪犯”を狩り出す賞金稼ぎです。ランナーのようにチームを組まず、自分の才能だけで裏の世界を渡っていきます。

情報: 手配中の賞金首について(ただし、自分にとって利益になると判断した場合だけでしょう)/犯人の手口を分析する

助力: 本人の気分しだい(ただし、自分の仕事の利益になるかどうか重要)

依頼: 賞金首狩りの補佐(真の狙いを隠しておとりでPCを囮に使うなど)/自分が犯したミス

シャドウラン・プレイエイド

SHADOWRUN PLAYAID

の挽回（賞金首ではなく、関係のない者を手にかけてしまったなど）

バーテンダー

酒場のバーテンです。もっとも身近な情報源と言えるでしょう。腕のいいバーテンは、何も聞いていないような顔ですべてを聞いています。仕事を離れたときには、酒場での話し相手にもなってくれるでしょう。

情報：周辺の住人について／周辺で起こった“変わったこと”

助力：酒場に特定の人物が現われたら教えてもらう

依頼：最近顔を見せなくなった馴染み客の行方を調べる／酒場にやってきた依頼人を仲介することもあります

ヒューマニス・ポリクラブ・メンバー

メタヒューマンの排斥^{はいせき}を唱える人類至上主義者です。ヒューマニスの思想は社会のさまざまな層に浸透しつつありますが、秘密結社なので正体を隠しています。コネとして登場するキャラクターも、何か表の顔を持っているはず（仕事上の身分など）。

情報：メタヒューマンの活動に関する情報

助力：ヒューマニス・ポリクラブの集会への案内（PCが“メタヒューマンへの嫌悪”を明らかにした場合）

依頼：メタヒューマン擁護組織（ORCなど）への潜入（指導者や主要メンバーの情報を探る）／ポリクラブの集会の警護（PCにメタヒューマンがいれば、本来の目的を隠して依頼することになるでしょう）

フィクサー

武器やさまざまなハイテク製品を扱う裏の商人。ランナーが入手した品物の故買^{こばい}も行なうので、頻繁に接触することになるでしょう。

情報：試作型や新型の武器について／武器取引きの情報／ハイテク製品に関する情報／故買に関する情報（裏でどんな品物が流れたかなど）

助力：強力な武器やハイテク製品の売買



依頼：自分が入手した故買品の出処を調べる（危ない品をつかまされたなど）／危険な品物の輸送（品物の正体は明かさないかもしれませんが）

ミスター・ジョンソン

企業の代理人です。企業から仕事が持ちこまれるときは、彼を通すのが普通です。決まった顔を持たず、会うたびに別人のように思えるかもしれません。

情報：敵対する企業について／所属企業の情報（ただし、企業系の他のコネから聞き出すより数段難しいでしょう。よほどのことがなければ話してくれませんが、逆にかなり重要な情報を知っています）

助力：企業からの命令したいです。

依頼：さまざまな非合法活動（本来の目的を隠して接触する場合もあります）／系列企業にまぎれこんだ産業スパイを見つけたす

メカニック

地上車両や航空機整備の専門家。リガーにとっては、もっとも重要なコネでしょう。

情報：新型や試作型の車両について／最近の仕事について（こんな車を修理したなど）

助力：車両の修理や整備

依頼：重要な部品や改造を終えた車両の輸送／市場に流れている珍しい試作部品を見つけたす

メタヒューマン・ライト・アクティビスト

メタヒューマン擁護の活動家です。ヒューマニス・ポリクラブのメンバーとは、まさに不倶載天の敵どうしです。ただし、ヒューマニスが着実に勢力を伸ばしているのと比べ、分が悪いのは否めません。

情報：メタヒューマンについて／ヒューマニス・ポリクラブについて

助力：メタヒューマン擁護組織（ORCなど）への仲介（ヒューマニストつながりが無いことを証明できた場合）

依頼：ヒューマニスト・ポリクラブへの潜入（指導者や主要メンバーの情報を探る）／集会の警護（PCにメタヒューマンがいれば、信用されやすくなるでしょう）

メディア・プロデューサー

トリデオ放送をはじめとする巨大メディアのプロデューサーです。視聴率のためにはあらゆるスキャンダルを利用するくらいのずぶとさを持っています。企業の悪事をつかんだランナーにとっては強い味方ですが、ときには巨大企業の圧力に屈して、せっかくの特ダネをあきらめる羽目になるかもしれません。

情報：最新のニュース

助力：スキャンダルやスクープ情報を買取り、メディアを通して広める

依頼：スクープ独占のために、ある事件を捜査する（本当の目的を隠したり、あらかじめシナリオが仕組まれた事件にPCを起用することもあてでしょう）

ヤクザ・ボス

闇の世界を束ねる勢力の一つ、ヤクザの頂点に君臨するボスです。闇の世界では絶大な力を持っており、いかにコネがあっても、機嫌を損ねればタダではすみません。

情報：犯罪組織の動きについて

助力：さまざまな勢力に圧力をかける（ただし、引き換えに大きな見返りを要求されたり、面倒な仕事を押しつけられることもあるでしょう）

依頼：対立組織との抗争への加勢／さまざまな非合法活動の補佐

●戦闘

情報収集が終わると、いよいよ戦闘に突入します。

どんなRPGでもそうですが、戦闘ではバランスのとりかたがもっとも重要です。はじめから何かの目的がないかぎり——たとえば、

PCを倒して誰かを連れ去る、あるいはストーリーにさして影響を及ぼさないザコ敵——PCと敵のどちらかが一方的な強さを発揮するというのは避けなければなりません。

特に、『シャドウラン』では銃器を使った戦闘が中心になっています。銃は強力な武器だけに、バランスを誤ると一方的な展開に終わることも少なくありません。PCがまったく恐い思いをせずに最後の戦いを切り抜けるのも、反撃の余裕も与えられずに虐殺されてしまうのも、どちらも困りものなのです。

そこで、戦闘のバランスをとる基準が必要になります。『シャドウラン』の戦闘では、スペシャリストに対抗するには、同じスペシャリストが必要です。サムライの相手をできるのはサムライだけ。デッカーの敵はやはりデッカーですし、リガーに対抗できるのはリガーしかいません。つまり、PCがアーキタイプを用いている場合は、敵役として同じアーキタイプを設定してやるのが手取り早い方法ということになります。

