

## はじめに

爆弾を埋め込まれた仕事仲間を救うべく、消えたストリートドクを探してシアトル中を走り回るシナリオです。常時カーチェイスでイベントが進行するうえ、選択を誤ると強力な敵の真っ只中に飛び込んでしまうことになるため、ある程度シャドウランに慣れたプレイヤーを対象としています。

- 必要時間: 約12-15時間 (オンライン・テキストセッション時)
- 推奨人数: 3~4人
- 特記事項: 4-5人を運搬可能な地上用ヴィークルと操縦者が必要

## シナリオ背景

Aランク不動産企業「デイビッド・プロパティーズ」は、イタリアンマフィア「トルツィ・ファミリー(Truzzi Family)」から脅迫を受けていました。彼らのボスはクラッシュ2.0で失われたエヴァレットの登記データの一部を所有しており、それは入念に進めてきた開発計画を振り出しに戻してしまう代物です。企業は「伊達男」ロベルトにデータの奪取を依頼しますが、オリハルコン並みの価値を持つデータを持ち逃げされないため、そして失敗した際の保険として、ロベルトのサイバーリムに爆弾を埋め込むこととしました。果たしてランは成功し、ランナーたちはジョンソンの待つクリニックへと向かいます……そこで、とんでもないトラブルが起きているとはつゆ知らず。

ロベルトに爆弾を取り付けたストリートドク「ヒップスター」ナット」は腕の良いサイバー技師でしたが、名前通りの新し物好きが災いし、高価なサイバーウェアや最新の技術資料の蒐集によって多額の借金を作っていました。ロベルトがトルツィ宅に忍び込んだのと同時刻、借金相手のロシアンマフィア「ザハロヴィッチ・ファミリー(Zakharovich Bratva)」がクリニックを訪れナットを拉致。抵抗したジョンソンを撃ちました。このまま行けばナットは死ぬまでモスクワのチンピラ相手に最新の玩具をくつつける仕事に従事し、爆弾入りの伊達男はランナー達を巻き込んで綺麗な花火となるでしょう。

さあ、爆発までもう時間がありませんよ。この厄介な“荷物”を急いでドクの元へ届けましょう！

## 他人の事情

厄介ごとを抱え込んでいるのはランナーだけではありません。

スノホミッシュで起きていた連続失踪事件は思わぬ展開を迎えました。犯人と思しき環境保護団体の事務所に踏み込んだナイト・エラントの捜査班は、そこで昆虫精霊のコロニーを発見しました。特殊部隊を投入した駆除が行われ、召喚したメイジも射殺されましたが、母体級を含む一部の個体を取り逃してしまいます。

行方不明者のリストにはエンシェンツの構成員が含まれており、その中にはシアトル・エンシェンツの幹部「ハーケン」の妹の名もありました。彼女は母体級の宿主に選ばれ、醜悪なカマキリの化物になり果てています。

現在、シアトル市内では各所に非常線が敷かれています。昆虫精霊の残党は宿主の記憶(エンシェンツの収入源は密輸です)を頼りにサーリッシュ・シーへ逃亡しようとしています。I-5南部を縄張りとする「スパイクス」に金を渡し、協力の約束も取り付けました。彼女らにとって唯一の誤算は、KEの最精鋭部隊「ナイト・ウォッチ」が招集されてしまったことです。

# NPC一覧

データの詳細は別途記載してあります。

## “伊達男”ロベルト

**種族:**ヒューマン **性別:**男性 **年齢:**30代  
イタリア系白人の潜入工作員(コバート・オブ・スペシャリスト)。単独潜入を好むが、サポート役として他のランナーの手を借りることがある。“伊達男”の通称は端正な顔立ちと、芝居がかった自信家な性格に対する揶揄から。ビッグマウスでたびたび無茶なビズを引き受けるものの、きっちりこなす程度には凄腕。

## “曹長(スタルシナー)”

**種族:**オーク **性別:**男性 **年齢:**30代  
「曹長」の異名を持つロシア系白人。ザハロヴィッチ・ファミリーの私兵で、上官の不正を告発しようとして正規軍を追われた軍人崩れ。ヘビーサイバーの見た目に似合わず大変な読書家。

## “ヒップスター”ナット

**種族:**ヒューマン **性別:**男性 **年齢:**50代  
ヒスパニック系。サイバーウェアの扱いに精通したストリートドクで、医者としての腕もそれなり。通り名どおりの新し物好きで、最新のサイバーウェアやメガから流出した研究データを蒐集している。こうした金のかかる趣味が災い、ザハロヴィッチ・ファミリーに多額の借金をこさえていた。

## “兵長(エフレイトル)”

**種族:**ヒューマン **性別:**男性 **年齢:**20代後半  
「兵長」の異名を持つロシア系白人。ザハロヴィッチ・ファミリーの私兵で、戦傷によりサイバー手術を受けたバーンアウト・メイジ。スタルシナーとは軍人時代からの知己。北米の魔術ロックに傾倒している。

# ヴィークル関連のルール

## カーチェイス

イベント中にカーチェイスが発生した場合の処理は「ヴィークル戦闘」(ルールブックP.201)に準じますが、一部のチェイス動作については下記のように処理してください。

### ■ チェイス動作

#### 距離を詰める/離す(全ての相対距離)

<ヴィークル技能>+【反応力】【最高速度or操縦値】で判定し、純ヒットと同じだけ【加速度】を上限に相対距離を変更できません。

「超遠距離」よりも距離を離されたヴィークルはただちに同じ目標値でテストを行い、逃走車両を追いかけられます。

この動作は複雑動作ですが、-2DPのペナルティを負うことで単純動作で行えます。

#### スタント(全ての相対距離)

<ヴィークル技能>+【反応力】【最高速度or操縦値】で判定し、カーチェイスに参加している全てのヴィークルも即座に同じ目標値でテストを行うか選択します。成功者は純ヒットと同じだけ【加速度】を上限に相対距離を変更できますが、失敗すれば目標値3のクラッシュ・テストが待っています。「超遠距離」よりも距離を離されたヴィークルはカーチェイスから脱落します。

#### 幅寄せ(近距離)

<ヴィークル技能>+【反応力】【操縦値】で対抗テストを行い、対抗側が敗れた場合は攻撃側の純ヒットを目標にクラッシュ・テストを行います。

#### 体当たり(近距離)

<ヴィークル技能>+【反応力】【最高速度or操縦値】で対抗テストを行い、対抗側が敗れた場合は攻撃側の【強靭力】+純ヒット分のダメージを受けますが、攻撃側にも自身の【強靭力】/2のダメージが発生します。

## ヴィークル戦闘

ヴィークル内から射撃攻撃を行う場合、窓やルーフハッチから身を乗り出しているものとして扱ってください。これにより、キャラクターにかかる補正も下記のように変化します。

### 攻撃テスト

車内: 遮蔽物の陰から映像装置を用いて射撃(-3)、動いているヴィークルから射撃(-3) 合計で-6DP

身を乗り出す: 動いているヴィークルから射撃(-3) 合計で-3DP

### 防御テスト

車内: 十分な遮蔽(+4)、動いているヴィークルに乗っている(+3)、動きづらい(-2) 合計で+5DP

身を乗り出す: 部分的な遮蔽(+2)、動いているヴィークルに乗っている(+3)、動きづらい(-2) 合計で+3DP

### 装甲値

車内: 装甲値にヴィークルの装甲値を加算

身を乗り出す: 装甲値の加算は行わない

# オープニング:仕事の終わりに

## シーン描写

エヴァレット地区ダーリントン。かつての高級住宅地は過去のものとなり、潮騒のみが響くゴーストタウンが残されている。廃液交じりの磯の香りに苛まれながら、ランナー達は路肩に停めた車中で息を潜めていた。通りの向こうには唯一明かりが灯るコテージ——イタリアンマフィアのボス、トルツツィの邸宅が見える。"伊達男"ロベルトに仕事のバックアップを依頼され、彼の帰還を待つこと数十分。時刻は既に0時を回ろうとしていた。

「待たせたな、出してくれ」

いつの間に戻ってきたのか。伊達男は静かにドアを開け、助手席へと乗り込む。

## 詳細

データを盗み出したロベルトは、ランナー達の注意力を試してやろうとコソコソ車に忍び寄ります。〈知覚〉+【直観力】(4)テストの成功者、または霊視や熱映像で注意深く辺りを警戒していたPCには、さすが自分の見込んだ連中だと彼なりの賛辞を贈るでしょう。

