

概要

ヒューマニス団体の指導者を暗殺するウェットワークシナリオです。ターゲットは悪人ですが、依頼人にも裏があり、対抗勢力も存在することから、多少の裏取りと立ち回りが必要となります。

- 必要時間: 約18時間 (オンライン・テキストセッション時)
- 推奨人数: 3~4人

シナリオ背景

今回のランの標的は、ヒューマニス傘下団体「人権のため声をあげる市民の会 (HRPC)」の会長「フィリップ=ダッジソン」、依頼人はその支援者であるシアワセ北米支社の宅地開発部長「スズキ=タクゾウ」です。HRPCは非暴力デモによるメタヒューマンの排斥を掲げる裏でメタへの私刑・恐喝を行う過激派団体で、一方のスズキは「ベルマン」の偽名を使って同様の複数の組織へ資金提供を行い、見返りにライバル企業の妨害などに利用してきました。両者は数年来の協力関係にありましたが、シアワセ社内の内部監査によりその関係にメスが入りました。2070年代のUCASにおいてヒューマニスと誼を通じるのは大変なスキャンダルであり、特に親メタヒューマンの立場を表明するシアワセにとっては株価にも直結する大問題です。監査部が証人としてダッジソン確保に動き出したことを知ると、慌てたスズキはランナーを使って口封じを試みます。一転命を狙われる立場となったダッジソンですが、既にスポンサーの心変わり気配に気付いており、狂言誘拐を起こしてオーク・アンダーグラウンドに身を隠しました。彼のUCAS国民としての経歴はすべて偽装で、その正体は60年代後半の東海岸で暗躍した凄腕のランナー“ブージャム”です。この狡猾な黒魔術師は状況を攪乱しながら虎視眈々と国外脱出の機会をうかがっています。ランナーはシアワセ監査部の捕獲部隊やHRPCの私兵等の対抗勢力を掻い潜りつつ、危険な“狩り”に臨みます。

シナリオタイムテーブル

シナリオ内時間	初日	2日目		3日目	
	深夜	午前	午後	午前	午後
イベント	HRPC事務所を急襲			アイボリー・クラブで会合	
ダッジソン	狂言誘拐実行	オークUGに潜伏			国外脱出
シアワセ監査部	HRPC事務所を急襲	ダッジソンを捜索			ダッジソンと交戦し、全滅
ギャレス=ロウ		HRPCに監禁される		殺害される	

NPC一覧

データの詳細はシート末尾に記載してあります。

フィリップ＝ダッジソン

種族:ヒューマン **性別:**男性 **年齢:**40代
「人権のため声をあげる市民の会(HRPC)」の指導者です。そのカリスマで団体内で絶対的な支持を集めています。UCAS国民としての経歴はすべて偽装、実態はSINレスの覚醒者で、2060年代後半の東海岸でランナーとして活躍した黒魔術師です。政治的な動機は持たず利益のためにヒューマン至上主義を利用していました。不法居住者(スクワッター)という出自から非常に上昇志向の強い人物です。

スズキ＝タクゾウ

種族:ヒューマン **性別:**男性 **年齢:**50代
シアワセ北米支社の宅地開発部長を務める人物です。HRPCや同様のヒューマニス団体を支援し、ライバル企業の妨害に利用してきました。こうした後ろ暗い関係について監査部に尻尾を掴まれかけており、証拠隠滅のためダッジソンの殺害を命じます。

モチヅキ

種族:ヒューマン **性別:**男性 **年齢:**30代
シアワセ監査部に所属する、ダッジソン捕獲チームの班長です。MIFD(“市場情報予測部”、シアワセの諜報部門)での勤務経験があり、全身をバイオウェアに置換しています。

ジェフ＝“キャロム”＝ステイツソン

種族:オーク **性別:**男性 **年齢:**30代
アンダーグラウンドを縄張りとするオークギャング「スクラーチャ」の構成員です。トログ御用達のバー「アイボリー・クラブ」と周辺の縄張りを仕切っています。ヒューマン嫌いの典型的なオークギャングで、喧嘩相手をビリヤードのキューで突き殺したことから、“キャロム”の通り名で呼ばれています。

アマンダ＝シューメーカー

種族:ヒューマン **性別:**女性 **年齢:**20代
ダッジソンの秘書を務める女性です。忠誠心が強く、非合法活動を記録したデータロックを預かる立場にあります。オーバーンのブルーカラーを両親に持ち、メタによってヒューマンの雇用が奪われることを危惧しています。

Mr.ジヨンソン

種族:ヒューマン **性別:**男性 **年齢:**30代
シアワセ所属の企業作業員です。スズキの子飼いの部下で、ヒューマニスとの折衝にも携わっており、今回も彼の命を受けてランナー達にダッジソン殺害を依頼します。

ギャレス＝ロウ

種族:ヒューマン **性別:**男性 **年齢:**30代
親メタヒューマン派のジャーナリストです。いくつかの穏健派メタ・ポリクラブと繋がりがあり、HRPCに対して批判的な記事を書いてきたことから、団体にマークされています。

ベイカー

種族:オーク **性別:**男性 **年齢:**20代
オーク・アンダーグラウンドを根城にするSINレスのオークです。スクラーチャの末端に名を連ねていますが反ヒューマニス活動にはあまり熱心でなく、観光客を狙って小銭を稼ぐケチなチンピラです。大金につられて偽装誘拐の片棒を担がされたうえ、殺害されてしまいます。

オープニング: 生臭い依頼

シーン描写

スシ・レストラン「マサル」の一室。
ゆったりとした座敷部屋に通されたランナー達を、アジア系のジョンソンが笑顔で迎え入れる。
卓上に並んだ天然食材の料理に舌鼓を打ち、一息ついたところでランの話が切り出された。
「今晚、男をひとり消していただきたい」
「相手はある市民団体の代表です。オフィスに忍び込み、物取りの仕業に見せかけてください」
「思想と良心の自由はさておき、彼の場合、いささか敵を作り過ぎまして…」
「…ハッキリ申し上げます。その男はヒューマニスなのです」

舞台裏

PC達は、知人のフィクサー経由でタコマのスシ・レストランに呼び出され、緊急の暗殺依頼を持ち掛けられます。期日は今晚中で、報酬は一人あたり13000新円で、このうち前金が3000新円。承諾すると、ジョンソンはランの詳細を説明します。

標的の名はフィリップ＝ダッジソン。ヒューマニス傘下の団体「人権のため声をあげる市民の会(HRPC)」の指導者です。HRPCは非暴力デモによるヒューマンの権利保護を掲げていますが、その裏でSINレスのメタを私刑にかけるなどのテロ行為に加担しています。ダッジソンは数日後に控えた集会のため、連日スノホミッシュ地区の事務局に泊まり込んでおり、これを襲撃し、殺害するのがランの目的です。

暗殺にあたって、ジョンソンは「今晚中に遂行すること」、「強盗の犯行に見せかけること」の二つの条件を指定します。集会でダッジソンが新たなメタ殺害計画を指示する可能性があり、それを阻止すると同時に、報復を避けるため政治的意図のない殺人に見せかける必要があると説明します。また、殺害後の逃走手段としてフォード・アメリカが1台与えられますが、足がつかないよう使用後に廃棄しなくてはなりません。PCが自前の移動手段を持っている場合、そちらを使うことも可能です。

(今後の展開を踏まえてランナー達が車で移動を行うようそれとなく仕向けてください)

■ 現地の状況など

事務局はオフィス街に面した2階建ての建物で、深夜帯は人通りも少なく、スタッフも帰宅しています。警備企業から派遣された警備員が2名常駐していますが、ランナー達にとっては大した障害にはならず、ジョンソン自身もそう判断しています。彼らをどう扱うかはランナーに一任されます。懸念事項として、現場はスノホミッシュの中心街に近く、通報後10分程度でナイト・エラントの高度脅威対応チームが到着可能であると伝えてください。

■ 金銭交渉

金銭交渉、あるいは盗んだ金品の扱いについて聞かれた場合、ジョンソンは以下のように答えます。
「偽装の過程で盗み出した物はどうぞお納め下さい。電子機器などは足がつかますが、彼のオフィスには表ざたに出来ない仕事に使うクレッドスティックが保管されているハズです」
これは依頼者側にとっては資金提供の証拠を隠滅するための方便ですが、今後の展開上、PCが犯人を追うモチベーションを保つのに利用すると良いでしょう。

トラブルシューティング

PCが依頼の裏を疑い、必要以上に情報を求めようとすることも考えられます。その場合は緊急性の高い依頼であることを伝え、情報調査は最低限に留めさせてください(「初期調査」の項目を参照)。また「行動規範」などがあり、暗殺を嫌うPCはこの依頼には向きません。事前の確認が必要です。