最大の敵役には、腕によりをこらして作ったオリジナルのキャラクターを使うとしても、その脇を固める敵としてアーキタイプのキャラクターを登場させるわけです。ただ、GMは複数のキャラクターを扱わねばならないので、ダイス・プールの管理が難しくなります。ただ、ダイス・プールを使わないキャラクターでは、同じ能力を持っていたとしてもあっさりPCに敗れてしまうでしょう。そこで、便利なのが「脅威力」です（ルールブックP197）。この脅威力を加減することで、能力値などは同じままで敵の強さを加減することができます。我々がシナリオを考える場合、次のような感じで脅威力を設定しています。

脅威力 0～1：ザコ敵

脅威力 2：少々歯ごたえのあるザコ敵

脅威力 3：中ボス・クラスの敵

脅威力 4以上：ストーリーのメインになる敵。

また、多少実戦的なテクニックになります。が、戦闘しか行かないザコ敵には、能力値や技能などを詳しく設定する必要もありません。「強靭力」、「筋力」、「意志力」、「反応力（ル

ール通りに敏捷力と知力の平均である必要はありません）」、「イニシアティブ」、「戦闘技能のレーティング」、「脅威力」、「使用武器と防具」さえ決まっていれば、とりあえず戦うことはできるはずです。アーキタイプのキャラクターも、これらの数値を上下させることで強弱を表現できます。PCが成長した場合も、これらのレーティングを調整してやればいいわけです（戦闘技能のレーティングは、PCの最高レベルに合わせるのが基本になります）。ただし、能力値や脅威力の微調整だけで、毎回よく似た「サムライ」型の敵が登場するのでは、PCもやがて緊張感をなくしてしまうでしょう。ときには、PCを負かしてしまうほど強力な——ただし、致命的な弱点を抱えた——敵役を登場させたりして、戦闘にうまくメリハリを持たせるように工夫してください。

さて最後に、戦闘におけるルール運用について、簡単に触れておきましょう。

セッション中のルール運用については、何をしても慣れることが重要です。『シャドウラン』に限ったことではありませんが、システムの特色を呑み込んで使いこなすには、システムに慣れることが一番の早道なのです。

特に『シャドウラン』は初めてというプレイヤーには、ダイス・プールの使いどころなどをアドバイスして、うまく戦わせてあげましょう。また最初の何回かのセッションでは、判定に失敗すれば致命的になる場合——つまりカルマ・プールの使いどころ——まで、はっきり教えてもいいと思います。

シナリオを作成するときは、戦闘の状況をしっかり設定してください。遮蔽をとれるかどうか、視界の修正はどのくらいか。この程度の情報は、戦闘が始まったらすぐ提示できるようにしておくのです。

また、あらかじめわかっている目標値（知覚テストの目標値など）は、シナリオ作成の段階で整理しておくと、セッションの途中であわてなくて済みます。

また、複数の敵を登場させる場合、受けたダメージを正確に把握するために、ルールブックの管理シートを活用するのがいい方法でしょう。

■シナリオメイク講座(第2講)

CHAPTER3

●『裏切りの構図』 シナリオ解析

これまで解説してきたことに照らして、本書に収録されているシナリオ「裏切りの構図」を解析してみましょう。

このシナリオが、どのような狙いで作られ、どのような展開になっているのか。シナリオ作成の段階でどのような考慮がされているか。あらためて振り返ってみれば、シナリオ作成のノウハウをより深く理解できるでしょう。

ただし、「裏切りの構図」をプレイヤーとして遊びたい方は、プレイが終わってからお読みください。

基本設定

このシナリオは、『シャドウラン』のもっとも基本的な題材を扱っています。シナリオのバックボーンは、「巨大企業間の対立」——新開発されたAIをめぐる洩と三浜の争奪戦——という要素です。

ただし、このシナリオでは「三浜と洩の対立」が生じた形で出てくるわけではありません。逆に、PCへのミスディレクションとして利用されています。表向きは巨大企業の対立に見えて、実際は一企業内の内部抗争がシナリオの真相になっているのです。

三浜と洩の対立という線で情報収集を進めても(重要なNPC「彩凶」は、洩の工作員を装っています)、めぼしい結果は得られません。PCたちは情報収集を通じて、彩凶とシスコム社の小田桐のつながりを見いだす必要があります。ここが、このシナリオのもっとも重要な部分です。

設定事項

このシナリオでは、巨大企業本体ではなく、その系列企業が扱われています。三浜の系列企業であるシスコム社は、このシナリオのために設定された企業なのです。

巨大企業——メガ・コーポレーションは、それこそ数えきれないほどの企業群を傘下にしています。強大な巨大企業が相手では、直接PCが手を出すのは難しいでしょう。その点を踏まえて、小規模で、さほど大きな力を持たない系列企業を敵役として設定しているわけです。ここでは、「二つの企業が合併してできた子会社」という設定自体が、企業の内紛という真相に結びついています。

巨大企業の本体は文字通り大きすぎるので、PC数人用のシナリオの敵役としては、なかなか扱いにくい存在です。そこで、巨大企業に所属する一個人——特定のエージェントや工作員を敵役として登場させるのが普通です。

巨大企業の内部というのは、さまざまな権力が絡み合った一種の迷宮のような組織になっています。いかに強大な組織力を持つ大企業でも、末端部分の事件にいちいち介入できるわけではありません。シナリオの敵役がどんな任務を帯びているかにもよりますが、末端の工作員がランナーに倒されたからといって、企業がいちいち乗り出してくることはないでしょう。ランナーたちは、むやみに巨大企業の報復を恐れる必要はありません。とは言っても、場合によりけりですが……。

シナリオの展開と情報配置

「裏切りの構図」は、『シャドウラン』の初心者を意識したシナリオなので、情報収集が中心に集約されています。事件が起り、情報を集めて真相を見破り、最後の戦いに赴く。おおざっぱに言えば、こういう単純な流れになっています。