車の発進後、トルツツィ邸からけたたましい警報が響き、大勢のマフィアが押っ取り刀で飛び出してくる様子がバックミラーに映りますが、ロベルトは事も無げにナットのクリニックへ向かうよう指示します。道中でも延々と手柄話を聞かされることとなりますが、注意深いランナーであれば、彼がわずかに時間を気にする素振りを見せるのに気づきます。

診療所は無人となった通りの一画にありますが、到着後、伊達男の顔色が変わります。銃弾でこじ開けられたドア、床に転がる警備用のニッサン・ロトドローン。そして奥のロビーにはスーツ姿のジョンソンが蹲っています。

手にした拳銃は彼が最後まで抵抗した証ですが、結果としてそれが致命傷に繋がりました。

「ヴォリーが……」

その言葉を最後にジョンソンは事切れます。他に人影はなく、ナットもその死体も見当たりません。診療所内にはスクラップビルドから企業の最新モデルまで様々なサイバーウェアが揃っています。いたるところに破壊の跡がありますが、ターミナルや防犯カメラなど障害になりそうなものを的確に狙っている印象を受けるでしょう。それでもよく探せばいくつか無事な端末が見つかり、ホストへアクセスすることが可能です。

防犯カメラの映像には、数名のロシア人が押し入り談笑中のジョンソンを撃つ姿が残っています。賊の拳銃がカメラに向かって火を噴いたところで映像が途切れます。

ナットの個人データベースにはサイバーウェアに関する最新の論文や企業の研究データが残されていますが、一介のストリートドクには分不相応な代物です。事実、収支記録は借金まみれになっています。

# シーン1:週末のドライブ

## シーン描写

診療所を離れて一行は車内に戻る。到着してからこっち、ロベルトはどこか顔色が悪いが、それでも務めて静かな口調で会話を切り出した。

「今後の事を話し合う前に、一つ打ち明けておかなきゃならない」

「俺が不可能を可能にする男というのは君達もよくご存じのことだが、あの哀れなジョンソンはひどく疑り深かった。保険をかけさせてやらなきゃならなかった」

「つまり……俺のサイバースペースには爆弾が埋め込まれてる。あと1時間で爆発するが、解除コードは死人とナットしか知らない」

## 詳細

ロベルトのサイバースペースに埋め込まれた爆弾は、以下の条件を満たすと爆発します。これはランナー側に周知させていただきます。

- 1.ロベルトが死亡する(身体ダメージオーバーフローが強靱値を超える)
- 2.深夜25時を過ぎる
- 3.無理矢理取り外そうとする
- 4.爆発した場合、ロベルトだけでなく周囲の人間も殺傷する威力がある(DV:18Pfの広域爆弾扱い)

爆弾はワイヤレス接続されていないスタンドアロンな代物で、ナットの持つ最先端のインプラント知識で組み立てられています。登録された生体認証(故ジョンソンとナット医師のもの)と解除用プログラム・コードを入力してやる必要があり、ランナーがいかに優れた技能を持っていても、残された時間と設備では解体不可能です。

「ジョンソンは死んだが、奴の背後にいる連中がこの件を忘れてるとも思えない。悪い話に聞こえるだろうが…俺と、俺の盗み出したデータがある限り、まだ交渉の目はあるってことだ」

「ナットを見つけ、この忌々しい爆弾を解除するのを手伝ってくれ。受け取った報酬は君達のものになる」

バックアップの手間賃3000新円を前金として、これに加えて一人12000新円が報酬に上乗せされます(合計15000新円) 金銭交渉を仕掛けるのであれば、一人500新円とさらなる問題が発生した場合の割増料金が約束されます。これ以上はロベルトもすぐには提示できません。

ランナーがこの依頼、あるいは脅迫を引き受けたのなら、ナットの行方を捜すための情報収集、そして楽しいドライブが始まります。

## トラブルシューティング

### ランナーがロベルトを見捨てようとする

PLはともかく、PC達が厄介なお荷物を抱えたがとも限りません。

ランナーに見捨てられればロベルトは一卷の終わりですので、最悪エッジを燃やしてでも車内に踏みとどまります。

またロベルトがこの世から消えてしまえば、彼の依頼人はデータの持ち逃げを疑ってランナーに追手を差し向けるでしょう。

腹をくくってナットを探るか、追われる身となるか、二つに一つです。

## シーン2:情報収集

### 情報収集と消費時間

情報項目は「シアトルの道路状況」「ロシアン・マフィア」「“ヒップスター”ナット」の3項目です。「シアトルの道路状況」を調べていくことで、「ドライブイベント」の各項目に関する情報が解放されていきます。調査項目が多いので、再試行の際は補正を多めに与えると良いでしょう。

### メイン情報

#### シアトルの道路状況

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ストリート、警察、企業、犯罪組織、ドライバーなど

対応技能: シアトル、ストリート、治安、犯罪組織、輸送など

コネ	検索	情報
0	1	I-5のシップ・カナル橋-サウス・レイクユニオン区間が道路点検のため通行止め。グリッド・ガイドが一般車両の迂回誘導を行っているが、何故か「ランナーと同じヴィークル」だけは素通りさせているようだ
1	3	KEのパトロールが増員されている。本日正午にスノホミッシュでちょっとした事件が起きたらしく、それに関係したらしい <u>リスト追加: ナイト・エラント/スノホミッシュの事件</u>
2	9	エンシェンツの幹部「ハーケン」が傘下チームに招集をかけた。他のゴーギャングも騒ぎを起こそうとしている気配がある <u>リスト追加: エンシェンツ/スパイクス/公道レース</u>
3	12	トルツツイ・ファミリーがランナー達を探している。ボス・トルツツイはファミリーの兵隊とは別に、「ビーハイヴ」なる殺し屋にも仕事を依頼したようだ <u>リスト追加: トルツツイ・ファミリー/ビーハイヴ</u>

#### ロシアン・マフィア

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ストリート、警察、犯罪組織など

対応技能: ストリート、治安、犯罪組織など

コネ	検索	情報
0	1	ダウンタウンに進出してきたヴォリー(ロシアンマフィア)の一派。東欧およびロシア本国に根を張る、いわゆる“赤軍”(欧米を勢力圏とする派閥は白軍と呼ばれる)に属し、他の犯罪組織と抗争を繰り返している
1	6	元軍人や秘密警察出身の構成員が多く、苛烈なやり方で恐れられている。サイバー化の比率も相当に高い
2	12	ファミリーはナットの持つサイバーウェアの知識に目を付け、モスクワへの土産にしようと考えている。“ギフト”の身に万が一のことがないよう、「曹長」「兵長」と呼ばれるボス直属の部下がつけられた
4	15	「曹長」はオークの重サイバーで、戦傷で喪った両手をサイバーリムに換装している。「兵長」は軍人時代から「曹長」に付き従うバーンアウト・メイジだ

#### “ヒップスター”ナット

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ストリート、医療、サイバー技師、フィクサーなど

対応技能: ストリート、医療、サイバー技術、フィクサーなど

コネ	検索	情報
1	3	50代のイタリア系ヒューマン。サイバーウェアの扱いに精通したストリートドクで、医者としての腕もそれなり。その名の通りの新し物好きで、最新のサイバーウェアやメガから流出した研究データを蒐集している
2	6	金のかかる趣味が災いし、あちこちに借金を作っている。返済期限が迫っているものもあり、遠からずピュージェット湾の鮫の餌になるだろうと噂されている
3	12	ロシア人と思しき連中に連れられシアトル港方面に向かったのが目撃されている。付近は港湾地区で、ロシアの海運会社と専用契約を結んだコンテナターミナルがある
5	15	ランナーに依頼し、重火器を格納できる新型サイバーリムをどこぞのメガコーポから盗み出させてコレクションに加えていた

## ドライブイベント(1)

### ナイト・エラント

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ストリート、警察、ドライバーなど

対応技能: シアトル、警察、ドライバーなど

コネ	検索	情報
0	1	KEが市内数か所に臨時検問所を設置した
1	3	ハイウェイ・パトロールの個人装備は巡回警官と大差ないが、パトカーには対車両用のアサルトライフルが配備されている
2	6	I-5のエヴァレット-スノホミッシュ区間で検問が実施中。ダウンタウン方面へ向かう車がチェック対象になっている <b>イベント位置判明</b>
4	12	検問設置の数時間前に、ダウンタウン署に所属不明のチームが到着した。所轄のHRT(高度脅威対応チーム)より強力な装備を有している <b>「スノホミッシュの事件」を調べる際に+2DP</b>