初期調査

■ 依頼の裏取り

仲介人のフィクサーは彼/彼女の上客(スズキの個人的な友人)から紹介を受け、ジョンソンをランナー達と引き合わせました。この際に簡単な裏取りを行っていますが、限られた時間でAAA企業工作員の使う偽装身分を見破ることは不可能でした。ただしフィクサーもプロですので、自分や子飼いのランナーをハメようとする動きについては逐一アンテナを張り巡らせています。その点に関して不審なところはないと明言するでしょう(事実、「依頼した時点では」ジョンソンにランナーを陥れる意図はありません)。詳しい事実関係を調べる必要が認められれば、フィクサーは積極的にランナーに協力し、より念入りに裏をとります。この場合はシナリオの進行具合を見ながら、調査結果という形で情報を小出しにしていきたいと思います。

■ HRPCについて

「シーン2: 情報収集」より、「HRPC」の項目を参照してください。
また、ランナーは調査中に一本の動画を見つけます。この動画はヒューマニス・シンパの集まるアングラ・マトリックスに投稿されたもので、HRPCと思しき集団がSINレスのオークを私刑にかけようとしている様子が記録されています。

白装束で顔を隠した男たちが、銃と松明を手に労働者風のオークを取り囲んでいる。跪かされたオークの首には古タイヤが掛けられ、中にはガソリンが充填されているようだ。怯える被害者に銃を突きつけながら、白装束の一人が松明をタイヤにかざし—

■ 現場の下見

1Fは一般の来訪者も自由に立ち入ることができます。受付嬢に問い合わせれば、HRPCの(表向き)の理念についても熱心に説明してくれることでしょう。また精霊やアストラル投射を利用すれば2Fの様子を覗き見ることもできます。メイジであるダッジソンは当然これらの手段に気付く可能性がありますが、あくまでマンデインを装います(彼は自分が狙われていることに既に気づいています)。いずれにせよ、強盗に見せかけるという条件がある以上、この場で必要以上に介入させるのは避けるべきです。

ヒューマニス・ポリクラブ

メタヒューマンの人権を制限、ないし剥奪すべきと主張する反メタヒューマン組織です。(メタのエルフ耳に対する)まるい耳をシンボルマークとし、潤沢な資金と政治的発言力を持つ国際規模の政治団体で、1000人規模の正規会員とその何倍にも及ぶ支援者、100以上の支部を傘下に置きます。彼らは(表向きは)合法的なロビー活動を展開しており、いくつかの慈善事業にも携わっていますが、同時に“アラモス20K”や“ヒューマンネーション”のような過激派テロリストとの関係を指摘されています。

シーン1-1: 侵入

シーン描写

のどかな田園地帯として知られるスノホミッシュ地区。しかし住民の多くは保守的で、2070年代にあってメタヒューマン差別が色濃く残っている。午前0時を過ぎ、田舎のオフィス街はゴーストタウンの様な静けさに包まれていた。HRPCの事務局はレンガ造りの2階建てで、対酸性雨コートが施された比較的新しい建物だ。周囲が夜の闇に包まれる中で、カーテンの引かれた2階の窓から灯りが漏れている…。

舞台裏

依頼を受けたランナー達がHRPCの事務所を襲撃します。
建物の間取りとセキュリティ機器の配置に関しては後述の見取り図を参照してください。

■ セキュリティ

正面玄関および通用口にそれぞれ1台ずつ監視カメラが設置されています。
いずれも低光量視野の機能を持ち、映らずにやり過ごす場合は忍び歩き(2)に成功する必要があります。
ただし、映像を確認する警備員はこの時点で全員殺害されています。

■ 入口

正面玄関は防弾ガラス(装甲値4/構造値6)でシャッター(装甲値12/構造値8)が下ろされており、レーティング4のマグロックで施錠されています。
通用口は開いており、入ってすぐ警備員詰所が設置されていますが、その中に警備員の死体があります。
頭部をはじめ何発も銃弾を撃ち込まれており、警備用のコムリンクも流れ弾で破壊されています。
腰のホルスターには拳銃が収まったままで、ろくに抵抗もできず殺されてしまったのが分かります。

■ 1F ロビー

非常灯のみが灯っています。
ロビーに立ち入ると、AR上にHRPCのプロパガンダ動画が自動配信されます。
会長のダッジソンが身振り手振りを交えながらヒューマンの人権保護を訴え、HRPCのこれまでの功績を謳いあげます。

「人間にはふさわしい仕事に就き、ふさわしい報酬を得る権利がある」
「それは機械や、その他の代替品に取って代わられるべきではない」

AR上のダッジソンは精悍で自信に満ち溢れ、メタに偏見を持つ人ならば思わず同調しそうになるかもしれません。
なお、このARは任意でリピート再生も可能です。
この他、ロビーには応接用ソファとテーブルが二組と、ドリンクバーやトリッドが設置されています。いずれも機器レーティングは1です。

■ 1F 事務所

事務所はカウンターテーブルで区切られており、複数の個人用のデスクとデータ・ターミナル(機器レーティング5)が設置されています。
備品はいずれも今風で、活動資金の潤沢さを感じさせます。

■ 1F トイレ

ドローンが定期的に清掃を行っています。洗面台、自動トイレはいずれも機器レーティング1です。

■ 2F_廊下

自動点灯装置が作動しており、動体感知センサーが照明のオン/オフを切り替えます。
廊下の中ほどに警備員の死体があります。背後から数発の銃弾を受けており、抵抗した様子がありません。
すぐ傍に警備用のコムリンクが落ちており、ハッキングなしで警備システムにアクセスが可能です。

■ 2F_倉庫

備品がきちんと整頓された状態で収納されています。

■ 2F_会議室

大型トリッド・プロジェクターを備えた会議室です。
機器レーティング4のマグロックで施錠されています。

■ 2F_秘書室

秘書室には簡易デスクと受付があり、会長室への入室にはこの部屋を経由する必要があります。

■ 2F_会長室

黒檀のデスクと革張りの応接セット、ターミナルが置かれています。機器レーティングは3です。
会長室内はもぬけの殻で、ど真ん中を打ち抜かれたコムリンクだけが足元に落ちています。
デスクの背後の壁に埋め込み式の金庫がありますが、解放されており中身は空っぽです。

■ ホスト

事務局内のすべての機器はホストにスレーブ化されています。
表ざたに出来ない情報は全てダッジソンや幹部の個人端末で管理されているため、ホスト内にあるファイルは通常の活動業務に関するものばかりです。

ホスト:レーティング5

アタック:5 スリーズ:6 データ処理:7 ファイアーウォール:8

セキュリティ対応:

常時:パトロール

1ターン目:プローブ

2ターン目:トラック

3ターン目:ブラック

* 通報後1D6分で、警備契約を結んだナイトエラントのスパイダーが到着します。

■ 警備システム

ホストへのハッキング、あるいは警備員のコムリンクから警備システムへアクセスすると、以下の情報が手に入ります。
ひとつは監視カメラの録画データ。これはPC達が到着する10分ほど前の映像で、いかついオークが警備室に発砲し、
悠々と事務局を後にする映像が残されています。
またこのオークは肩にひと一人が入りそうなサイズのナイロン袋を担いでいます。

このオークはダッジソンが《物理の仮面》で変装した姿です。
【直感】+【意志力】(5)に成功したキャラクターは映像に違和感を感じます。

ランナーがダッジソンの不在を確認した時点で、警備システムに緊急のアラートが表示されます。
(警備システムをハックしていればもちろん、現実世界でも警備員のコムが毒々しく点滅してPCたちに異常を報せます)
定時連絡が途絶えたことにより自動通報機能が作動し、ナイト・エラントの高度脅威対応チームが急行しているのが分か

トラブルシューティング

ダッジソンの不在を確認した時点でこのシーンの目的は完了です。ランナー達が意味もなくその場に居残る、あるいはHTRチームと一戦交えようと考えている場合、戦力差が大きく、極めて危険であることを伝えて警告してください。

シーン1-2:カーチェイス

シーン描写

HRPCを後にし、逃走車に乗り込むランナー達。発車直後、バックミラーにまばゆいハイビームの光が飛び込む。後方から一台のバンが猛スピードで追いつがってくるが、どうやら警察車両ではない。サンルーフから覆面の男が身を乗り出し、小銃をこちらへ向けている…！

舞台裏

シアワセの監査部がダッジソンの確保のために派遣したチームが到着。折悪く事務所から出てきたランナー達を発見し、カーチェイスが始まります。敵の戦力と戦闘環境は下記の通りです。

■ 敵戦力

GMC-ブルドッグ 操縦値:3/3 最高速度:3 加速値:1 強靭力:16 装甲値:12

操縦者:モチヅキの部下C(ジャンプ・イン)