このシナリオは、PCのコンタクトを通して依頼で始まり、その依頼をこなすことで、否応なく事件に巻きこまれる展開になっています。「影の仕事」を引き受ける場合、実際の依頼をこなすことはもちろん、依頼の「裏をとる」のは常識です。ただこのシナリオの場合、最初の依頼の裏をとる余裕は与えられていません(少々強引ですが、顔なじみのフィ

クサーを通してあるので、確実な依頼だと信じ込みやすいでしょう)。

彩凶の依頼でアタッシュケース強奪の仕事をしたと、PCたちはシスコム社久遠の強襲を受け、四日間という期限つきでアタッシュケースを奪い返さねばなりません。ここまでがPCたちの状況設定で、ここから情報収集が始まるわけです。

このシナリオで手に入る情報は、ストリート系情報(スカベンジャーズに関する情報など)と、企業系情報(シスコム社の内情など)に分けることができます。

企業系の情報は、基本的にPCのコンタクトであるミスター・ジョンソンに頼らねばなりません。ストリート系の情報は、PCのコンタクトに加えて、シナリオに登場するNPC(芝神やブラッド)から聞き出すこともできます。基本的に、このシナリオでの情報配置は次のようになっています。

ミスター・ジョンソン(PCのコンタクト、得られる情報は所属企業によって異なる): 新開発のAIについて/洩社の動きについて/彩凶について

フィクサー(PCのコンタクト、最初に仕事を仲介した): 彩凶に関する手がかり

ブラッド(スカベンジャーズのコネ): 彩凶について/彩凶を雇った男について

久遠(二番目の依頼人): アタッシュケースについて/PCが巻きこまれるまでの過程

芝神あるいは小夜子(NPC): PCが関わったアタッシュケース強奪には洩が関わっていないこと/小田桐について/シスコム社について

シナリオを進める上でもっとも重要な情報は、ブラッドと芝神が握っています。それは、

- ・アタッシュケースはまだ洩の手に渡ってはいないこと
- ・PCを襲ったのが彩凶と呼ばれるランナーであること
- ・現在、彩凶を雇っているのは小田桐と呼ば

れる男であること

・小田桐はシスコム社の人間であること

……の四つです。これらの情報が明らかに
ならないかぎり、PCにかけられた首輪はカ
ウントダウンを続け——四日後には爆発して
しまいます。

この情報収集の成否が、シナリオの最大の
ポイントです。特にコンタクトの扱いに慣れ
ていないプレイヤーたちでは、背後の事情が
なかなか見えてこないかもしれません。

情報収集場面でのPCの行動は、なかなか
予測が付きません。GM側の思惑をはるかに
越えて突っ込んでくる場合もありますし、当
然聞いてくると思っていた事柄をあっさり見
落とすこともあります。スカベンジャーズが
持っていたマッチに気づかずに、PCが芝神
たちの元に向かわないという展開もおおいに
ありうるわけです。そうなったら、GMは自
然にPCを誘導してあげてください。

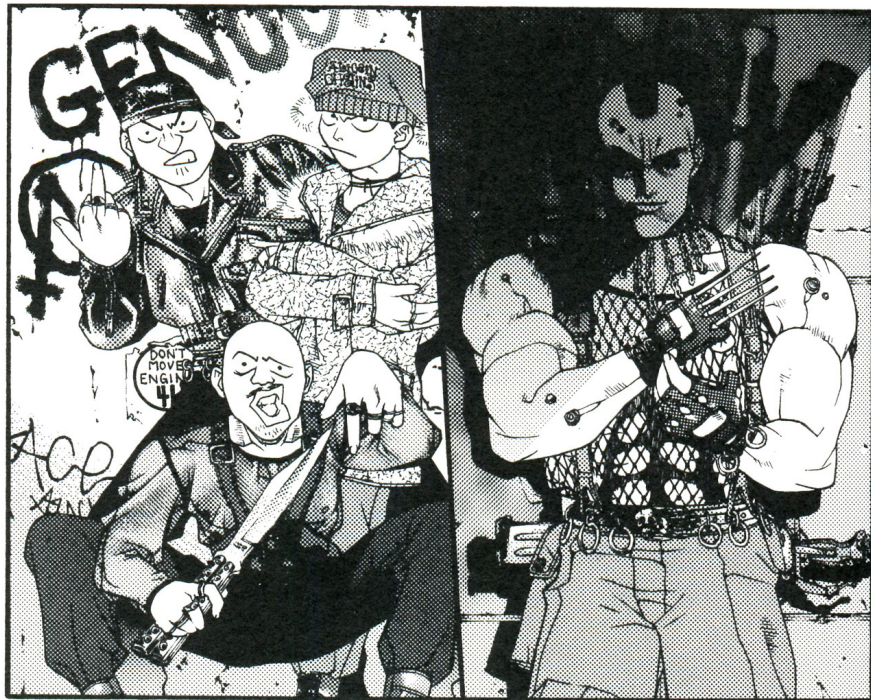
戦闘

シナリオ上では、戦闘の場面は大きく分け
て二つ用意されています。冒頭のアタッシュ
ケース強奪と、ラストの研究施設への潜入で
す(研究施設では、複数回の戦闘をこなさね
ばならないかもしれません)。

どちらも戦闘のスタイルとしてはオーソド
ックスで、正面きっての銃撃戦を主眼として
設定されています。したがってPCにとって
は、うまく不意を討つ工夫をしたり、遮蔽に
隠れて戦うことが重要になります(『シャドウ
ラン』に初めて挑戦するプレイヤーは、遮蔽
や不意討ちの重要性を実感するでしょう)。

最初の強奪作戦については、特に注意点は
ありません。おかしい行動をとらなければ、
順当にPCたちが——あるいは彩岡が——ア
タッシュケースを入手するはずです。ここ
ではPCたちに、基本的な戦闘のルールを呑み
込んでもらいましょう。

後半の研究施設の戦いでは、コカトリスや
元素精霊が登場し、戦闘にバリエーションが
生まれています。コカトリスのように肉体に
縛られた二元生物は、アストラル空間からの
攻撃にもろいのが欠点です。銃が効きにくい
元素精霊は、魔法で消滅させるか、格闘を仕