### スノホミッシュの事件

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: 警察、企業、魔法、精霊など

対応技能: 警察、企業、魔法、精霊など

コネ	検索	情報
1	6	本日正午、スノホミッシュの環境保護団体事務所にKEの捜査チームが踏み込んだ。同団体は周辺地域で起きていた連続失踪事件に関与していた疑いがある
2	9	現場にはHRT(高度脅威対応チーム)も投入され、かなりの大捕り物となったようだ。構成員の大半がその場で射殺されたが、一部が逃走に成功したらしい
3	12	この環境保護団体はただの誘拐犯ではなかった。団体事務所は昆虫精霊のコロニーと化し、構成員全員が侵蝕されていた。残党の中に母体級の宿主がいる可能性が高く、KEは「ファイア・ウォッチ」出動の決断を下した
4	15	残党は「ランナーたちと同じヴィークル」を調達し、I-5からサーリッシュ・シー方面へ逃走を図っている。KEは検問と交通規制によって市民の目を遠ざけたうえで、徹底的な「駆除」を実施するつもりだ <b>イベント位置判明</b>

### エンシェンツ

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ストリート、警察、警備企業、ゴージャングなど

対応技能: ストリート、警察、警備企業、ゴージャングなど

コネ	検索	情報
1	1	「緑のA」を掲げた改造バイクがシアトル中の道路に出没し、散開と合流を繰り返している
2	6	参加者の装備はせいぜい短機関銃程度で、エンシェンツの戦力からすれば明らかに軽装だ。今回の招集は事前に計画されていたものではないと考えられる
3	12	ウッドウェイ・パーク周辺の市道でシャーマンをリーダーとする分隊が目撃された。周辺は湿地で、夜間は通行量もまばらだ <b>イベント位置判明</b>
4	15	彼らはスノホミッシュで起きた連続失踪事件の犯人を追っている。失踪者のリストにはエンシェンツの構成員数名が含まれており、その中にはシアトルの幹部「ハーケン」の妹も含まれていた <b>「スノホミッシュの事件」を調べる際に+2DP</b>

### スパイクス

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ストリート、警察、警備企業、ゴージャングなど

対応技能: ストリート、警察、警備企業、ゴージャングなど

コネ	検索	情報
1	1	トロールのバイク集団が通行車を威嚇しながら幹線道路を徘徊している。黒と赤、ダークブラウンの改造車はゴージャング「スパイクス」のトレードマークだ
2	6	休戦中のエンシェンツとの衝突を避ける形で99号線を北上している。スパイクスはとかく大きな武器を力任せに振り回したがる連中だが、今回は「比較的」大人しい
3	9	沿線のマクヒューズでソイバーガーを山ほど買い込む姿が目撃された。テーブルマナーは最悪だったが金払いは良かったようだ <b>イベント位置判明</b>
4	12	彼らの行動は独断ではなく、99号沿いで騒ぎを起こすようリーダーの「BTO」直々に命令されている。この業突く張りは妙な輩と取引をしていたらしく、I-5南部の縄張りのフリーパスもくれてやったようだ <b>「スノホミッシュの事件」を調べる際に+2DP</b>

## ドライブイベント(2)

### 公道レース

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ストリート、ドライバーなど

対応技能: シアトル、ストリート、ドライバーなど

コネ	検索	情報
0	1	SIN持ちの走り屋たちの間で、ある噂が流れている。シアトルでは名の知れた公道レーサー「D」と「ギアーズ」が今晚雌雄を決するという
1	3	両者とも最高級のマシンを操る、表では有名な走り屋だ。技術を重視する「D」と改造マニアの「ギアーズ」はライバル関係にあり、数々の好勝負を繰り広げてきた。とは言え彼らは一般市民で、影の世界とは無縁の存在だ
2	6	99号のエドモンズ沿線に“いかにも”な車が集結し、今もその数を増やしている。主演の到着も時間の問題だろう <b>イベント位置判明</b>

### トルツツイ・ファミリー

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ストリート、ギャングなど

対応技能: ストリート、ギャングなど

コネ	検索	情報
1	3	トルツツイの荒事担当「ガルシア」が部下を引き連れてランナー達を探している。ボス・トルツツイは例のデータにご執心のようで、場合によっては相当な無茶もやりかねない
2	6	マフィアたちは配送車に偽装した装甲バンに乗り込み、市街地を中心にランナーの行方を追っている <b>イベント位置判明</b>
3	12	ファミリーのフロント企業に「ヴォルペ運送」という小さな陸運会社がある。この会社から、先頃3台の大型トレーラーが出発した

### ビーハイヴ

マトリックス検索: 別項参照

対応コンタクト: ギャング、リガーなど

対応技能: ギャング、リガーなど

コネ	検索	情報
1	6	ビーハイヴはシアトルのイタリアンマフィアお抱えの殺し屋だ。古参のカポからはイタリア語の同義語、アルヴェアーレ…すなわち「蜂の巣」の名で呼ばれる
2	12	その通称どおり、高速道路を移動中のターゲットに複数の飛行型ドローンをけしかけてクラッシュを誘う手口を使う <b>イベント位置判明</b>
4	15	74年にハイウェイで起きた外隅組系組員の死亡事故にも関与したとされる。事故の際、被害者の車は制御不能に陥っていたことが確認されている

## シーン3:スプロール・ハイウェイ

### ハイウェイでの基本ルール

このシーンではシアトル西部を縦断する2本のハイウェイ、および下道を乗り継ぎながらの移動となります。(ベルビューやレドモンドからのルートは回り道なうえトラブルに見舞われやすいため、除外します) 1つのルートにつき3マスずつ、計9マスに後述のイベントが配置されています。ランナーは情報を集めて適切と思えるルートを選択し、各マスのイベントをこなさなくてはなりません。

#### ■ マスの移動について

このシーンでは単位時間制を採用します。おおむね10分を1単位として、全員が1回ずつ下記の行動を行えます。

- ・次マスへの移動(ヴィークルの操縦者もしくは自動操縦中のパイロット)
- ・ヴィークルの修理や情報収集などの継続テスト(開始から終了、あるいは中断まで)
- ・コンタクトの利用
- ・ドライブスルーで不味いソイバーガーを調達する…等

この他の行動には基本的に制限はありませんが、明らかに10分以上かかる作業や根回しは不許可としましょう。

#### ■ ヴィークルが壊れたら

銃撃戦、クラッシュ、その他もろもろの要因でヴィークルが走行不能に陥る場合があります。ランナーはその場で修理テストを試みることができますが、路上での作業には「やや悪い」(-2)の環境修正が適用されます。損傷具合によってはセッション後に廃車にせざるを得なかったり、そもそも修理不可能と判定されることもあるでしょうが、知人のメカニックは修理用車両を持ってませんか？フィクサーに無理を言えば中古のフォードぐらいは用立ててくれるかもしれません。

#### ■ 警察の対応

銃撃戦や派手な事故は警察の目を引きまします。これらの発生から3戦闘ターンが経過すると、KEのハイウェイ・パトロールが現場に到着します(「イベント:ハイウェイ・パトロール」を参照してください)。以降、ハイウェイ・パトロールが現場に現れるたび対応速度が1戦闘ターンずつ早まっていき、猶予時間が0ターン以下になった時点でランナー達は警察に包囲、逮捕されます。

## 第六世界の交通システム

### グリッド・ガイドシステム

第六世界の代表的な交通管理システムです。グリッド・リンクシステム(後述)で得られた膨大なデータベースから、リアルタイムな道路交通情報を構築します。

### 事故対応

スプロールの道路には大小さまざまなトラブルが転がっており、ハイウェイ・パトロールにドクワゴン、そして行政の委託を受けた企業や個人ロードサービスが対応に追われています。ハイウェイの分離帯には開閉機構が備わっていて、彼らの要請ひとつで道を開け、現場への到着をサポートします。

### グリッド・リンクとグリッド・ガイドシステム

第六世界で——少なくとも企業の支配が及ぶ地域において——運用されているヴィークルの標準仕様です。道路に埋設された電源システムを利用して走りながらに電力の供給を受けられますが、引き換えにその地域のグリッド・ガイドシステムの制御下におかれます。