同乗者:モチヅキ、モチヅキの部下A、B

※「NPCデータ」を参照してください。

■ 地形・環境

後方のブルドッグはハイビームでランナー達の車を照らしているため、「大光量」として処理します。

ヴィークルの運転手および同乗者に対して攻撃を行う場合、敵味方共に以下の修正がかかることに留意してください。

・攻撃側:「動きづらいヴィークル内(-2)」

・防御側:「十分な遮蔽(+4)」「動いているヴィークルに乗っている(+3)」、ヴィークルの装甲値を防御側装甲値に加算

このチェイスシーンでは、大まかな逃走経路(チェイス環境)をランナーが選択することができます。

オフィス街を抜け主要高速へと向かう場合は「スピード重視」、通りを進む場合は「操作性重視」のチェイス環境です。

追跡者の目的はランナー(そして同乗しているかもしれないダッジソン)の生け捕りです。

まずはタイヤ狙いで足回りを封じて、その後近距離からの「幅寄せ」あるいは「体当たり」を試みます。

またCは情報収集のため、セキュリティの脆弱なコムを狙って即興ハッキングを試みます。

マークがついたままシーンを終えた場合、以降のジョンソンやランナー同士の会話を盗聴される危険性があります。

第1戦闘ターンの終了時点で警察が非常線を展開し始めるため、追跡側は一度追跡を諦めます。

トラブルシューティング

ランナーの中に優秀なスマグララーがいたのなら、追跡者を振り切るのはもちろん、クラッシュに追いやることも可能です。このチェイスシーンで追跡者側が全滅した場合、最後の戦闘に備えて以下のいずれかの処理をお勧めします。

1. 欠員の補充

死亡したキャラクターの代わりにグラントを補充します。部下Aのデータが適当でしょう

2. 全員のエッジを1点ずつ燃やす

追跡者たちは九死に一生を得たとして、エッジを1点燃やした状態で追跡を続行させます。

シーン1-3: 追跡

シーン描写

「深夜のオフィス街で強盗。警備員2名が死亡し、団体代表が行方不明」
事件がニュース・サイトの片隅を飾ったのと同時刻、ジョンソンからのコールが入る。
「おはようございます、少しは眠れましたか？」
「ランは続行です。ダッジソンの捜索、そして殺害を改めて依頼します。報酬もその分上乗せしましょう」
コムリンクの向こうの声は淀みなく、淡々と決定事項を伝えたあと、最後に一言付け加えた。
「可及的速やかにランを遂行してください」

舞台裏

襲撃から一夜明け、待機していたランナー達にジョンソンが連絡してきます。
ランの内容が一部変更され、暗殺対象の捜索が加わりました。これに伴い依頼料が+2000新円されます。
以降はPC達に積極的な調査を行わせてください。
事件後の数時間で、依頼人サイドは誘拐が監査部の仕業でないことを確認しています。ですがイレギュラーな状況には変わりありません。今後ジョンソンは状況報告にかこつけて、ランナー達が余計なことに気づいていないか探りを入れます。迂闊な事を口にすれば口封じも視野にいれるでしょう。

トラブルシューティング

ランナーが何かヘマをやらかし、HRPC事務局で必要な情報を得られなかった場合、ここでジョンソンの口から昨晚の事件について簡単に説明させ、監視カメラの映像を提供させてください。ただし、こういった尻ぬぐいが続けばジョンソンはランナーに対して不信感を募らせます。結果、不安要素としてやはり口封じを試みる可能性が出てきます。

シーン2:情報収集

HRPC

マトリクス検索: 判定1回につき1時間の継続テスト
対応コンタクト: 政治、企業、メディア、メタ関連
対応知識技能: 政治、企業、地域知識

コネ	検索	情報
1	1	スノホミッシュに事務局を置く、構成員数十名ほどのヒューマニス団体。非暴力デモによるヒューマンの人権拡大(つまりメタヒューマンの排斥)を掲げている。
2	3	表向きは穏健派だが、裏でメタへの私刑や脅迫を行っている。摘発に至っていないのはダッジソンのカリスマによる結束と、潤沢な活動資金のため。
3	9	複数の支援者から資金提供を受けており、見返りとして指定された企業や抗争相手へのデモを扇動している
4	15	日系企業の幹部と太いパイプがあると噂されているが、詳細は不明。近年は企業においても(表向き)反ヒューマニスの風潮が広がっており、事が明るみになればスキャンダルに発展するだろう。

ダッジソン

マトリクス検索: 判定1回につき1時間の継続テスト
対応コンタクト: 政治、メディア、メタ関連
対応知識技能: 政治

コネ	検索	情報
1	1	アイルランド系のヒューマン。グローブシティ大学を卒業後、いくつかのヒューマニス団体職員を経て、2070年にHRPCを立ち上げた。
2	3	経歴に関していくつか不審な点があるが、実態を突き止めた者はいない。最近もギャレス=ロウというフリーライターが嗅ぎまわっていたが、結局芋を引いてしまった。
3	6	団体内で絶対的な支持を得ており、政治的指導者というよりもカルトの教祖に近い。HRPCは実質的にダッジソンの私兵と言える。忠誠心の強いメンバーにサイバー化を施し汚れ仕事に投入している
4	12	特に会長秘書のアマンダはダッジソンに心酔しており、偽装型サイバーリムを埋め込んだ護衛役を兼ねている

オークの誘拐犯

マトリクス検索: 判定1回につき1時間の継続テスト
対応コンタクト: ストリート、犯罪組織、警察・司法、オーク
対応知識技能: ストリート、犯罪組織、警察・司法

コネ	検索	情報
1	3	ベイカーと名乗るSINレスのチンピラ。オーク・アンダーグラウンドで観光客相手にケチなシノギをしている。
2	6	オーク・アンダーグラウンドを縄張りとするギャング「スクラーチャ」の末端構成員。反ヒューマニス運動にはあまり熱心ではなく、思想面、能力面の両方で組織からはあまり信頼されていない。
3	9	スクラーチャは組織的な関与を否定しているが、同時に、開放のため働きかけるつもりはないようだ。
4	15	オーク・ギャングたちもベイカーの消息を把握しきれていない。その行動を黙認する一方で、首輪をつけておきたいとも考えている。

オーク・アンダーグラウンド

マトリクス検索: 判定1回につき1時間の継続テスト
対応コンタクト: 行政、警察、メタ関連(オークは+2DP)
対応知識技能: 地域知識、歴史

コネ	検索	情報
0	0	シアトルの足下に広がる地下都市。土地のかさ上げによって埋もれた19世紀の市街地に「激怒の夜」を逃れたメタヒューマンたちが隠れ住んだのが始まり。74年に行政区として認定されている。
1	1	40年にわたる無秩序な拡張によって巨大な迷宮と化しており、行政の管理が及んでいるのはごく一部。オーク・マフィア「スクラーチャ」が顔役として治安維持を委託されている。
3	6	最深層は秩序が存在せず、汚染された工業廃水、グールやヴァンパイア、自由精霊、その他の得体の知れない物の棲家になっている。
4	12	トンネルは現在も伸長を続けており、サーリッシュ・シーやツィムシアン保護領などの周辺国まで続いているという噂もある。

コンタクトの役割

下記のコンタクトが自然ですが、ランナーの提案によっては別口から以下の申し出を受けることも可能です。

■ 各種メディア、あるいは親メタヒューマン組織

フリーライターの「ギャレス=ロウ」から以下のようなメッセージを預かっています。
「フィリップ=ダッジソン氏の事件に関わっているランナーがいるなら、取材を依頼したい」
この申し出を受ける場合は**シーン2-1**へ進みます。

■ 親メタヒューマン組織、警備関連企業

オーク・アンダーグラウンドの顔役「スクラーチャ」との会合をセッティングしてくれますが、タダとはいきません。
「10000-(2500*コネ)」新円の仲介料を要求してきます。

シーン2-1: ギャレス=ロウの証言

シーン描写

ダウンタウン・エリアに数多ある路地裏のひとつ。ここはギャングと穀潰し、娼婦たちの吹き溜まりだ。繁華街の雑踏も極彩色のネオン・サインもここには届かない。…そして当然、KEの平警官(ポーン)どもも。ランナー一行は客引き中のアバズたちを掻い潜り、ギャレスの住む古いアパートメントの前までやってくる。

舞台裏

ギャレス=ロウは事件の関係者を探していましたが、自身が誘拐犯と疑われるとは思いませんでした。アマンダ率いるHRPCの私兵たちは彼を犯人として監禁し、やってくるであろう仲間を待ち伏せています。アパート前で【直観力】+<知覚>[精神](2)で存在に気付くか判定を行い、その後待ち伏せテストを経て、アマンダ=シューメーカー率いるHRPCの私兵達との戦闘となります。