掛けるのが有効でしょう。

PCたちは実戦を通じて、相手に応じた有
効な戦い方に気づくでしょう(PCがよほど
不利な状況にならないかぎり、GMのほうか
らアドバイスする必要はありません。そうし
たことに気づいてもらうことも狙いのひとつ
になっているのです)。

最後には、彩岡がヴァンパイアとしての正
体を明らかにします。《再生》のパワーを持
ち、撃たれても撃たれてもなかなか死なない
強力な敵です。最後の戦闘くらい、PCたち
に恐い目に遭ってもらうのも悪くないでしょ
う。銃では割り切れない脅威が存在するのも、
『シャドウラン』の世界なのです。

●まとめ

このシナリオは、巨大企業の対立を背景に、
機密の奪取という『シャドウラン』のシナリ
オとしてはもっとも基本的な内容を扱ってい
ます。ただし、対立をそのまま持ちこむので
はなく、それをPCを引っかけるためのアイ
デアとして使っているところに注目してくだ
さい。

企業の内紛という部分をなくして、巨大企

業間の情報の奪いあいというかたちにしても
シナリオは成立します。もちろん、そういう
内容でも充分に楽しめるはずですが、情報収
集の試行錯誤のおもしろさが少しばかり薄れ
てしまうでしょう。そうした試行錯誤の過程
や困難さをうまく盛りこんでやることで、シ
ナリオは一層おもしろいかたちに仕上がるの
です。シナリオを自作してみるときは、こう
いった点にも、少し気を配ってみてください。

さて、以上でシナリオ・メイク講座は終了
です。基本的な要素を踏まえて、我々がシナ
リオを作る場合に考えることを中心に解説し
てきました。具体的なテクニックについても
いくつか触れてあります。ここまで読み終え
た方が——たとえなんとなくでも——シナリ
オを作れそうな気分になっていれば、ひとま
ず講座は成功ということになるのですが……。

なにはともあれ、作ってみることで。シ
ナリオ作りのコツをつかむには、一通りの要
素を頭に叩きこんで、とにかく実際にシナリ
オを作ってみるのが一番の方法で
しょう。

それでは、よいセッションを！

■シナリオメイク講座(第3講)

CHAPTER3

●シナリオ・ソース

東京の各地域を舞台にしたシナリオの例をいくつかあげておきましょう。シナリオを自作しようという方は参考にしてみてください。

それぞれ簡単な真相の例をつけていますが、同じ導入でも真相に工夫を加えることでさまざまなストーリーへ変化させることができます。また、いくつかの地域のシナリオを組みあわせて、もっと大きな事件を考えてもおもしろいでしょう。

東新宿

影の世界の住人、多くのランナーたちが集まる街です。この地域を舞台にしたシナリオの主役もランナーたちということになるでし

よう。

◎駆けだしのランナー

依頼人：コーポレート・セクレタリー

依頼内容：あるランナーの仕事を妨害するという依頼を持ちかけられます。ただし、あくまで仕事を妨害するだけで、標的のランナーの命を奪ってはいけないという条件をつけられます。依頼人の様子では、背後に複雑な事情が潜んでいそうです。

真相の例：標的のランナーは仕事ぶりもぎこちなく、あまりプロらしくありません。まだ駆けだしのランナーのようです。実はこのランナーは、危険にあこがれて家をでたある企業の重役の子供なのです。魔法の才能は持ちあわせているものの、影の世界で生きていくには不十分です。また、彼は家を出るときに、企業の貴重な情報を持ちだしています。悪徳

ランナーチームに利用されないうちに、彼を影の世界から抜けださせねばなりません。

◎ランナーの連続失踪事件

依頼人：バーテンダー、他のランナー

依頼内容：最近になって、ランナーたちが次々と姿を消しています。その真相を見極めねばなりません。失踪したランナーには一見つながりがなく、所属していたチームも別々です。ただ、同じ依頼人から“個人的に”仕事を引き受けていたということがわかります。

真相の例：姿を消したランナーには、実はそれぞれ過去に繋がりがあります。ある仕事を一緒にこなし、その後別行動をとるようになったのです。過去のその事件で、彼らは仲間の一人を陥れることで任務をなしとげました。そのランナーが生き残っていて、かつての仲間たちに復讐しているのです。



西新宿

行政局があり、現在の東京を動かしているという側面を持っています。影の世界に生きるランナーたちとは縁がなさそうですが、さまざまな策謀が渦巻いているという点では、もっとも影に近い街と言えるかもしれません。