システムとリンクしているヴィークルは1秒おきに識別および追跡され、その区間で定められた最高速度の制限を受け、管理者がリモートで停止できるようになります。

第六世界の都市交通網にはこのシステムが存分に活用されています。違反の減少はもちろん、事故・渋滞時のリアル

タイムナビゲーションや、騒音公害の解消は市民に快適な運転環境をもたらしました…あくまで市民にとっては。シャドウランナーの多くは購入後にグリッド・リンクを取り外すか、遠隔制御を無効化する改造を施しています。

特に記載のない限り、ランナーの所有するヴィークルはグリッド・リンクを取り外した状態として扱われます。

## 3つのルート

### I-5(Intercity 5,都市間高速5号線)

I-5はその名の通り、ワシントン湖以西のシアトル・スプロールを縦断する高速道路です。エバレットからフォートルイスまでの南北に連なり、サーリッシュ・シー国内へと続いています。

名実ともにシアトルの大動脈であり、イコール密輸業者とゴーギャングの楽園です。

車線:片側3車線

チェイス環境:スピード重視

### SR-99(StateRoute 99,州道99号線)

“パシフィック・ハイウェイ”として知られる幹線道ですが、高速区間は一部だけです。エヴァレットからI-5に寄り添うように南下し、ダウンタウンの造船所エリアを通過してタコマへと至ります。

車線:片側2-3車線

チェイス環境:ランダム

### その他の一般道

州道、市道など、シアトル市内に縦横に張り巡らされた一般道は普通に車を走らせる分には問題ありませんが、大立ち回りを演じるには少し手狭です。

車線:片側1-2車線

チェイス環境:操作性重視

## シアトル西海岸道路(略図)

■ ■ ■ I-5(都市間高速5号線)

■ ■ ■ SR-99(州道99号線)

◆ ナットの診療所  
(スタート)

★ シアトル港  
(ゴール)

1 エヴァレット-スノホミッシュ区間(検問)

2 マウントレイク(ピットイン)

3 シップ・カナル橋(昆虫狩り)

1 マクヒューズ・ドライブスルー(スパイクス)

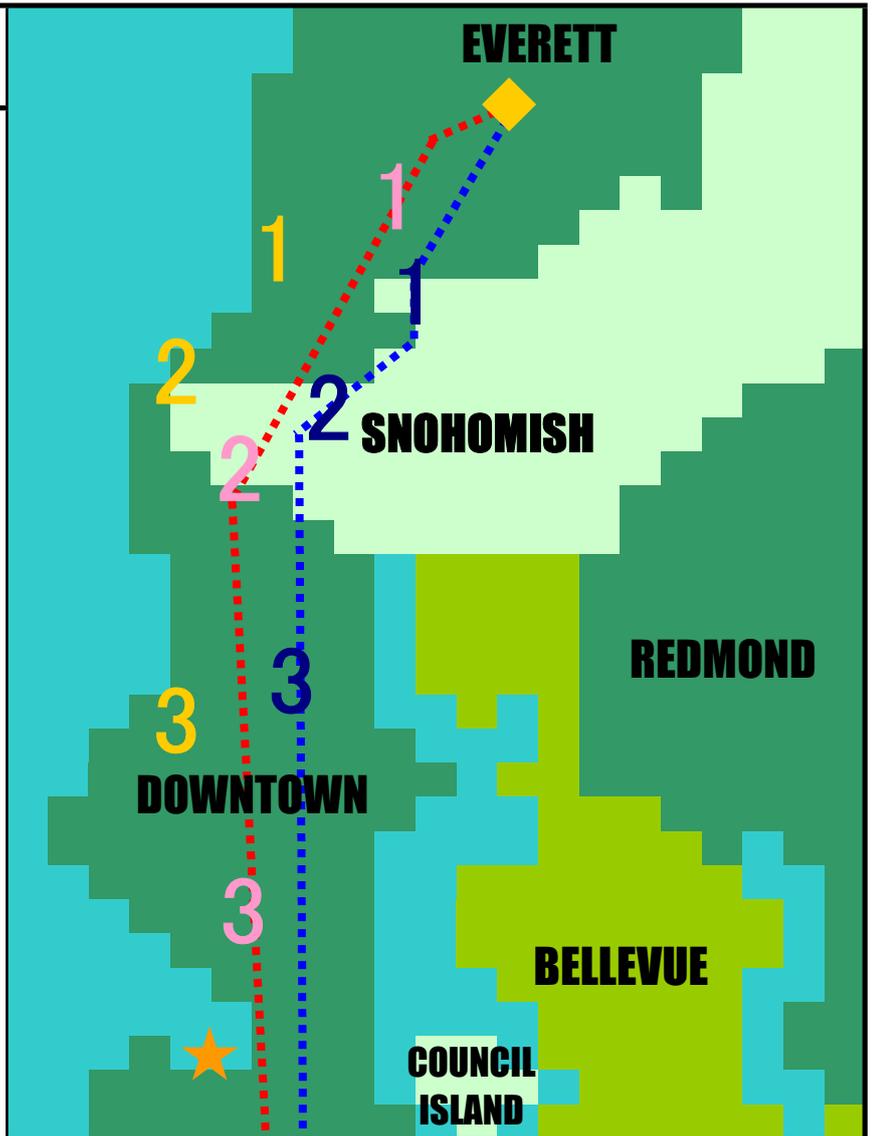
2 エドモンズ沿線(公道レース)

3 アラスカンウェイ・トンネル(ビーハイヴ)

1 州道525号線(ドライブスルー)

2 ウッドウェイ・パーク(エンシェンツ)

3 クラウン・ヒル(マフィア襲撃)



# シーン3-1:ドライブ・イベント

- 1.検問/ハイウェイ・パトロール
- 2.スパイクス
- 3.ドライブスルー
- 4.マフィア襲撃
- 5.公道レース
- 6.エンシェンツ
- 7.昆虫精霊
- 8.ビーハイヴ
- 9.ピットイン

## 検問 危険度:☆☆

ドライバーのグリッド・ガイドが針路上に検問の存在を告げる。  
前方半マイル足らずの場所で複数の車両が列をなし、回転灯を灯したナイト・エラントの「ダッジ チャージャー」パトロールカーが一台一台に職務質問を行っている。

### ■ 状況

ドライバーおよび同乗者は、検問所に辿り着く直前に知覚+【直観力】【精神】(2)で迂回路を探すことができます。ただし、ここで言う迂回路とは「高架下を通る別の道路」「フェンスの向こうに見えるサービスエリア」や「立体駐車場の屋上」などです。  
これらに飛び移る場合、ドライバーに目標値4以上のヴィークル・テストを要求してください、知覚テストの達成値に応じて難易度を下げるのも良いでしょう。失敗した場合はクラッシュテスト(4)、あるいはうまく飛び出せず、怪しい動きに気づいた警官たちから職務質問を受けることとなります(当然、通常よりもチェックが厳しくなります)。  
検問所では乗員全員がレーティング2のSINチェックを実施され、また車内に危険物がないか(名ばかりの)任意によるチェックが行われます。  
ショットガンやサブマシンガンなどの重火器が“護身用”として通用するのはバーレン等の極端に治安が悪い地域だけです。これらは所持免許に加えてハッキリとした携帯理由が必要となります(友人の別荘へハンティングへ向かう等)。  
なにかしら不審な点があれば警官たちは所轄署への同行を要求します(企業警察は逮捕特権を持ち、令状を必要としません)。

### ■ 敵戦力

ダッジ チャージャー(KEハイウェイ・パトロール)\*1d3+2  
KEハイウェイ・パトロール\*4

合計3のグループ・エッジを共有しています。  
ナイトエラントの警官達は全員が拳銃、スタンバトン、アーマージャケットで武装し、また各パトカーのトランクには緊急対応用のアサルトライフルが一挺ずつ収納されています。トラブルが発生すれば、まずは乗員およびナンバープレートを確認し、グリッド・ガイドシステムの支援を受けつつ逃走車両を追跡します。  
SINチェックが実施されていた(SINの記録を残した)場合、本部のより高性能な検査システムによって身元の割り出しが行われます。

### ■ 対応例

迂回路を探す他、フィクサーや警察関係のコンタクトを通じて懐柔を図ることもできます。この場合は(2500-【忠実値】)新円の経費が必要となります。やむなく強行突破を図る場合、即座に警察とのカーチェイスが発生します。「ハイウェイ・パトロール」の項目を参照してください。  
注意事項として、警察との衝突はランナーにとって最後の手段です。警察は警官殺しを絶対に許さず、魔法捜査官を含む大量の人員を投入して犯人を追い詰めます。公認知名度や悪名の上昇、警察関係者の【忠実値】の低下はもちろん、国外への高飛びも視野に入れなくてはなりません。