■ 敵戦力

アマンダ=シューメーカー、HRPC私兵*3

アマンダは固有のエッジを2、私兵達はグループエッジを1所持しており、全員プロ意識1のグラントとして扱います。SINレスのメタをいたぶるのに特化したような連中ですので、火器の扱いや多少の連携は心得ていますが、プロと呼ぶには迂闊で感情的です。

ただしダッジソンに対する忠誠は強く、不利な状況でに陥ろうとも逃走しません。

行動方針としては、情報を聞き出すために最低一人を残して他の全員を殺そうとします。

あるいはランナーの中にメタがいる場合、後でスナッフ・ビデオでも撮るために半殺しで済ませようとするかもしれません。

私兵の一人は雑居ビルの屋上に陣取っており、ビルの下から狙う場合は部分的な遮蔽として扱います。

また、ランナーが頭上の相手を発見するために知覚テストを要求しても構いません。

■ 地形・環境

横幅のあまりないT字路で、周囲に街灯はなく、昼間は「薄暗がり」、夜なら「暗がり」の環境修正が発生します。金属製の大型ゴミ箱(「構造値6、装甲値8)が設置されており、遮蔽として機能します。

戦闘後、生き残った構成員は歯内容器に仕込んだ毒物で自殺を図ります。

またアマンダは脳内にレーティング10のデータロックを埋め込んでおり、うなじにジャックが露出しています。

アパートメントに踏み込むと、椅子に縛り付けられたギャレスと彼の頭に拳銃を突きつけるHRPCの私兵1名がいます。

ランナーが何らかのアクションを起こせば、構成員は急所狙い(DP-4、DV+2)でギャレスを撃ち殺そうとします。

阻止するならば何らかの形で注意をそらすか、死角から不意打ちを仕掛けなくてはならないでしょう。

(家電を爆発させる、フラッシュバンで動きを封じる等)

PCに妙案がない場合、エッジ「速攻」による早打ちも許可しますが、この場合一発で仕留める必要があります。

正面から撃つ場合、ギャレスの身体が「部分的な遮蔽(防御側DP+2)」となっているのを考慮してください。

ギャレスの証言

安全が確保されたギャレスはPC達に感謝し、彼を紹介したコンタクトの元へ一時的に身を潜めることにします。そしてランナー達がダッジソンを探していると知れば、命の恩人に対して以下の様な情報を提供してくれるでしょう。

UCAS市民「フィリップ=ダッジソン」は存在しません。その経歴はすべて偽装で、彼と思いきランナー、通称「ブージャム」が60年代に東海岸で活動していたことが分かっています。ギャレスは当初この事実を記事として公表しようとしたのですが、HRPCの支援者に日系AAAの関係者がいるとの情報を掴み、機をうかがっていたと言います。

「ついこの間まで…今もだが、巷はヒューマニスのシンパで溢れてた。それはメガの内部だって例外じゃない。だが時代は変わりつつある。企業は自分たちの中に巣くったスキャンダルの種を清算するのに追われてるんだ。現につい数ヶ月前にも、アレス・ノースアメリカの重役がヒューマニスへの資金援助を槍玉に挙げられて失脚してる」

これらギャレスの証言や、アマンダの所持していたデータロックを得ることで追加の情報収集が可能となります。

ブージャムについて

古参のランナーやフィクサー、あるいは彼らと日常的に接するコンタクトは噂として以下の様な話を知っています。

“もし捕まえたスナークがブージャムであったならば—お前は突然静かに消えうせて、二度と現れることはない”

ブージャムとは、60年代の東海岸で活動していた(とされる)凄腕のランナーで、ニューヨークマフィアの大物「アントニーノ＝“ブッチャー”＝プラチド」の殺害を実行したランナーチームの一人(とされています)です。しかし暗殺から半年後、ランの失敗によって当時のチームの全員が死亡。更に数カ月後には、チームを招集したフィクサーの素性がどこからか漏れ、マフィアの報復を受け惨殺されました。

ここまでなら、運を使い果たした哀れな連中で済む話ですが…以降、数年の間に、件のフィクサーから仕事を請け負ったことのあるランナーが事故で、あるいはランに失敗して何人も命を落としました。

そんな事が続くうちに妙な噂が立ちます。曰く、例のチームの誰かが生きていて、素性を隠すために自分と組んだことのあるランナーを殺してまわっている、と。死の大半は単なる偶然だったのでしょうか、むしろ偶然が混じることで、一体誰が“そいつ”と出会ったことがあるのか、かえって特定が困難となり、噂にはどんどん尾びれがついていきます。

やがてその正体不明のランナーは、ルイス＝キャロルのナンセンス詩「スナーク狩り」に出てくる謎の怪物に因み、“ブージャム”として語り継がれることとなりました。

ブージャムに関しては様々なガセネタや噂話が交錯しており、情報の精査が不可能となっています。

(つまり、これ以上の情報は出てきません)

日系AAAの正体

この件に関して調査を依頼する場合、コンタクトは1000新円の報酬を要求してきます(AAAを向こうに回すような仕事は誰もやりたくはないのです)。ただし然るべき報酬を支払えば、コンタクトはきちりと仕事をこなすでしょう。

依頼後しばらくすると、以下の情報が手に入ります。

1. 支援者は日系AAA、「シアワセ」のカンパニーマンである可能性がある。
2. シアワセに関してはここ数日北米支社内で妙な兆候があり、どうも監査部が動いているようだ。
3. シアワセの監査部は軍事セクションではないが、それなりの実働部隊を有しており、MIFD(市場情報予測部)からも何人か出向している。警戒が必要だろう

シアワセとMIFD

世界初のメガコーポ、シアワセはAAAの中でも特に体面を気にする企業です。彼らは顧客からの印象と、それにより変動する株価に殊更気を使っており、**MIFD (Marketing Information and Forecasting Department)** という諜報部署を擁しています。彼らは、その名の通り市場動向の調査から、社の株価に悪影響を与えかねない様々な情報—他社の新技術や、自社の醜聞、等々—をいち早く収集・分析する、第六世界でもトップクラスの諜報組織です。

HRPCの裏側

アマンダに埋め込まれたデータロック内にはHRPCの非合法セクションに関するファイルが格納されており、レーティング4のデータ爆弾が仕掛けられています。この中には、HRPCの過去から今後数カ月先までに至る非合法的なテロ活動の記録および計画の資料、幹部会員の連絡先、資金の流れが読み取れる裏帳簿などが存在します。また、ベルマンという人物がたびたび資金提供や企業への抗議デモを依頼しています。

シーン2-2:オークの国

シーン描写

パインストリート五番街、ロードストラング百貨店のすり減った下り階段の先に、レンガ造りの地下世界が広がっている。一通称「モール」、地区造成によって地下に埋もれた19世紀の町並みを意図的に残した巨大なバザールでは、商魂たくましいドワーフたちが観光客にガラクタを売りつけている。その光景に、行きかうオークたちがどこか醒めた眼差しを投げかけていた。

舞台裏

オーク・アンダーグラウンドの広大な地下世界のどこかにあるベイカーの隠れ家を目指します。この場所は全域にわたってノイズがひどく、ワイヤレスによるマトリックス動作に-3の補正がかかります。また住民の大半はヒューマンを信用していません(観光客に愛想笑いを浮かべるドワーフたちですら、本質的には同じです)。ヒューマンのPCが社交テストを行う場合、対抗側の態度は「不信」(-1)、ひどい場合は「嫌悪」(-3)となります。ベイカー捜索にあたって、ランナーは独力で調査を行うか、地下の顔役「スクラーチャ」の協力を得るかの二通りが考えられます。

■ スクラーチャの協力を得る場合

まずはスクラーチャのたまり場を探す必要があります。

GMが適切と認めた技能による【能力値】+<技能>(10,1時間)のチームワーク・テストを行わせてください。

テストの際にリーダーとアシスタントの技能が一致している必要はありません。

(各自の得意分野で力を合わせるイメージです)

例としては、社交技能による聞き込み、アンダーグラウンド関連の知識技能などが挙げられます。

テスト中、GMは2時間おきに2D6ダイスを振り、「アンダーグラウンドイベント表」の結果を反映させてください。

コンタクトの紹介を得ている場合、スクラーチャ側の案内役が接触してきますので上記の判定は不要です。

たまり場を見つけ次第シーン2-2へ進みます。

■ ランナーが独力で探す場合

こちらの方法はやや困難で、予期せぬトラブルが起こりやすくなります。

ブッチャーのアジトを探し出す場合は【能力値】+<技能>(20,1時間)のチームワーク・テストが必要です。

判定の詳細はスクラーチャの協力を得る場合と同様です。やはり2時間おきにイベント判定を行います。

隠れ家を見つけ次第シーン3へと進みます。

オーク・アンダーグラウンド

シアトルの足下に広がる巨大な地下都市です。19世紀のシアトルは海拔の低さから様々な問題が頻出しており、1889年の大火災を機に大規模な土地の造成が行われた際に、古い街並みの地上部分が地下に残されました。