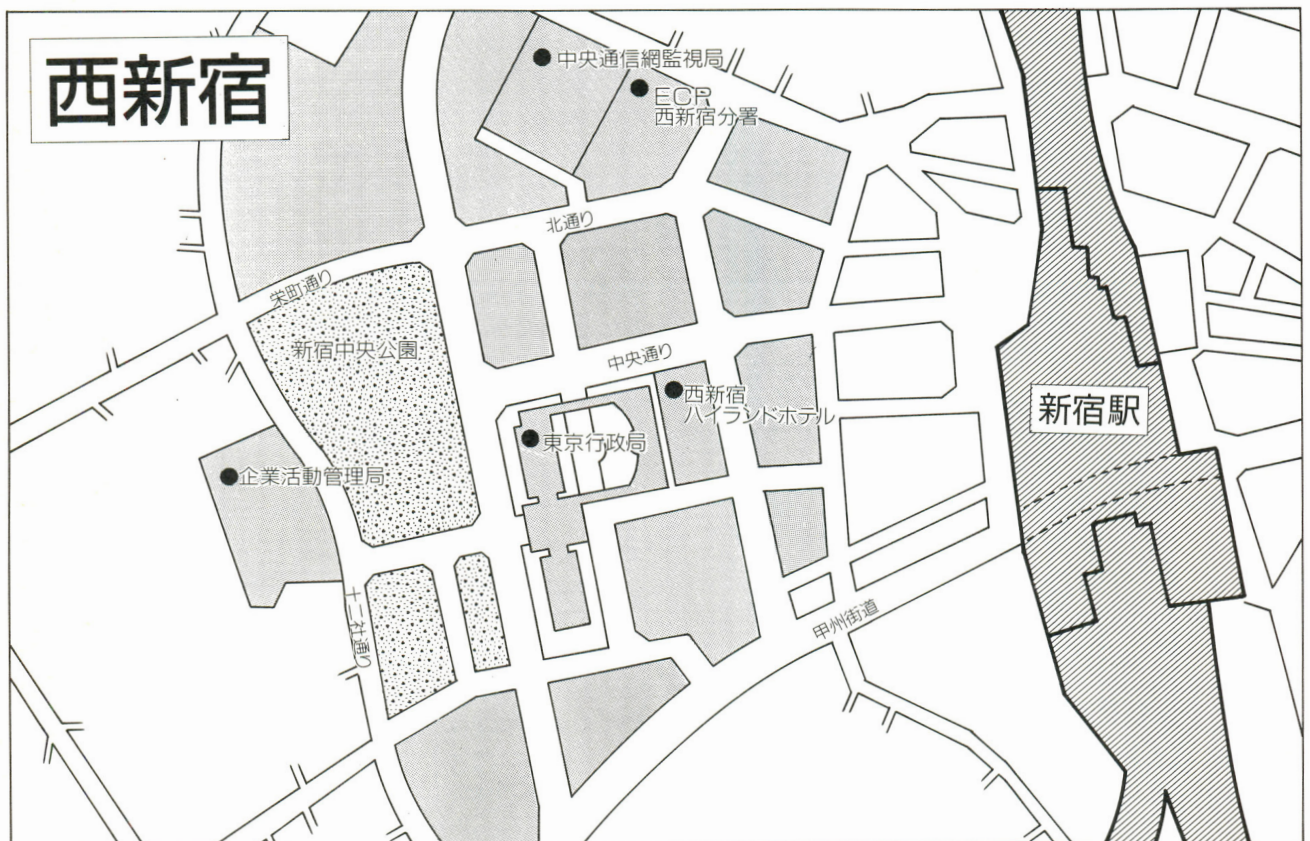
◎評議会議員の護衛

依頼人：シティ・オフィシャル

依頼内容：行政局の中心、評議会の議員の護衛を依頼されます。彼には一流のボディガードがついていましたが、すでに何者かの手にかかっており、依頼を受けたPCたちが最後の切り札となります。

真相の例：護衛の相手はメタヒューマンの擁護活動を推進する議員で、あらゆる場所に潜在的な敵を抱えています。彼の命を狙っているのも、やはり人間至上主義者、ヒューマニスの一派です。それを知った議員は、自分の

“暗殺未遂”を宣伝材料として利用するために、あえて危険な橋を渡ろうとします。PCは、有能な暗殺者を相手に全力で護衛し、さらに暗殺の決定的な証拠をつかまねばなりません。



シャドウラン・プレイエイド

SHADOWRUN PLAYAID

渋谷

さまざまな規模のメディア企業が集まるきらびやかな街です。その反面、ギャングたちの闊歩する低治安区域を抱え、光と影が同居する街でもあります。メディアやギャングに関する事件が多くなるでしょう。

◎あるレポーターの死

依頼人：メディア・プロデューサー

依頼内容：スクープを売り物にしていたレポーターが命を落としています。事故を装っていますが、何者かに殺されたのは間違いないところです。しかし、治安組織であるECPはなかなか腰をあげようとしません。そこでPCたちに、その死の真相を探してほしいという依頼が持ちかけられます。

真相の例：命を落としたレポーターは、有力企業のスキャンダルを追っていました。彼は真相に近づきすぎたため、処分されてしまっ

たのです。もっともオーソドックスな展開ですが、さらに大きな事件の導入として利用することができるでしょう。

◎抗争の助っ人

依頼人：ギャング・ボス

依頼内容：現在抗争を繰り広げているギャングから、戦いの助っ人として雇いたいと持ちかけられます。劣勢を跳ね返す切り札としてランナーを起用しようというのです。普通のギャングが相手なら、プロであるPCがひけをとることはまずありません。しかし、いくら仕事とはいえ、“素人”同士の戦いに加わるかどうか判断に迷うところです。

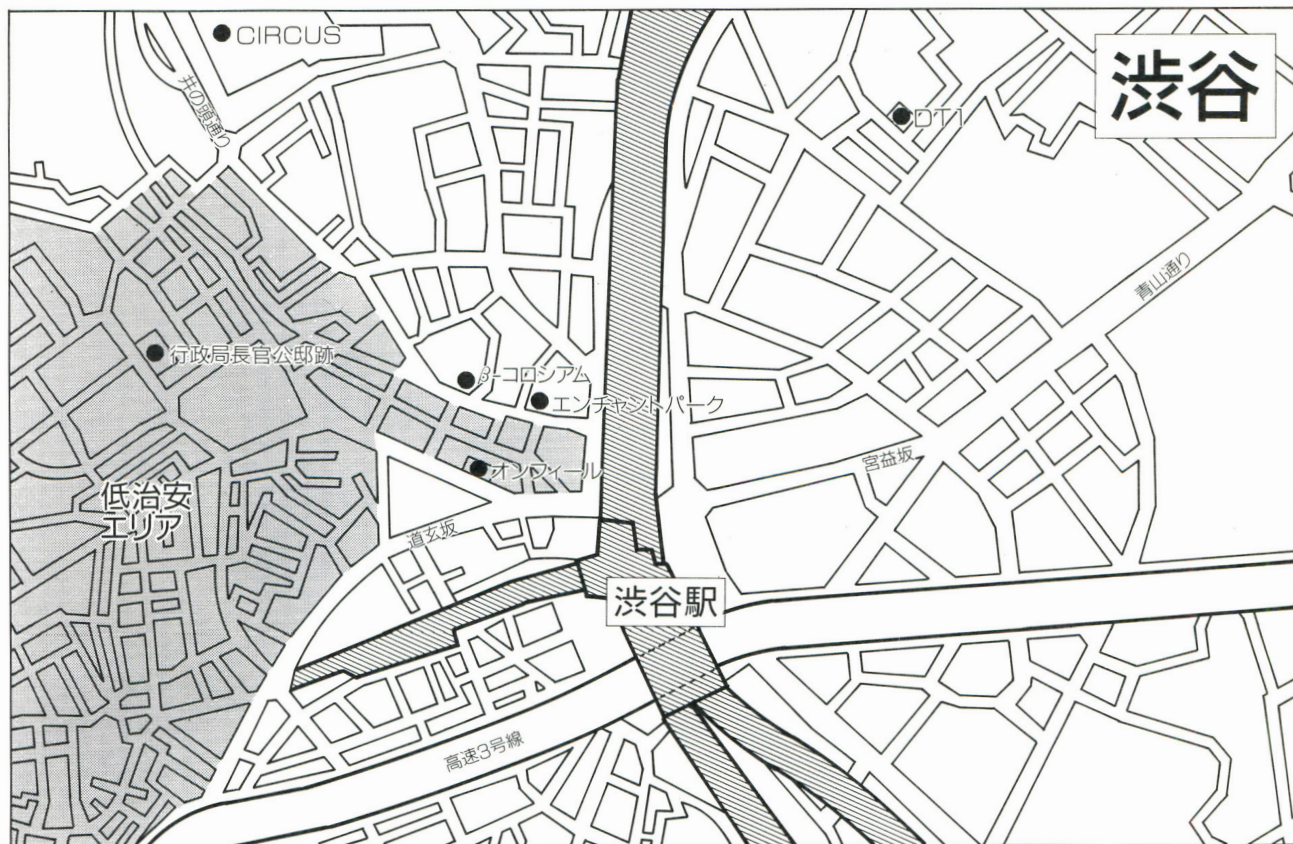
真相の例：実は、この抗争は仕組まれたものです。あるメディア企業がスクープを狙って、抗争の“原因”をでっちあげ両者に戦いをけしかけているのです。PCは契約通り冷徹に仕事をこなすか、抗争の背後にある動きを暴くのか選択せねばなりません。