## ハイウェイ・パトロール 危険度:☆☆☆

けたたましいサイレンの音と共に一台のパトカーが近づいてくる。  
助手席の平巡査(ポーン)が、拡声器と手ぶりで駐車帯に停めるようランナー達へ指示を出してくる。

### ■ 状況

ハイウェイ・パトロールはランナー達に停車を促し、聞き入れられない場合は追跡を開始します。  
以降、1戦闘ターンごとに応援のパトカーが1台ずつ増えていきますが、ランナー側の戦力次第でより強力なヴィークルやドローンが投入される可能性もあります。

### ■ 敵戦力(相対距離/ヴィークル(操縦者))

中距離(後)/ダッジ チャージャー(KEハイウェイパトロール(ルテナント))\*1  
KEハイウェイパトロール\*1

ハイウェイ・パトロールは合計3のグループ・エッジを共有しています。  
彼らは手始めに逃走車のナンバープレート、および車両固有の識別コードを確認しようとします。  
目視あるいは車載カメラによる<知覚 or 電子戦>+【直観力】[精神 or センサー] 対<忍び歩き(ヴィークル)>+【反応力】[操縦値]で対抗テストを行ってください。  
識別コードの照合はマトリックス知覚により行われます(第六世界の法執行機関は、車両に埋め込まれた識別タグの情報を受信できるようになっています)。  
これらの識別情報はただちに共有されます。以降は警察の到着時間が1戦闘ターン早まるとともに、ランナー側の戦力に対応可能な装備と人員を投入してきます。

車両の特定後は幅寄せやタイヤ破壊を駆使して強制停車を試みます。相手が武器を持っている場合は携行火器あるいはトランクに積んだアサルトライフルを使用します。  
手持ちの戦力で対応できないと判断すれば、火器の有効範囲外を維持しながら応援の到着まで追跡に徹します。

### ■ 対応例

警察に対応する際の注意点については「検問」の項目を参照してください。  
事を荒立てたくない場合、操縦者が華麗なハンドルさばきで振り切ってしまうのが一番ですが、乗員を殺傷せずにパトカーを自走不能に追い込むのも次善の手です(デッカーは腕の見せ所ですよ!)。  
愛車が警察の記録に残るのを避けたいのであれば、センサー・テストに対抗するか、警察関係のコンタクトに記録の抹消を依頼することです。

## スパイクス 危険度:☆☆

マクヒューズの駐車場にトロールの団がたむろしている。

3歳児(にしては凶体がでかいが)みたいにソイバーガーを食い散らかしながら道路を眺めていた彼らは、ランナーの車が通りかかるや否や爆音をあげて襲い掛かってきた。

派手な改造が施されたハーレーを彩る赤と黒。トロール・ゴーギャング「スパイクス」が急接近する

### ■ 状況

腹ごしらえを終えたスパイクスの団が、たまたま目についたランナー達に襲い掛かります(彼らはとにかく派手に騒げと命令されており、ナンバーの数字が気に食わなかったとか、きっと些細な理由です)。

この行動は不意打ちとして扱います。知覚テスト(2)に成功すれば、シンボルカラーで染め上げた派手な改造ハーレーや、サイドカーに積まれた武器入りのカバンを見落とすことなく不意打ちテストに備える(+3)ことができますが、知覚テストには駐車場の環境修正(薄暗がりなど)に加えて「対象と少し距離がある」(-2)のペナルティが発生します。

### ■ 敵戦力

スパイクス(オーク)\*3、スパイクス(トロール)\*1

スパイクスは全員が「ハーレーダビッドソン・スコピオン」に搭乗し、合計2のグループ・エッジを共有しています。

彼らの戦術は非常にシンプルで、コンバット・ショットガンを撃ちまくりながら最高速度で接近し、近接武器でスクラップにするという寸法です。中身の生死については気分次第でしょう。

ハーレーのうち1台は武器マウントにイングラム・バリエーションを搭載しており、突撃する仲間を援護します。彼らは(そこのチンピラに比べれば)戦い方を心得ていて、味方の攻撃をアシストしたり、タイミングを合わせて一斉に畳みかけるくらいの連携はこなすでしょう。チームリーダー、あるいはいずれか2人が倒された時点で割に合わない喧嘩を切りあげます。

### ■ 対応例

スパイクス関係者のコンタクトがいるのなら戦闘そのものを回避することも可能です。特にそのコンタクトがチーム内で強い影響力を持っている人物であれば、いくらか有益な情報を提供するかもしれません。

## スパイクス/Spikes

長年に渡りエンシェンツと抗争を繰り広げていた、シアトル第2の規模を誇るトロール・ゴーギャングです。エルフ殺しを入団テストとする過激な反エルフ主義を掲げていましたが、組織規模でエンシェンツに大きく水を開けられ、さらにエルフ嫌いの初代リーダー「ロード・トルゴ」が獄中死して以降は方針を転換。抗争よりもビジネスに力を入れるようになりました。彼らはI-5南部を縄張りとし、チームカラーの黒と赤のバイクに跨ってモンゴル騎兵のようにフルスロットルで突撃します。斧やチェーンソーの様な近接武器を振り回すのを好み、サイドアームにショットガン、ライフル代わりに分隊支援火器を振り回します。彼らは決して思慮深くはありませんが、荒事に関しては賢く、かつ巧みです。ハイウェイパトロールと衝突するたび、警官達をこっぴどく打ち負かし家に叩き返してきました。

メンバー数: 50人以上

リーダー: B・T・O

## ドライブスルー 危険度:☆

ランナー達は州道525号沿いにあるマクヒューズ・ドライブスルーに立ち寄る。  
年季の入ったピンクとイエローの安普請。フェデレーテッド・ボーイングの組立工場に出入りするドライバー相手に辛うじて生計を立てている、そんな雰囲気だ

### ■ 状況

このマクヒューズに立ち寄るには、ブラックマーケット関連のコンタクト、知識技能で目標値2に成功する必要があります。店の“裏の顔”に気付かず通りがかったも、素通りするか、脂肪の塊のソイ・バーガーが手に入るばかりです(後者の場合、ロベルトは二重の意味で胃を痛くするでしょう)。

GMがPLのちょっとした困惑を楽しみたいのであれば、テストの成功者にのみ店の本当の商売を伝えても構いません。AR上で注文して待機列に並ぶと、受取口が全ての方向から死角になっているのに気付きます。店員とのやりとりは後ろの車にさえ見えません。

誰にも見咎められない状況で、ランナーはソイ・バーガー……あるいは密輸業者向けの“ハッピーセット”を受け取れるでしょう。

### ■ 裏メニュー一覧(ご注文は口頭で!)

偽装ナンバープレート&スプーフチップ(1500¥) 在庫1

複雑動作でランダムなナンバー&電子識別IDを作成する。使用することで警察の到着時間がリセットされる(1回限り)

スパイクストリップ(200¥) 在庫1D3

15m(4車線分)の筋節ロープに無数のスパイクがついている。

これを踏んだヴィークルはタイヤを損傷し、即座に目標値3のクラッシュテストを行わなくてはならない。

タイヤの破損したヴィークルは、すべてのヴィークル動作に-2DPのペナルティを受ける。

## マフィア襲撃 難易度:☆☆

この辺りは市道の下を潜り抜ける格好で、見通しの良い2車線道路が続いている。前方の陸橋で黒塗りのバンが急停車し、マフィア風の男たちが蟻のように這い出してきた。リーダーと思しき男が欄干から身を乗り出し、こちらを見下しながらコムリンクを操作する。車の急発進の音——直後、橋の上から自動制御のトラックが“降ってきた”。衝突音、次いで凄まじい爆発音が響き渡り、前方の道路が火の海と化す。巨大な残骸と炎の壁がランナー達の行く手を遮るなか、背後からも大型車の音が迫ってきた……。

### ■ 状況

このイベントはチェイスではなく「戦術的な戦闘」(通常戦闘)として扱います。現場は陸橋と交差した直線道路で、左右を土手、進路を燃え盛る車の残骸によって塞がれ、更に後方からは大型トレーラーがランナー達を押しつぶそうと迫ってきます。

### トレーラー:

自動制御状態です。第2戦闘ターンの開始と同時に、ランナー側のヴィークルに体当たり(DV:20P/AP:-6)してきます。2台同時に突っ込んでくる場合は回避不能、1台だけの場合は10DPに対して防御テストを試みることができます。