2039年、「激怒の夜」と呼ばれる虐殺を逃げ延びたメタヒューマンたちがこの場所に移り住み、坑道を拡張し、庁舎やショッピングモールを擁する完全な都市へと作り変えました。以来、たびたびアッパー(地上)との衝突を繰り返しながら、2074年にはシアトルの行政区として認可されるに至ります。

現在は反ヒューマニスのオークギャング「スクラーチャ」がナイト・エラントより治安維持を委託されていますが、治安は行き届いておらず、SINレス、密輸業者、そしてグールなどのHMHVV感染者(ヒューマンよりマシ!)の温床と化しています。

人口: 約20万人(非公式)

アクセス: 知られているだけで22の入口(うち20カ所は「ヒューマンお断り」)

アンダーグラウンドイベント表

2D6を振り、出目の結果に従って以下のイベントを発生させてください。セッション時間が押しているのであればイベント戦闘をスキップし、出目と同等の身体ダメージをPCに割り振ってください(均等に割り振るか1人に集中させるかは任意です)。この判定はエッジを消費することで振り直せるものとします。

アンダーグラウンドの苛酷さを表現するのであれば、中程度に過酷な環境として、判定中3時間ごとに疲労ダメージを与えてもよいでしょう(3時間目で1Sダメージ、6時間目で2Sダメージ…)。

判定開始から2時間が経過すると、シアワセの捕獲チームの影が地下世界にちらつき始めます。このシーンで直接戦闘は発生させず、競争相手がいることを意識させるだけに留めてください。

ダイス目	結果
2	密輸品の倉庫にたどり着く。入手値16(R、F)までの武器を1つ入手可能。ただし悪名が1点増える。
3	行き倒れを発見。デビルラットにかじられ見る影もない。死体を漁ると1D*500新円のクレッドスティックが手に入る。
4-8	デビルラットが足元を走り回っている(実害なし)
9	「おい、ここは俺の家だぞ」 みずぼらしいオークが立ち塞がり、1人につき500新円の通行料を要求してくる。 要求通り支払うか、交渉するか、実力行使を選ぶこと。 交渉あるいは脅迫の純ヒット1個につき、通行料が500新円安くなる。 実力行使に出る場合、1D3人のオークを叩きのめすことになる プロ意識0のサンプル・グラント「ごろつき(メタ:オーク)」のデータを使用すること(コアルールブックP.387参照)
10	汚染水の満ちた通路を通る羽目になる。下記の毒物に対して毒物抵抗テストを行う。 侵入経路: 接触/発症速度: 即時/貫通: 0/強度: 5/効果: 身体ダメージ、アナフィラキシーショック 毒物のため通常の装甲は無効なものとして扱われる。化学防護、化学遮断を持つ場合はそのレーティングを毒物抵抗テストに加える。 汚水は膝上ほどの高さまで溜まっているため、《空中浮遊》などを用いて回避することは可能。
11	ゲールの狩場に迷い込み、1D3+1体の群れによる不意打ちを受ける。群れには最低1体のトロール種が混じっている。ゲールデータはコアルールブックP.410を参照すること
12	自由精霊化した汚泥の汚染精霊(【フォース】6)と遭遇する。水路内を移動して一番近い対象を攻撃する *「NPCデータ」を参照

シーン2-3: スクラーチャとの会合

シーン描写

「モール」から一歩先に踏み入ると、周囲の雰囲気がからりと変わる。ケバケバしいネオンとARが煌めく地下街、一つ奥の路地を覗き込めば薄汚れた地下室と地下道が続く。工業廃水の流れる古い水路の向こう岸では、たむろするオーク達が明らかな不信の目を向けてくる。やがて到着したスクラーチャの溜まり場「アイボリー・クラブ」は1890年代のバー跡地を再利用し、内装も当時のもの寄せている……ただし客はトログばかりだ。

舞台裏

クラブの入口には二人の用心棒がいます。入店の際はボディチェックを受け、武器を預けなくてはなりません。客のオーク達は見知らぬ訪問者を(特にそれがヒューマンやエルフなら)警戒し、特にヒューマンに対してはあからさまな「嫌悪(-3)」を示します。元々相容れないエルフや土地を奪ったドワーフに対しても「不信(-1)」な態度をとるでしょう。ランナーは自分がオークと仲良しであることを示すために、〈エチケツ〉のテストを行っても構いません。

用件を伝えると奥のビリヤードルームに案内され、キャロムという男が対応します。彼は今回の件について、以下のように語ります。

「ベイカー、あの下っ端がしでかしたことは聞いている。あんな大したタマとは知らなかったよ」
「今回の件は奴の独断だが、止めるつもりはない」
「ヒューマニスの連中曰く、俺らは“選ばれなかった者”らしいからな。奴らが信じる主の御許へ行けるのか確かめてみようじゃないか」

この言葉は半分は本心で、もう半分は見栄です。キャロムはベイカーの行動そのものは肯定していますが、彼の人となり信用しておらず、部下を使ってUG中を探させています。つまり、ベイカーがダッジソンを処刑するつもりなのか、金欲しさの行動なのか判断しかねているのです。加えて、ランナー達に先んじてシアワセの捕獲チームが仲介を依頼しに訪ねて来ており、これにより一層不信感を募らせています。

よって、以下の2点が交渉材料となるでしょう。

- ・ランナーがダッジソンの救出でなく殺害のために動いている
- ・ベイカーの行動には不審な点があり、信用がおけない

交渉テストに成功すれば、キャロムはベイカーの目撃情報があったエリアを教えてください。
「俺の名を出せば死体を渡すはずだ。…もし奴が金欲しさにダッジソンを生かして返すつもりなら、あんたらが代わりに仕事しな」
「あのクソ野郎に生きてほしいヒューマンは案外多いらしい。さっきも胡散臭い連中が身代金がどうだの言って訪ねてきやがった」

必要であれば、彼らの扱う“商品”から武器弾薬の補給が受けられます(ただし有料です)。補給は入手値14(R、F)までの持ち運びが可能な武器に限り、通常価格の3倍の価格で提供されます。この他、傷の手当てが必要な場合は1人1000新円で身体コンディション・モニターを全快できます。

トラブルシューティング

万が一交渉がこじれて一触即発の空気になった場合、GMIはPL達にバーから退出し、独力で探すしかなさそうだと促してください。もしどうしても望むのであれば、1d6+3体のオーク・ギャング(ルールブックP.388のギャングのメタタイプをオークに変更してください)と、キャロム(サンプルのストリート・サムライ)と戦わせても良いでしょう。当然、オーク・UGから生還できる確率が大幅に下がりますので、その危険性は警告すべきです。

シーン3:スナーク狩り

シーン描写

どれくらい奥まで来ただろうか。ベイカーの目撃情報があった古い区画を風潰しに探していると、ふと、古い雑貨屋がランナー達の目に留まる。見た目はありふれた廃墟だが、半開きの入口から微かに焦げ臭い臭いが漂っていた。――殺風景な室内には三脚に取り付けられたトリッドカメラが置かれており、そのフォーカスの先には…辛うじて人型を保った灰の山が積もっている。

舞台裏

ベイカーがセーフハウスとして使っていた雑貨屋跡地です。彼はダッジソンから金をもらってこの場所を売り渡しましたが、それが身の破滅に繋がりました。

死体は【フォース】7の《火炎放射》によって骨も残らず燃やされており、アストラル知覚を持つキャラクターであれば〈霊視〉によって魔法の痕跡を発見できます。カメラには麻袋を被せられた背広姿のヒューマンが、ガソリンの詰まったタイヤを被せられ、火をつけられる映像が残っています。ただし、これもHRPC事務所の監視カメラに残っていたのと同様《物理の仮面》による捏造で、目の前の灰の山の正体はベイカーの焼死体です。室内を軽く調べたところで、奥の勝手口からボートのエンジン音、もしくは銃声が聞こえてきます。

勝手口の先は水路に面しており、汚水に浮かぶボート(ヨンカン・ガーラ・トリニティ)の上にベイカー？が佇んでいます。シーン2-2の搜索テストでどれほどの時間を費やしたかによって、状況に若干変化が起こります。

■ 6時間未満で判定を成功させた場合

ランナー達よりも遅れてシアワセの企業部隊が到着
敵の初期配置がAの位置になります。

■ 6時間以上の時間を費やしていた場合

既にシアワセの企業部隊が到着しており、ランナー達は戦闘のさなかに飛び込む形となります。
敵の初期配置はBの位置です。彼らは既に遮蔽を確保しています。

追手(あるいは新手)の気配を感じ取ったベイカー？はランナー達の前で《物理の仮面》を解いてダッジソンの姿に戻り、イニシエイト・メイジの全力をもって追手の殺害に取り掛かります。