◎ボディガード

依頼人：メディア・プロデューサー

依頼内容：PCたちは、あるシムスターの護衛を依頼されます。殺人を予告する脅迫状が送りつけられたというのです。しかし、かつては有名だったそのシムスターも、いまでは人気にかげりが見えています。

真相の例：脅迫は依頼人のプロデューサーが仕組んだものです。人気にかげりが見えたシムスターに、最後は悲劇的な暗殺という幕引きを用意しています。“商品”を最後まで利用しつくそうというのです。標的となったシムスターは、一流のシムスターらしい最後——すなわち暗殺による死——を望むでしょうか。それとも、最後まで生きのびようとするでしょうか。



池袋

紛争で破壊されたまま放置された廃墟の街です。主な住民は不法居住者ですが、廃墟の街はどんな存在も許容します。廃墟の底では、人目に触れることのない“何か”がうごめいているかもしれません。

◎スクワッターたちの受難その1

依頼人：スクワッター

依頼内容：池袋の廃墟に暮らすスクワッターが、次々と姿を消しています。完全に姿を消し、死体すら発見されません。ストリートの住人のコネを頼って、PCたちに事件の背後を探してほしいという依頼が持ちかけられます。

真相の例：PCが調査を進めると、“池袋浄化連盟”と名乗る小さなストリート・ギャングが犯人として浮かびあがります。しかし、これもダミーに過ぎません。実際はさらに強力な犯罪組織、ヤクザが暗躍しています。彼ら