### 陸橋を突破する

燃え盛る車の残骸をすり抜ける、ヴィークルで土手を駆け上がるなどの方法があるでしょう。基本目標値が5ヴィークル・テストを行わなくてはなりません。

### 障害物

進路を塞ぐ車の残骸は装甲値6、構造値20の障壁値を持つものとして扱います。構造値の1倍のダメージを与える毎に、通過のためのヴィークル・テストの目標値が-1ずつ下がります。

### ■ 敵戦力

ガルシア\*1、ヒットマン\*4  
GMC ブルドッグ(ヒットマン)\*1  
大型トレーラー\*2

合計2のグループ・エッジを共有しています。トルツツイの戦闘員たちはランナーをハイウェイに釘付けにして轢き殺そうとします。

陸橋および左右の土手に展開して這いあがってこようとするターゲットの足止めを図りつつ、最低一人がヴィークルを対象に制圧射撃を仕掛け、ヴィークル・テストにペナルティを課します。

リーダーのガルシアは陸橋に陣取ってランナー側の射線に出ないように立ち回りながら、スレーブ化したトラックへ自動制御による体当たり攻撃を指示しています。

彼らは急遽招集されたため、練度はそこまで高くありません(プロ意識2)。強烈な反撃に晒されたり、予想外の事態に直面した

場合は連携が乱れ、対応が場当たり的になるでしょう。ただしルテナントの指示があれば冷静さを取り戻すかもしれません。

陸橋を突破される、あるいはガルシアorチームの半数以上が倒された場合は撤退を図りますが、トラックに与えた命令は解除しません。

### ■ 対応例

脱出の猶予が1戦闘ターンしかないため、ヴィークル・テストによる脱出とその支援がお勧めです(最悪エッジを使用すればどう

とでもなるでしょう)。トラックの制御権を奪ったり、破壊したりすることも不可能ではありません。

いずれにせよ、ランナー達の大立ち回りを派手な絵面として演出してあげると良いでしょう。

## 公道レース 危険度:☆

この区間では路駐する車がやたらと目につく。若い男女が金のかかったスポーツカーのボンネットに腰掛け、酒を呷りながら車の流れを見つめている。

路肩から歓声が上がり、複数のカスタムカーがこちらの横をすり抜けていった。マフラーを弄り倒した二台のシン・ヒュンがその後方に続き、並走してランナーの進路を塞ぎにかかる。

どうやらこの連中は深夜の公道レースを楽しんでいるようだ。チェッカーフラッグが舞うまで、ドン亀どもは引っ込んでいろ…と、いうことらしい。

### ■ 状況

この区間では無許可の公道レースが行われており、神聖な競技を邪魔されないようハイウェイを占有しています。走り屋たちに振り切られたり、あるいは呑気にレースを観戦していた場合、10分間のタイムロスが発生してしまいます(いわゆる一回休みです)

### ■ 敵戦力(相対距離/ヴィークル(操縦者))

中距離(前)/サーブ グラディウス998Ti(“D”)\*1、ユーロカー・ウェストウインド3000(“ギアーズ”)\*1

近距離/現代 シン・ヒュン[改造車](走り屋)\*2

いずれも自身がシアトルー速いとうぬぼれている走り屋たちで、スタントや幅寄せなどラフなテクニックも駆使しつつ、隙を見て他の車をちぎろうとします。彼らはスピードを愛していますが、ゴーギャングと違って犯罪とは縁のない一般市民です。何らかの暴力的な手段に晒された場合、踏みとどまれるとは限りません。

### ■ 対応例

走り屋の流儀に則って実力の差を教えてやるのも良いでしょうし、威嚇射撃等をかましたうえでの<脅迫>は一般人である彼らに対して非常に効果的です。ただし、実際に当てるのはよしておきましょう。一般市民を標的とした犯罪に関して、警察の対応はSINレスのそれとは段違いに厳しくなります。

## ゴーギャング(エンシェンツ) 危険度:☆☆

ランナーはハイウェイを避け、エドモンズ市街から南へと車を走らせる。エドモンズ・マリーナの灯りに見送られながら、湿地と森に囲まれた州道104号を進んでいると……不意に、後ろからハイビームの光が迫ってきた。エメラルドグリーンに塗られた4台のスズキ・ミラージュ、明らかにこちらに狙いを定めた動きだ。一瞬の確認を経て視線を戻したドライバーの目に信じられないものが映る。すぐ前方で大型トレーラーが横転し、道路を完全に塞いでしまっている！

### ■ 状況

トレーラーは【フォース】3の《立体幻覚》で投影された幻です。ドライバーはただちに【直観力】+【意志力】(3)で魔法に対抗してください。

幻覚にひっかかったドライバーは道路脇の湿地へハンドルを切ってしまいます。この際、冷静テストを行わせても構いません。

湿地は「オフロード」環境として扱い、すべてのヴィークル・テストに「障害物あり」のペナルティ(目標値+2)があります。道路に戻るには目標値4のヴィークルテスト(ペナルティ込)が必要です。

### ■ 敵戦力

スズキ・ミラージュ(エンシェンツ)\*3

スズキ・ミラージュ[改造車](エンシェンツ/エンシェンツ(シャーマン))\*1

追役のマンデイン3人と、《立体幻覚》の影で待ち伏せしていたシャーマン(と、運転役)からなる分隊です。全員が「スズキ・ミラージュ」に搭乗しており、合計2のグループ・エッジを共有しています。

彼らは幹部の妹に手を出した誘拐犯を追っています。拠点を追われ逃走中の犯人が(ランナー達と同じヴィークル)に乗っているという情報を掴んでおり、有利な車道側に位置取りヴィークルを行動不能に追い込もうとします。グラントのうち1人は対車両用のAPDS弾を1クリップ所持していますが、それでも貫通が難しい場合はタイヤを狙って足止めを図ります。他のメンバーは応戦しつつ制圧射撃によるヴィークル・テストの妨害、メイジは魔法でドライバーを殺傷しようとしています。

シャーマン、あるいはチームの半数が倒された時点でエンシェンツは逃走します。

### ■ 対応例

エンシェンツ関係者のコンタクトがいるのなら戦闘そのものを回避することも可能です。特にそのコンタクトがチーム内で

## エンシェンツ/Ancients

エルフ国家ティル・タンジェルからの亡命者により結成されたゴーギャングです。緑のアナーキーシンボルを掲げて

シアトルで旗揚げして以来、急激にメンバーを増やし、現在では北米全土およびヨーロッパ諸国まで版図を広げています。収入源は主に密輸や麻薬/BTLの取引で、ちょくちょく自動車強盗などもやらかします。

チェーンのぶら下がった黒と緑の革のジャケットにフィンガーレスグローブという「アナーキー」な出で立ちながら、組織的に動けるよう訓練されており、筋肉や神経系をサイバー化しています。レース用のプロテクターやスタンパトンを携行し、ときにサブマシンガンやロケット砲まで持ち出す危険な武装集団です。

また、ウィズギャングほどではありませんが魔法使いの構成員が多いことで知られています。

彼らは軍隊のような階級形式を採用しており、組織の頂点である「将軍/General」を筆頭に、「大佐/Colonel」(地域)、「大尉/Captain」(都市)、「尉官/Lieutenant」(5~10前後の分隊)、そして「分隊長/Squad Leader」によって統率された縦社会を形成しています。

メンバー数: 約15000、内シアトルに350

シアトルのリーダー: “大尉”ベリアル(2075)

## 昆虫狩り 難易度:☆☆☆☆

I-5を南下していくと、やがて右手にユニオン湖が見えてきた。この区間は道路点検のため通行規制が敷かれている。通行止めの標識とグリッド・ガイドの誘導を無視して、ランナー達は湖にかかるシップ・カナル橋を渡り始めた。……前方に車のテールライトが見える。ランナー達と同じ「(ヴィークル)」だ。違和感が脳裏をよぎる。——突如、対向車線から無灯火のハンヴィーが現れ、すれ違いざま前方の車を銃撃した。あっという間に蜂の巣にされ、燃え上がった車に数発のグレネードが撃ち込まれ、緑色のガスが立ち上る。その一部始終を頭が理解するより先に、ランナー達の車にも——