「掃きだめの中で生を受け、ここまで這いあがってきたのだ」

「どこまで行けるか試してみようではないか」

戦闘

この戦いは三つ巴の形式で、ランナーがダッジソンを殺害するか、企業部隊が捕獲するかの勝負です(あるいはダッジソンが追手を皆殺しにするかもしれませんが…)。

■ 敵戦力

勢力A:ダッジソン、大地の精霊(フォース6)

勢力B:モチヅキ、モチヅキの部下A、B、C

※「NPCデータ」を参照してください。

ダッジソンおよびモチヅキは固有のエッジを3、モチヅキの部下A、B、Cはグループエッジを4所持しています。ランナー達の残りエッジに合わせて、この値は適宜調整してください。

企業部隊はよってランナー達を妨害、排除しつつ、ダッジソンに対しては非殺傷武器による攻撃を行います。ダッジソンを無力化次第その身柄を確保し、その後は徒歩あるいはボートを利用して撤収を図ります。

彼らを取り逃した段階で依頼は失敗となります。

逆にPCがダッジソンを殺害した時点で、任務の失敗を悟った企業部隊はただちに撤退します。

この条件が満たされない限り、彼らは死ぬまで戦闘を続けます。

また、モチヅキらの装備はすべてCのトランス・アヴァロン(機器レーティング6)にスレーブ化されています。

ダッジソンは自分にとって最も脅威となる目標を判別し、《混沌界》や《思考制御》などの魔法で無力化、あるいは操ろうと試みます。

また、ダッジソンは【フォース】6の大地の精霊を従えており、この精霊は身を挺して主人を守るよう行動します。

■ 地形・環境

「薄暗がり」の地下道として扱います。スクワッターのテントや瓦礫、橋の欄干などは遮蔽として扱います。

また古い建物も物陰として利用可能でしょう。

水路には汚染廃水が流れており、接触した場合は下記の毒物との毒物対抗テストが発生します。

侵入経路:接触/発症速度:即時/貫通:0/強度:6/効果:身体ダメージ、アナフィラキシーショック

怪物の死

致命傷を負ったダッジソンがその場に崩れ落ちた。光の失われつつある目が淀んだ汚水の流れを見つめる。

「掃きだめで生まれたものは、結局掃きだめに捨てられるのだな」

うわ言をこぼしながら(トドメを差したランナー)の顔を見上げ、男は憐れむような笑みを浮かべた。そして怪物“ブージャム”は事切れた。

脱出

ランナー達がジョンソンの警戒心を煽るような行動をとっていた場合、ダッジソン殺害後の展開に若干の変化が起こります。

■ ジョンソンはランナーを疑っていない

トラブルは起こらず、そのまま**エンディング**に進みます

■ ジョンソンがランナーを疑っている

ジョンソンはランナー達を裏切り、口封じを試みます。

別口で雇われたランナーが地下道を爆破し、地響きと共に付近一帯が崩落しはじめます。

ただし、既にシナリオの目的は達成されていますので、これは単なる描写として処理しても構いません。

無事に脱出できるかどうか判定を行わせる場合は【敏捷力】+【エッジ】あるいは<航法>、ダッジソンのボートを使う場合はヴィークル・テストも良いでしょう。

失敗の度合いに応じていくらかの身体ダメージを与えてください。

シーン4:エンディング

シーン描写

スシ・レストラン「マサル」の一室。

ゆったりとした座敷部屋に通されたランナー達を、アジア系のジョンソンが笑顔で迎え入れる…デジャヴのような光景。ジョンソンはことさら上機嫌でランナー達を褒め称え、好きなように飲み食いさせる。料理があらかた片づく、彼は人数分のクレッドスティックを取り出し、一人一人に手渡しするだろう。

「こちらがお約束の報酬です、どうぞお納めください。さあ、これで依頼は完了です」

「素晴らしい仕事ぶりでした。皆さんとは今後とも良いお付き合いがしたいものですね」

* * *

別れ際の言葉とは裏腹に、男からの依頼はそれきり途絶えてしまった。

今回のビズを口利きしたフィクサー、それに他の同業者さえ、その行方を知る者はいない。

(ランナーがスズキに繋がるなんらかの証拠を握った場合、以下の描写を追加)

ただ…時折、ランナー達は感じるだろう。繁華街で、バーで、あるいは仄暗い路地裏で別のランに勤しむ最中に、あの張り付いたような笑顔が、自分達を視ているような感覚を……。

舞台裏

ジョンソンより報酬が手渡され、ランの完了が宣言されます。

彼は、たとえ口封じを試みた後であってもそんな素振りは見せずに、満面の笑みでランナー達を褒め称えます。

(報復を警戒していくらか護衛をひきつけているかもしれませんが…)

ランナーが裏切りを警戒し呼び出しに応じなかった場合は、フィクサーを通じて全員分の報酬が支払われます。

以降、ジョンソンがランナー達に直接干渉してくることはありませんが、暫くの間は監視の目をつけられるかもしれません。

真相を暴露する

依頼人を追求せずにランを完遂した場合は上記のようなエンディングを迎えますが、ランナー達がベルマン＝スズキの悪行に関する証拠を得たのなら、これを利用して一泡吹かせたいと考えるかもしれません。以下にいくつかのケースを記載します。

■ シアワセ監査部へのリーク リスク:小

手に入れた情報をシアワセの監査部へ流します。事件は内々のうちに処理され、スズキは失脚に追い込まれます(後腐れのない結末にしたいのであれば自殺させるのも手です)。

リスクが少なく、シアワセへ恩を売れる(あるいはこじれた関係を修復する)方法ですが、橋渡しをするコンタクト(もしくは、シアワセ関係者の連絡先の入手)が必要になります。

■ 世間に公表する リスク:中

メディア関係者(ギャレスと知己を得ている場合は彼が適任でしょう)の協力を得て広く社会に公表する方法です。シアワセの重役とヒューマニストとの癒着は一大スキャンダルとしてゴールデンタイムのニュースを飾り、スズキは失脚に追い込まれるでしょう。

ただし、この方法には少なからずリスクが伴います。成否に関わらず、体面を重視するシアワセからは危険人物としてマークされ、更に証拠が不十分な場合はスズキを追い込み切れずに手痛い反撃を受ける可能性があります。

■ スズキを脅迫する リスク:大

手に入れた証拠を使ってスズキを脅迫するパターンです。この方法を選ぶランナーはかなりの命知らずでしょう。

一時的には大きなメリットが手に入りますが、常に口封じに合うリスクを抱え込みます。ことによってはシアワセ本体を敵に回す可能性さえあり、そうなればランナー達に明日はありません。

GMはシナリオの流れに応じて、報酬の提供者をジョンソン/シアワセ/情報のリーク先等に変更してください(二重取りはご法度です)。

注意事項として、GMはランナーが「プロ」であることを忘れてはいけません。

ビズの過程で手に入れた情報を横流しするというのは、影の仕事を請け負う者にとって明確な汚点です。

情報の流出は依頼人の裏切りに対する報復手段として行われるべきで、そうでなければ控えさせるべきでしょう。ランナーがいたずらに情報を流出させた場合、**全員が1点の悪名を得ます。**

(ランナーが自分の中の正義に従うのであれば、その行為は尊重すべきです。とは言え、それは行動に対する責任を負う覚悟があつてこそです)

報酬

現金報酬

基本: 3000¥

敵の最大DP:(17/4) = 4

素晴らしい迅速さ/巧妙さで目的を達成した: 1

合計: 15000¥

カルマ

キャラクターが生存した: 2

グループが全ての目的を達成した: 2

シナリオ全体の難度:(17/6) = 2

ギャレス＝ロウを救った: 1

シアワセの監査部を殺していない: 1

スズキを失脚に追い込んだ: 1

合計: 9

NPCデータ(1)

フィリップ=ダッジソン (プロ意識:5)

■ 能力値

強靭力:3 敏捷力:3 反応力:5(7) 筋力:2
意志力:5 直感力:5 論理力:3 魅力:5

リミット 身体:5 精神:6 社交:8
エッジ:3 エッセンス:6 魔力:7

コンディション・モニター 身体:10 精神:11
装甲値:12 イニシアティブ:10+1D6(12+2D6)

■ 資質

メイジ(黒魔術様式)

導師精霊:鴉(<虚言>+2、操作魔法+2)

■ メタマジック

固着術(F3反射増強)、霊紋操作術、擬態術

■ 技能

虚言6+2(12+2)、対人SG5(11)、脅迫4(10)、知覚5(10)、
霊視4(9)、召喚6(13)、呪文行使8(15)、呪文対抗4(11)