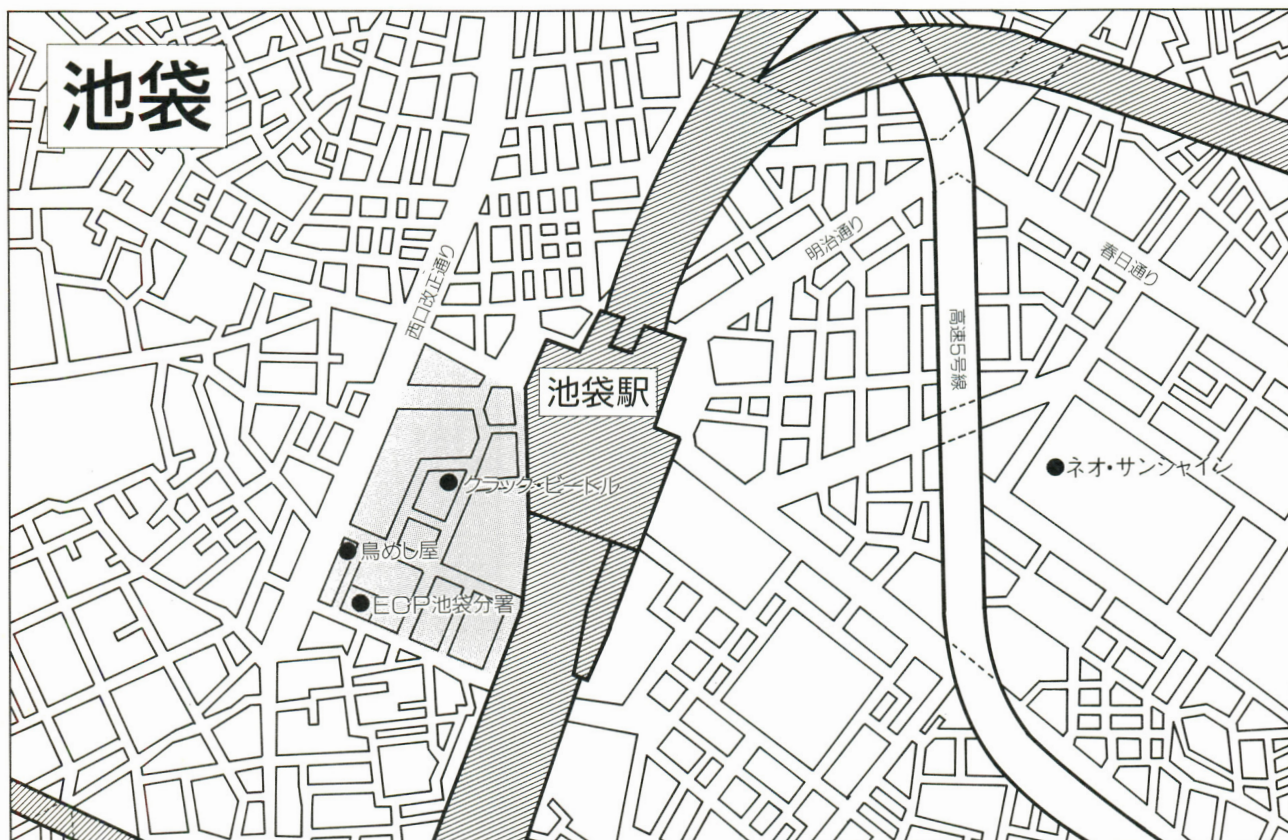
はスクワッターを使った薬物実験を行ない、さらにその死体を闇医者に流しています。

◎スクワッターたちの受難その2

依頼人：スクワッター、メディア・プロデューサー

依頼内容：やはり、スクワッターたちが次々と姿を消しています。それを追っていたレポーターや、ストリート育ちのPCの顔見知りであるスクワッターまで行方をくらましています。PCたちは事件の背後を探らねばなりません。

真相の例：調査を続けるうちに、姿を消したスクワッターを見かけたという証言が浮かんできます。廃墟の一画に強力なヴァンパイアが巣くっていて、スクワッターたちを獲物にしていたのです。それを暴こうとするPCは、ヴァンパイアだけでなく、いままでに姿を消し“眷族”となった人々とも戦わねばなりません。



シャドウラン・プレイエイド

SHADOWRUN PLAYAID

上野

東京における魔法の中心地で、あらゆる驚異が潜む街です。また、東京市街では自然が最も色濃く残っている場所でもあります。魔法使いが大勢住んでいるため、魔法がらみの事件が多くなるでしょう。

◎宝探し

依頼人：タリスモンガー

依頼内容：ランナーや正体不明のハンターなど、得体の知れない連中が上野の森に流れこんでおり、上野の自警団もその処理に頭を痛めています。なぜ上野の森に入りこむのか、PCは侵入者たちの背後を探ることになります。

真相の例：最近、上野に住む魔術師が命を落としてしまいました。その魔法使いはかなりの富豪で、魔法実験用に大量のオリハルコンを持ちこんでいるのです。どこからともなく流れた噂に引き寄せられ、一獲千金を

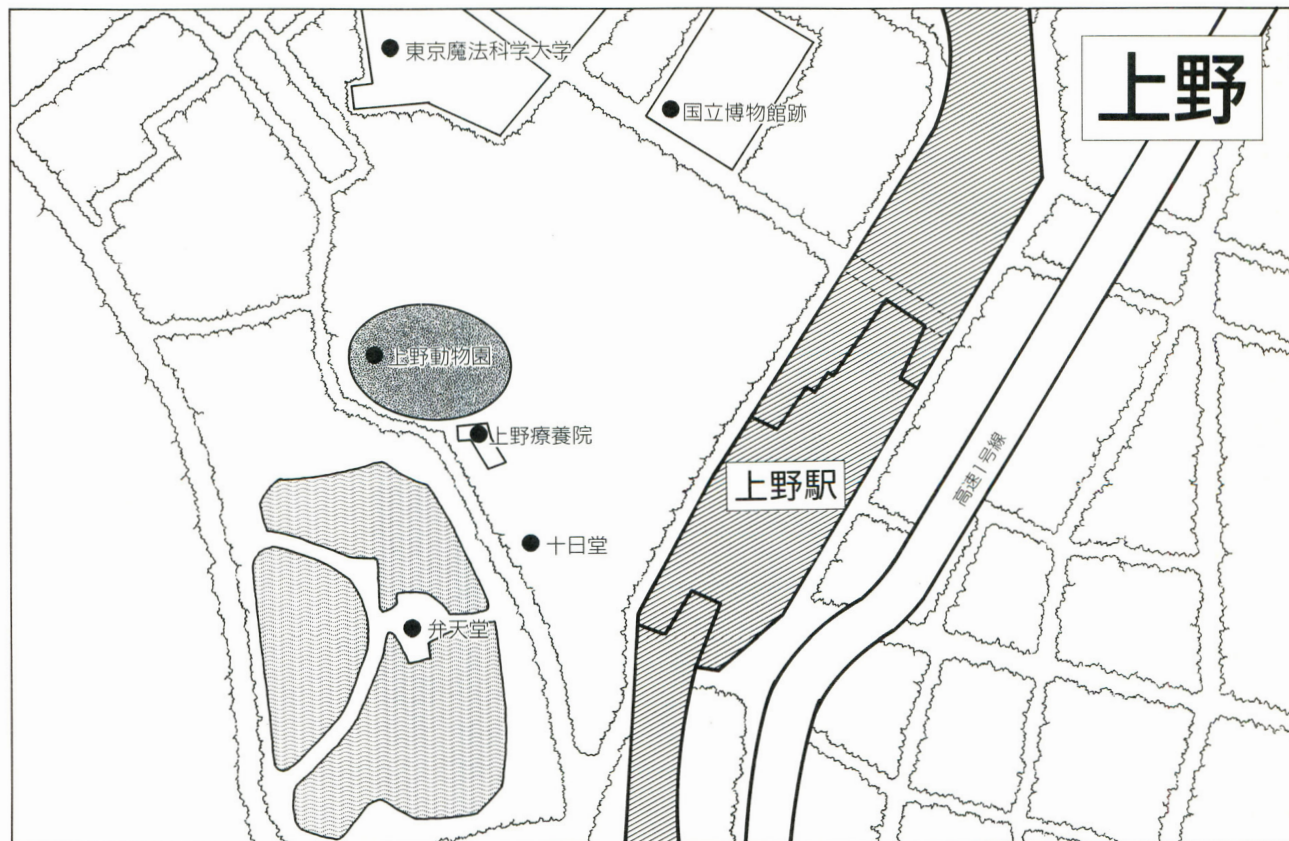
狙う者たちが上野に殺到しています。PCたちは噂の真偽を見極め、事実ならば他のランナーたちより早くオリハルコンを確保しなければなりません。