### ■ 状況

このイベントはチェイスではなく「戦術的な戦闘」(通常戦闘)として扱います。昆虫精霊を待ち伏せていたKEの特殊部隊が、ランナーの車に対しても殺虫ガス弾を撃ち込めます。この攻撃は不意打ちとして扱い、知覚(4)に成功すれば判定にボーナスを得られます。殺虫ガスは人体には(さほど)有害ではありませんが、突如視界を塞がれたドライバーはクラッシュ・テスト(3)を行わなくてはなりません。

出合い頭の一撃の後、燃え上がる車の車体を引き裂き、巨大なカマキリの昆虫精霊/母体とその配下が湧いて出てきます。これに応じるように、ハンヴィーからも次々と人員が降車。完全に統率された動きで戦闘態勢に入ります。最新鋭の装備に身を包んだ兵士たち。どんな命知らずのランナーもその名を聞けば震え上がる、ナイト・エラントの最精鋭部隊「ファイア・ウォッチ」のお出ましです。

### ■ 敵戦力

F8昆虫精霊/母体(カマキリ)\*1、F6昆虫精霊/兵士(カマキリ)\*3、F6昆虫精霊/斥候(カマキリ)\*2

アレス・ハンヴィー[改](ファイア・ウォッチ(リガー))\*1  
ファイア・ウォッチ(サムライ)\*3 ファイア・ウォッチ(コンバット・デッカー)\*2  
ファイア・ウォッチ(コンバット・メイジ)\*1 F6人の精霊\*1

ファイア・ウォッチは合計5のグループ・エッジを共有し、母体の殲滅を最優先目標とします。彼らはナイト・エラント、ひいてはアレス重工の擁する最高戦力であり、どのような状況であれ冷静に最適解を実行します。2名のコンバット・デッカーはそれぞれ攻撃と防御を分担しており、1人がチーム全員の装備をスリーブ化して防衛にあたり、もう1人が敵対者の電子機器の破壊に当たります。コンバット・メイジは精霊を引き連れ、適切な魔法を使ってチームの支援を行います。

昆虫精霊たちは打ち込まれた殺虫ガスによって、すべてのテストに-4のペナルティを受けています。それでもなお母体を守ろうと敵対者に立ち向かいます。彼らは決して撤退しませんが、母体が途絶すると群れのすべての個体は知性を失ったでくの坊と化します。

### ■ 対応例

このイベントはランナーの生還を考慮していませんが、昆虫精霊の駆除に協力すれば、その後の行動次第で通過を黙認してもらえるかもしれません。

またランナーがエッジの使用を躊躇しないよう、イベントを通過できた場合は2点のエッジを回復させてください。

## 昆虫精霊/Insect Spirit

第六世界で「侵略的外来種」として恐れられる精霊。彼らは物質化のために生きた人間の宿主を必要とし、身体を乗っ取る過程で不可逆の変異(虫人間への変貌)を引き起こします。都市部であれば必ず“巣”が存在すると  
言われており、2056年にはシカゴで「世界友愛団」という組織を隠れ蓑に北米最大規模のコロニーを形成。同市は封鎖され、戦術核による焦土作戦が実行されたものの、絶滅には至りませんでした。

この事件において昆虫精霊の名前と共に広く知れ渡ったのが、ナイト・エラントの最精鋭部隊「ファイア・ウォッチ」です。

彼らはシカゴの動乱に投入され、親企業のアレス重工がその活躍を喧伝したことで特殊部隊の代名詞として……

# ビーハイヴ 危険度:☆☆☆

まばゆい摩天楼の下を間延びした車の列が流れていく。

ハイウェイ・パトロールがシアトル中で頑張っているせいで、ダウンタウン区間は普段よりも交通量が増えていた。渋滞を緩和すべくグリッド・ガイドが迂回誘導を始めているが、前方には全長9000フィートの「アラスカンウェイ・トンネル」が控えている。

トンネルに入って間もなく、前方を走る車のルーフに複数の影が差した。

ミツハマ製の飛行ドローン「ロトドローン」が6機、狭いトンネル内で編隊を組み、こちらに銃口を向けてくる

## ■ 状況

マフィアお抱えのヒットマン「ビーハイヴ」が一般車両に紛れて襲撃してきます。現場はダウンタウンの地下を縦断するトンネル内で、交通量の多い(目標値+1)環境です。

周囲には1d3+3台の一般車両(と、環境扱いの車が複数)がいて、ランナーの逃げ道を塞いでいます。

グリッド・リンクの速度制限を受けながら、彼らはどうにか退避しようと無秩序に動き回ります(減速したり、蛇行したり、通報したり撮影したり…)。結果、幅寄せやそれに伴うクラッシュも発生します。

ドローンは他の車には目もくれず、真っ先にランナー達に狙いを定めました。<ドローン関連or戦術知識>+【直感力or論理力】(1)【精神】、あるいは【直観力】+【論理力】(3)に成功すれば、指示を出すリガーが周囲に潜んでいることに気づくでしょう。

## ■ 敵戦力

フォード・アメリカー(ビーハイヴ)\*1

MCT-ニッサン・ロトドローン\*6

頭上を飛び回るドローンはビーハイヴの“仕込み”の時間を稼ぐべく一撃離脱の攻撃を繰り返します。

パイロットは可能な限り目標以外を巻き込まないように命令されているので、他の車が障害となる場合は射線の確保を優先します。

ただし自動制御は人間の様なファジーな思考ができません。意図せぬ状況に陥った場合は追加の命令を待ちます。

RCCを経由していないため命令の一斉変更はできません。

ビーハイヴは逃げまどう一般車両を装い、VR上からヴィークルへのハッキングを試みます。

「機器を制御する」で複雑動作を指定するには3つのマークが必要ですが、そうなれば後はトンネルの内壁に突っ込ませるだけで終わりです。ランナーは激しいクラッシュに身を晒すこととなります。

ハッキングが失敗したとしても、彼の駆るフォード・アメリカーには切り札としてクライム・キャノンが隠されており、確実に仕留められるタイミングで火を噴きます。

キャノンはエンジンフードに格納されており、その状態では普通の車体と見分けが付きません。

単純動作で射撃状態へと移行しますが、可動範囲が限定されているため標的の背後を取る必要があります。

ドローンを含む全ての機器はサイバーデッキにスレーブ化されており、アイコンを通常のコムリンクに偽装しています。

正体を見破られた場合、仕留められる可能性が高ければ打って出ますが、不利とみれば撤退を選びます。

## ■ 対応例

怪しい相手を片っ端から撃つ手もありますが、一般人を無差別に巻き込んだ場合、悪名と公認知名度が上昇します。

## 知覚/エチケット

ビーハイヴは一見ウェッジ・スレイブ(下級サラリーマン)風の平凡な出で立ちです。

一般市民と見分けるには、距離などの環境修正に-2DPのペナルティを加えた目標値3のテストが必要です。

ただし彼は演技の専門家ではありませんので、威嚇などのカマかけに対しては咄嗟にプロとしての顔が出ることもあり、演技技能グループでの対抗テストに勝てば目標値を下げることも可能です。

## 霊視

ビーハイヴのフォードは長年に渡り“仕事”に使われたことで、持ち主の感情が染みついています。

<霊視>によって、車体に宿る僅かな高揚感と緊張感を読み取れるでしょう。

## マトリックス

腕の立つデッカーであればビーハイヴのアイコンの偽装を見破り、位置を特定することも可能です。

マトリックス知覚で偽装アイコンの存在を特定後、対象に2つマークをつけることでアイコンの追跡が可能となります。

# ピットイン 危険度:☆

愛車のエンジンが奏でる素敵な演奏に、突然耳障りな雑音が混じる。ARIに警告が表示され、診断プログラムが原因を調べるその間にも回転数はドンドン落ちていく。ランナーは止む無く愛車を路肩に退避させる。パーツかオイルが不良品だったか、あるいはどこかで弾を食らったのか。いずれにせよ修理が必要のようだ

## ■ 状況

ヴィークルに予期せぬトラブルが発生し、その場で修理が必要となります。修理のために<整備技能>+【論理力】[精神](6+ヴィークルの受けているダメージ,単位時間は後述)の継続テストを要求してください。作業環境は「やや悪い」(-2)ものとして扱います。グリッチが出た場合は達成値を-1d6、クリティカル・グリッチの場合はこれまでの作業が水の泡となり、最初からやり直しです。修理者(チームワークテストならばそのリーダー)は1回判定を行うごとに別途2D6を振ってください。ダイス目に応じて次のうちの誰かがその場を通りかかります。