■ 呪文

火炎放射、魔力破、反射増強、混沌界、完全透明化、
物理の仮面、思考制御、集団思考制御、行動制御、物理障壁

■ 装備・所持品

アーマー・ジャケット [装甲12]

トランス・アヴァロン [機器R6]

コンタクトレンズ [映像リンク]

■ ダイспール

呪文行使:15DP 操作呪文行使:17DP
防御:12DP 抵抗:15DP ドレイン抵抗:11

大地の精霊

■ 能力値

強靭力:10 敏捷力:4 反応力:5 筋力:10
意志力:6 直感力:6 論理力:5 魅力:6

リミット 身体:12 精神:8 社交:8
フォース:6

コンディション・モニター 身体:13 精神:11
耐性:12 イニシアティブ:11+2D6

■ 技能

霊視6(12)、アストラル戦闘6(12)、特殊射撃武器6(4)、
知覚6(12)、素手戦闘6(10)

■ パワー

アストラル体、接着、守護、物質化、移動、知性、搜索
隠蔽、包み込み、元素属性攻撃

■ ダイспール

素手戦闘:10DP 特殊射撃武器:10DP
防御:11DP 抵抗:22DP+6HIT

アマンダ=シューメーカー (プロ意識:2)

■ 能力値

強靭力:3 敏捷力:3 反応力:4(5) 筋力:3
意志力:4 直感力:5 論理力:3 魅力:4

リミット 身体:5(9) 精神:5 社交:6(8)
エッジ:2 エッセンス:3.1

コンディション・モニター 身体:10(12)
装甲値:9 イニシアティブ:9+1D6(10+2D6)

■ 資質

第一印象

■ 技能

演技SG5(9+2)、エチケット6(10+2)、知覚2(7)
刀剣5(11)、ランニング5(11)、跳躍5(11)

■ 身体改造

偽装型サイバーレッグ【敏捷】6/【筋力】9】*2
+サイバー・スパー、油圧ジャッキR4

サイバーアイR1 [映像リンク/低光量視野/熱映像視野]
データジャック、データロックR10、スキルワイアR5、
スキルジャックR5[刀剣/ランニング/跳躍]、
神経増速R1、テイラード・フェロモンR2、歯内容器

■ 装備・所持品

サイバー・スパー[精度:9/リーチ0/DV:12P/AP-3]

ラインド・コート [装甲9]

トランス・アヴァロン [機器R6]

■ ダイспール

刀剣:11DP 防御:10DP 抵抗:12DP マトリックス防御:12DP

HRPC私兵 (プロ意識:2)

■ 能力値

強靭力:3 敏捷力:3 反応力:3 筋力:3
意志力:3 直感力:3 論理力:3 魅力:3

リミット 身体:4 精神:4 社交:5
エッジ:1(グループ) エッセンス:4.9

コンディション・モニター 身体:10
装甲値:9 イニシアティブ:6+1D6

■ 技能

知覚4(7)、脅迫3(6)、ピストル4(7)、自動火器4(7)

■ 身体改造

サイバーアイR1 [低光量視野]、
データジャック、スキルジャックR4[ピストル/自動火器]、
スキルワイアR4、歯内容器

■ 装備・所持品

コルト・ガバメント2066 [精度:6/DV:7P/AP:-1]

セスカ・ブラックスコピオン [精度:5/DV:6P/AP:0/RC:1]

ラインド・コート [装甲9]

ソニー・エンペラー [機器R2]

■ ダイспール

ピストル:7DP 自動火器:7DP

防御:6DP 抵抗:12DP マトリックス防御:5DP

NPCデータ(2)

モチヅキ (プロ意識:5)

■ 能力値

強靭力:6 敏捷力:6(8) 反応力:4(6) 筋力:5(7)
意志力:5 直感力:4 論理力:3 魅力:3

リミット 身体:10 精神:5 社交:4
エッジ:3 エッセンス:1

コンディション・モニター 身体:11 精神:11
装甲値:19 イニシアティブ:8+1D6(10+3D6)

■ 資質

胆力、生への執着R3

■ 技能

刀剣5(12)、自動火器6(14)、ピストル5(13)、忍び歩き4(12)、
運動SG2(9)、エチケット/企業4+2(7+2)、知覚4(8)

■ 身体改造

サイバーアイR2 [映像リンク/スマートリンク/低光量/熱映像]
データジャック、神経増速R2、アルミ骨格補綴、筋肉強化R2、
筋肉調律R2、オルソスキンR3、アドレナリン・ポンプR1

■ 装備・所持品

カタナ [精度:7/リーチ:1/DV:10P/AP:-3]
アレス・プレデターV [精度:5(7)/DV:8P/AP:-1/RC:4/SA]
+ 予備クリップ(ヘビーピストル) [通常弾]*3
アレス・LF75 [精度6(8)、DV:6S/AP:+1/RC:4/SA/抑音器]
+ 予備クリップ(ライトピストル) [ゲル弾]*3
ヤマハ・ライデン [精度:6(8)/DV:11P/AP:-6/RC:5/BF・FA/抑音器]
+ 予備クリップ(アサルトライフル) [APDS弾]*3
アーマー・ジャケット[装甲値12]
+ ヘルメット[装甲値+2]
コンタクトレンズ [視覚強化R3]
トランス・アヴァロン [機器R6]
+ サブボーカーマイク

■ ダイスプール

刀剣:13DP 自動火器:16DP ピストル:15DP
防御:10DP 抵抗:28DP マトリックス防御:12DP

モチヅキの部下A (プロ意識:4)

■ 能力値

強靭力:4 敏捷力:4(6) 反応力:4(6) 筋力:3(5)
意志力:4 直感力:3 論理力:3 魅力:3

リミット 身体:7 精神:5 社交:5
エッジ:3(グループ) エッセンス:3.3

コンディション・モニター 身体:10
装甲値:16 イニシアティブ:7+1D6(9+3D6)

■ 技能

刀剣4(10)、小火器SG5(11)、投擲武器4(10)、忍び歩き3(9)
知覚3(6)、エチケット/企業2+2(5+2)

■ 身体改造

サイバーアイR2 [映像リンク/スマートリンク/低光量/熱映像]
データジャック、神経増速R2、筋肉調律R2、筋肉強化R2、
オルソスキンR2

■ 装備・所持品

カタナ [精度:7/リーチ:1/DV:10P/AP:-3]
アレス・プレデターV [精度:5(7)/DV:8P/AP:-1/RC:3/SA]
+ 予備クリップ(通常弾)*3
アレス・LF75 [精度6(8)、DV:6S/AP:+1/RC:3/SA/抑音器]
+ 予備クリップ(ゲル弾)*3
FN HAR [精度:5(7)/DV:10P/AP:-6/RC:3/SA・BF・FA]
+ 予備クリップ(APDS弾)*3
アーマー・ジャケット[装甲値12]
+ ヘルメット[装甲値+2]
トランス・アヴァロン [機器R6]
+ サブボーカーマイク

■ ダイスプール

刀剣:10DP 小火器:13DP
防御:9DP 抵抗:20DP マトリックス防御:12DP

NPCデータ(3)

モチヅキの部下B (プロ意識:4)

■ 能力値

強靭力:3 敏捷力:3 反応力:3(7) 筋力:3
意志力:4 直感力:5 論理力:6 魅力:3

リミット 身体:4 精神:7 社交:4
エッジ:3(グループ) エッセンス:1.6

コンディション・モニター 身体:10
装甲値:14 イニシアティブ:8+1D6(12+3D6)

■ 技能

刀剣3(6)、小火器SG5(8)忍び歩き3(6)、エチケット/企業
2+2(4+2)、

知覚2(6)、クラッキングSG6(12)、電子工学SG3(8)

■ 身体改造

サイバーアイR2 [映像リンク/スマートリンク/低光量/熱映像]

インプラントサイバーデッキ[ノヴァテック・ナビゲーター]

データジャック、強化反射神経R2、反応強化R2

■ マトリックス

ノヴァテック・ナビゲーター [R3/配列:6543/プログラム:3]

+ 暗号化、暗号突破、隠密、装甲、追跡、アイコン偽装

■ 装備・所持品

コンバット・ナイフ [精度:6/リーチ:0/DV:5P/AP:-3]

アレス・LF75 [精度6(8)、DV:6S/AP:+1/RC:2/SA/抑音器・ゲル
弾]

+ 予備クリップ(ゲル弾)*3

HK-227 [精度:5(7)/DV:7P/AP:0/RC:3/SA・BF・FA]

+ 予備クリップ(APDS弾)*3

アーマー・ジャケット[装甲値12]

+ ヘルメット[装甲値+2]

トランス・アヴァロン [機器R6]

+ サブボーカルマイク

■ ダイスプール

刀剣:6DP 小火器:10DP 防御:12DP 抵抗:17DP

モチヅキの部下C (プロ意識:4)