◎テロリストの脅威

依頼人：タリスモンガー、他のシャーマン

依頼内容：自然を崇拝するシャーマンやタリスモンガーから依頼を持ちかけられます。特殊な汚染物質によって、上野の森の一部が破壊されているということです。PCは破壊を行なうテロリストを見つけだし、倒さねばなりません。

真相の例：汚染物質を使って上野の森を破壊しているのは、ハイテクを信奉し魔法能力者を忌み嫌うハイテク狂信者たちの仕業です。森の破壊はたんなるてはじめにすぎません。最新のサイバーウェアやハイテク武装を駆使して、上野に暮らす魔法使いたちの一掃を画策しています。



西地区

こみいった東京市街を離れ、閑静な学術研究地域になっています。企業をはじめとするさまざまな研究施設が集中し、都市の喧騒を嫌う上流階級の人々も暮らしています。

◎ランナーチームの対決

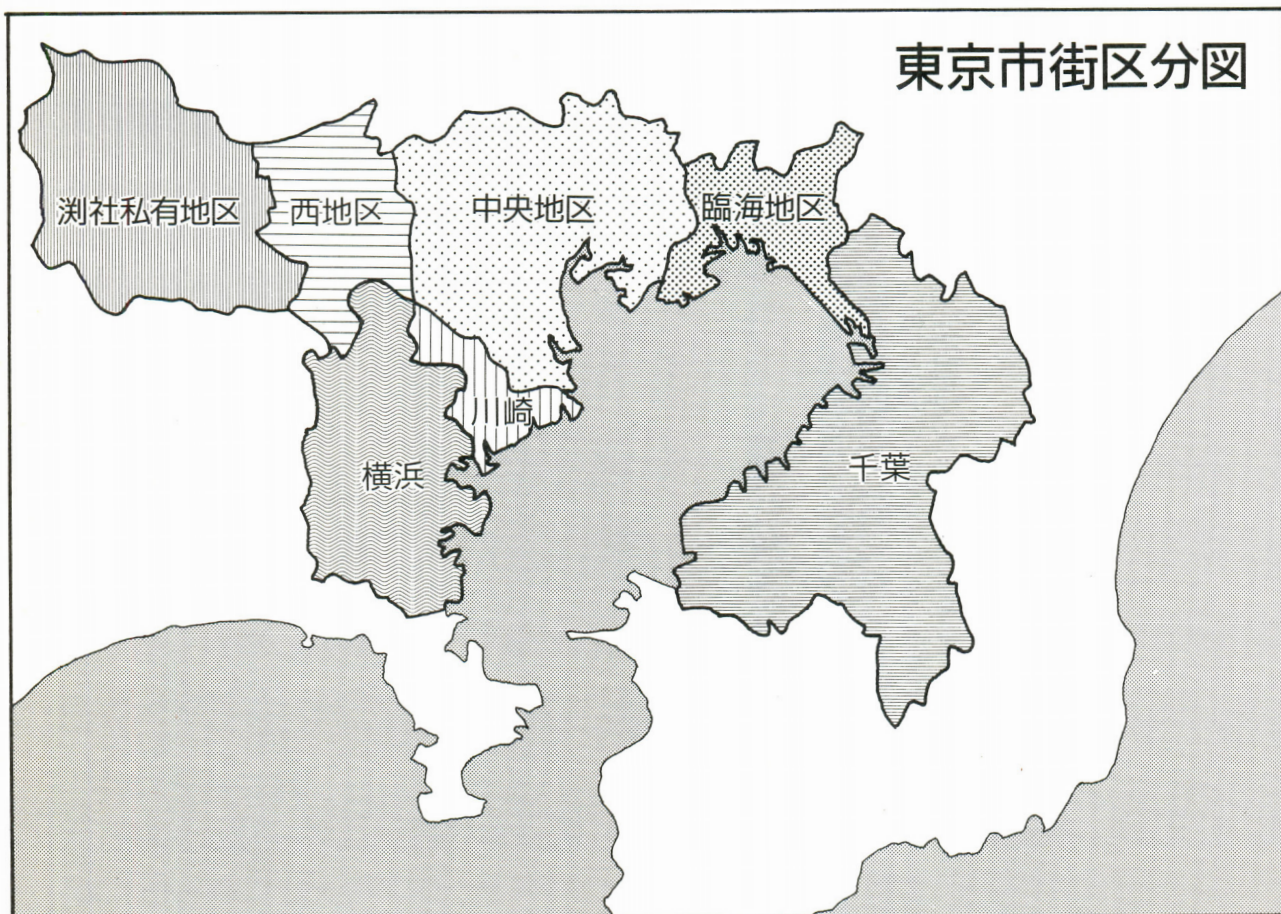
依頼人：コーポレート・セクレタリー

依頼内容：富豪の代理人を名乗る人物が仕事を持ちかけてきます。あるランナーチームが貴重な美術品の奪取を目論んでおり、それを阻止し、敵チームを抹殺してほしいというのです。強力なプロのチームが相手だけに、PCたちもまったく油断はできません。

真相の例：美術品奪取の話自体が仕組まれたものです。ターゲットとなるランナーチームは、別の富豪に雇われています。彼らは、それぞれ自分の“手駒”として雇ったランナーを戦わせ、その戦いぶりを見ることで危険な

娯楽を楽しんでいるのです。手駒としてあくまで使命を果たすのか、自分たちを利用しようとした連中に報復するのか、PCたちのスタイルが問われることになるでしょう。

東京市街区分図



シャドウラン[シナリオ集]

平成 8 年 3 月 20 日初版発行

〔著者〕

江川晃ノグループSNE

〔装幀・デザイン〕

鈴木祥之

マグラードデザインスタジオ

〔発行者〕

佐藤吉之輔

〔発行所〕

富士見書房

東京都千代田区富士見1-12-14

営業部 03(3238)8531

編集部 03(3238)8588

振替 00170-5-86044

〔印刷所〕

気生堂印刷所

〔製本所〕

本間製本



PRINTED IN JAPAN

ISBN4-8291-7312-2 C0076

1996 Fujimishobo, Printed in Japan

©1996 Group SNE/Fujimishobo/FASA Corporation

落丁乱丁はおとりかえいたします。

定価はカバーに明記しています。