■ 能力値

強靭力:3 敏捷力:3(5) 反応力:4(7) 筋力:3
意志力:3 直感力:3 論理力:4 魅力:3

リミット 身体:4 精神:7 社交:4
エッジ:3(グループ) エッセンス:0.2

コンディション・モニター 身体:10
装甲値:16 イニシアティブ:8+1D6(12+2D6)

■ 技能

刀剣3(10)、小火器SG5(10)、忍び歩き3(8)、
地上機操縦5(12)、航空機操縦5(12)、船舶操縦3(10)、砲6(10)、
エチケット/企業2+2(5+2)、知覚4(9)、応急処置4(8)

■ 身体改造

サイバーアイR2 [映像リンク/スマートリンク/低光量/熱映像]

制御リグR2、強化反射神経R1、反応強化R2、筋肉調律R2、

オルソスキーンR2

■ 装備・所持品

コンバット・ナイフ [精度:6/リーチ:0/DV:5P/AP:-3]

アレス・LF75 [精度6(8)、DV:6S/AP:+1/RC:2/SA/抑音器・ゲル
弾]

+ 予備クリップ(ゲル弾)*3

HK-227 [精度:5(7)/DV:7P/AP:0/RC:3/SA・BF・FA]

+ 予備クリップ(通常弾)*3

アーマー・ジャケット[装甲値12]

+ ヘルメット[装甲値+2]

トランス・アヴァロン [機器R6]

+ サブボーカルマイク

医療キットR6

■ ダイスプール

刀剣:8DP 小火器:12DP 防御:12DP 抵抗:19DP

地上機操縦:12DP マトリックス防御:12DP

NPCデータ(4)

ジョンソン

■ 能力値

強靱力:3 敏捷力:3 反応力:3 筋力:3
意志力:4 直感力:4 論理力:3 魅力:5

リミット 身体:4 精神:5 社交:7
エッジ:3 エッセンス:5.9

コンディション・モニター 身体:10 精神:10
装甲値:8 イニシアティブ:7+1D6

■ 技能

ピストル3(6)忍び歩き3(6)、演技SG5(10)、対人SG5(10)、
知覚4(8)、地上機操縦3(6)
フィクサー4(8)、政治団体5(9)、犯罪組織5(9)、企業の権力闘争
6(10)
シアトルのレストラン5(9)

■ 身体改造

データジャック

■ 装備・所持品

コルト・アメリカL36 [精度7、DV:7P/AP:0/RC:2/SA]
アクション・ビジネス・クロース [装甲8]
コンタクトレンズ [映像リンク]
トランス・アヴァロン [機器R6]
+ サブボイカルマイク、バイOMETリック・リーダー
メタリンク [機器R2]*3
+ サブボイカルマイク、バイOMETリック・リーダー
偽造SIN R5*3

ギャレス＝ロウ

■ 能力値

強靱力:4 敏捷力:2 反応力:2 筋力:3
意志力:4 直感力:5 論理力:5 魅力:5

リミット 身体:4 精神:7 社交:7
エッジ:3 エッセンス:5.9

コンディション・モニター 身体:10 精神:10
装甲値:8 イニシアティブ:7+1D6

■ 技能

忍び歩き4(6)、対人SG5(10)、知覚5(10)、
地上機操縦1(3)、コンピュータ4(9)
メディア関係者6(11)、メタヒューマン・ポリクラブ
/UCAS6+2(11+2)、
ヒューマニス・ポリクラブ/UCAS4(9+2)、マトリックス・ゲーム5(10)

■ 身体改造

データジャック

■ 装備・所持品

眼鏡 [映像リンク]
カメラ [映像拡大/低光量補正/視覚強化R1]、マイクロカメラ
トランス・アヴァロン [機器R6]
+ バイOMETリック・リーダー、シムリグ

汚泥(水の汚染精霊)

■ 能力値

強靱力:7 敏捷力:7 反応力:8 筋力:6
意志力:6 直感力:6 論理力:6 魅力:6

リミット 身体:9 精神:8 社交:8
フォース:6

コンディション・モニター 身体:12 精神:11
耐性:12 イニシアティブ:14+2D6

■ 技能

霊視6(12)、アストラル戦闘6(12)、特殊射撃武器6(13)、
知覚6(12)、ランニング6(13)、素手戦闘6(13)

■ パワー

アストラル体、接着、元素属性攻撃(汚染)、包み込み、
物質化、移動、知性、搜索、隠蔽、恐怖

■ 弱点

アレルギー(きれいな水/重度)

■ 攻撃手段

素手戦闘 [DV:6S/AP:0]、包み込み [DV:12S/AP:-6]
元素属性攻撃

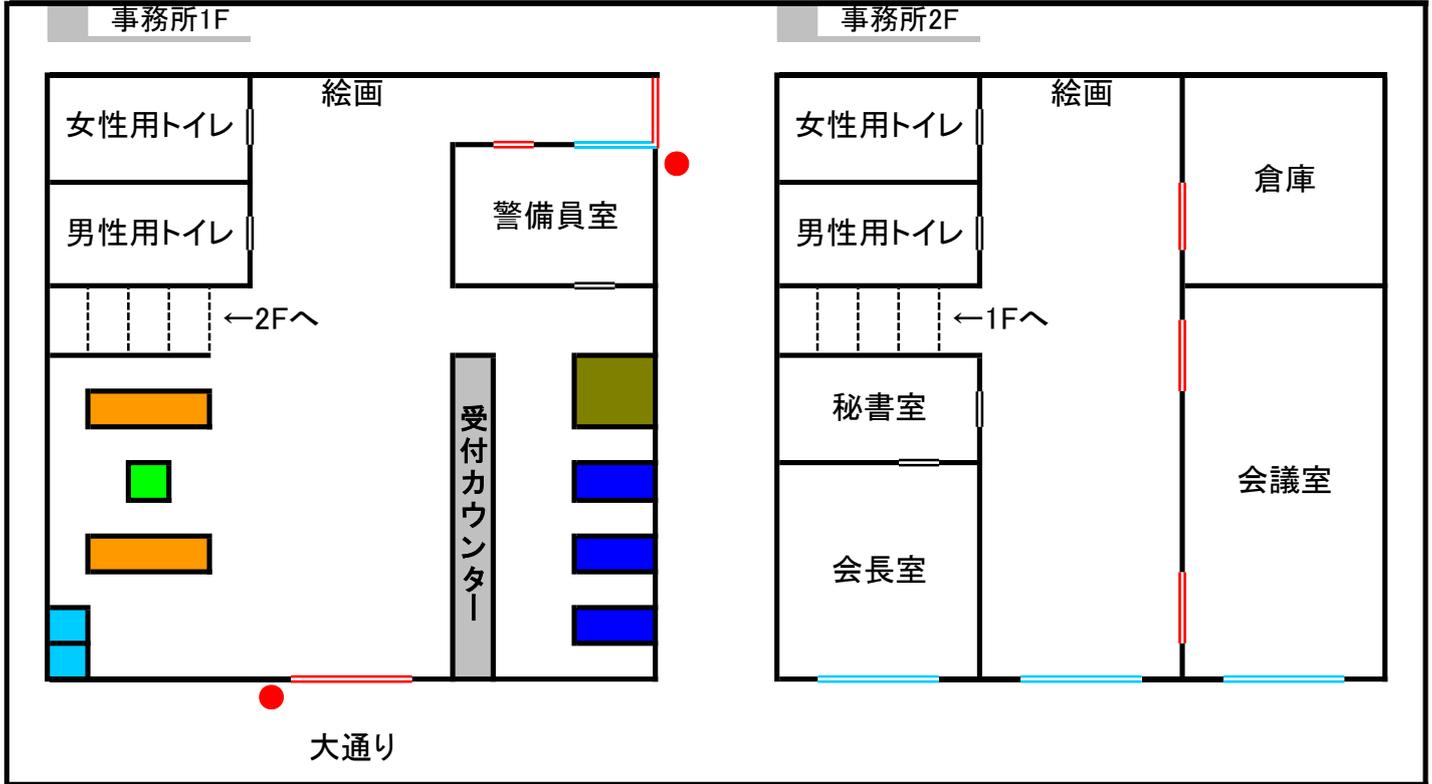
[吸入毒(即時)、アナフィラキシー/強度:12P/貫通:0/射程:6m毎]

■ ダイスプール

素手戦闘:13DP 特殊射撃武器:13DP
防御:14DP 抵抗:22DP+6HIT

マップ

HRPC事務所



凡例

- 監視カメラ
- 応接ソファ&テーブル
- || 扉
- ドリンクサーバー
- ワークデスク
- || 扉(マグロック有)
- 大型トリッド
- データターミナル
- || ガラス窓

ギャレス=ロウのアパート周辺



バイカーの隠れ家周辺