## 2.スパイクス(トロール)\*1、スパイクス(オーク)\*3

全員がハーレー・ダビットソンに乗っています。彼らはランナーとヴィークルを“落ちてる財布”と見なすでしょう。

## 3.ハイウェイ・パトロール\*2

“ブルドッグ”レオ巡査部長と“シスター”ピカサ巡査は、KEのポーンにしては珍しく親切な人々です。二人は「ダッジ チャージャー」に乗って通りかかり、ランナー達にあれこれと余計な世話を焼こうとします。上手いこと追い払えなかった場合、直後の修理判定で作業環境が一段階悪化します。

## 4.メカニック

中古車ディーラーの整備士ジャック=ラッタは厄介な客への納車を済ませ、ようやく帰途へとついたところ。根がお節介な彼は見て見ぬ振りができず、整備用トレーラーをけん引したトヨタ・ゴファーで横付けしてきます。500新円の手間賃を払うことで、12DPによるヴィークルの修理が可能。500新円の手間賃を払うことで、12DPによるヴィークルの修理が可能。

## 5.暴走ドライバー2

公道レース中の車が二台、デッドヒートを繰り広げながら突っ込んでいきます。車外にいる全員が【エッジ】+【反応力】(4)で判定を行ってください。失敗者は飛び退いた際に体を打ち、5Sのダメージを受けます(抵抗可能)

## 6.一般ドライバー

深夜のハイウェイで不用意に車を降りるお人よしのSIN持ちです。あれこれ気を使ってくるが毒にも薬にもなりません。

## 7.スマグラ

“グレイハウンド”アッテンボローはティル・タンジェルのネオ・アナーキストへ武器を流している運び屋ですが、この日はトラブルに見舞われ、愛車の「GMC アルマジロ」に商品を積んだままシアトルへ戻らざるを得ませんでした。彼は入手値12以下の装備(生物およびインプラント、魔法用品を除く)を通常価格の2割増しでランナーへ提供します。

## 8.カーマニア

カーマニアの老人パンが困ったランナーを見かねて、故障したヴィークルを次のインターまで牽引してくれます。この申し出を受けるなら危険な路肩で作業するリスクを負わずに済みますが、その後<整備>テストを行わない限り、ヴィークル・テストで-3DPのペナルティが課せられます。ただし、パンの愛車「アレス・ハンヴィー」(ローバー・モデル2072の互換)はトラック以上の大型車両は牽引できません。そして、老人は道中この愛車をひたすら自慢しまくるでしょう。

## 9.悪徳ロードサービス

個人営業のロードサービスが通りかかり、前金200新円で故障したヴィークルを次のインターまでレッカーすると申し出ま振込を確認すると男はレッカー車に戻り、故障車の前に着けるフリをしてそのまま走り去ってしまいます。

## 10.エンシェンツ\*5

スズキ・ミラージュに乗ったエルフが通りかかり、修理に励むランナー達に絡んできます。やかましい野次馬がいてはおちおち作業に集中できません。上手いこと追い払えなかった場合、直後の修理判定で作業環境が一段階悪化します。

## 11.死体拾いのタマナス

タマナス(臓器密売組織)の下っ端が怪我をした子供を運んでいます。どうやら事故現場から拾ってきたようです。助けても一文の得にもなりません、気が向いたのなら脅しつけるなり、撃って蹴散らすなりできます。

## 12.暴走ドライバー3

居眠り運転の大型トラックが路肩まで蛇行し、あわやランナー達を轢きそうになります。車外にいる全員が【エッジ】+【反応力】(3)で判定を行ってください。失敗者は飛び退いた際に体を打ち、8Sのダメージを受けます(抵抗可能)

## シーン3-2:ココはどこ? 医者はどこ?

ランナーも人間です。爆弾を隣に乗せて走っていれば、つつい気が急いてしまうこともあるでしょう。ナットの行き先を調べぬままドライブ・イベントを3マス目まで攻略したランナーは、シアトル・タコマ国際空港(ボーイング・フィールド)の辺りでふと我に返って途方に暮れることでしょう。改めて目的地を調べ港へ向かう場合、これまで通ったマスは通過できません(ランナー達の起こした騒ぎはKEのパトロールを集結させるには十分なものです)ので、未通過の2マスのうち1マスを選ばなくてはなりません。

# シーン4:シアトル港

## シーン導入

シアトル港——デュワミッシュ川の河口部を埋め尽くすこの巨大港は、ダウンタウンがネオンとARまみれの不夜城となった今も、南のタコマ港と並ぶ海運の拠点で在り続けている。第5コンテナ・ターミナルは周囲の埠頭と同様オートメーション化されており、侵入者を遮る高い塀の向こうに、夜通し作業を続ける巨大なクレーンの影がいくつも見える。

## 詳細

第5コンテナターミナルは、デュワミッシュ川河口部の「サウスハーバー」……99号線アラスカン・ウェイとウェスト・シアトルフリーウェイが交差する高架橋下にあります。フェデレッド・ボーイングが所有する対岸のハーバー島と比べて設備も古く、倉庫ひしめく周辺一帯は治安が十分行き届いていません。もっとも、運搬車両を含む作業設備の大半は自動化されており、ドローンが夜通し荷役作業を行っています。

ターミナルはヴォリーの息がかかった港湾会社が占有契約を結んでおり、ロシアン・マフィアの兵隊が警備にあたっています。ランナーとヴォリー双方にとって都合の良いことに、港の作業音は銃声をかき消すには十分な大きさです(爆発物を使えば流石に外部にも聞こえるでしょうが…)。少数の管制スタッフが管理棟に詰めていますが、彼らは夜の港で何が起ころうと関知しません。

管理棟の屋上にはメイジの召喚した精霊がアストラル状態で待機しています。通常の知覚では分かりませんが<霊視>によって発見可能です。

ターミナルは高さ6m、厚さ50cmのコンクリート塀で周囲を覆われ、二箇所あるターミナルゲートで車両の出入りを管理・記録しています。ただし、この時間は既に閉鎖されています。ゲートのセキュリティフェンスは構造値6、装甲値8の障壁値を持ち、通常はホスト側からリモート操作する仕組みですが、メンテナンス用の筐体から直接接続して開放できます。これには回路の露出のための継続テスト(6)と機器レーティング3に対するハッキングが必要です。加えて監視カメラ(と、精霊)が絶えず付近を監視しているため、気づかれず作業するには<忍び歩き>+【敏捷力】(2)の判定テストを行わなくてはなりません。まだるっこしいのが嫌いならヴィークルで突っ込むのもよいでしょう。走行速度で体当たりすればフェンスは簡単に壊れますが、車の中身は派手にシェイクされます。

港内に忍び込んだランナーは管理棟から出てくるナットらを目撃します。ドクは数人のギャングに囲まれ、終始落ち着きがなく不安そうに視線を彷徨わせており、傍にいる強面のオークに窘められています。耳の良いランナーならいくつか会話を拾えるでしょう。

「落ちつけドク、あんたをエリオット湾の魚の餌にするつもりはない。我々は金にならないことはしない」  
「信用しているとも。死体袋のタグにするため偽造SINを用意したわけじゃないってんだろ。ロシアの冬が不安なだけさ、チャマー」  
「すぐ慣れる。向こうじゃ博打から足を洗うんだな、“ティル＝ニコリッチ”」

ナットとスタルシナー、エフレイトルの3人は「BMW 400GT」に乗り込み、集配ステーションの脇を通過して停泊中のコンテナ船には複数のマフィアと屈強な船員(オークもトロールもこういう仕事にうってつけです)が待ち構えているため、辿り着かれた時点で身柄の確保は不可能となるでしょう。護衛の二人は周囲を警戒し、なんらかの異常を発見すれば即座に臨戦態勢に入ります。

ナットの身柄を確保した時点でシーン:4-2へ移行しますが、ヴォリーが全滅していればそのままエンディングでも構いませ

## 港内の施設・設備

### ■ 施設

#### 管理棟

コンクリート製の3階建てです。屋上を備えており港内を一望できます。

#### 集配ステーション

小口の荷物をコンテナに梱包する、あるいはその逆の作業を行う平屋の建物です。トラックを横付け可能な搬入口を備えています。

隣接する管理棟と行き来できるようになっています。

#### 運搬車両車庫

簡単な修理用設備(ショップ)を備えています。数台の故障車両を除き全ての車両が出払っています。

#### 従業員駐車場

作業員の車に混じってマフィアのものと思しき車が複数台停めてあります。

#### コンテナ

20～40フィートの貨物用コンテナです。構造値8、装甲値12の障壁値を持つ遮蔽として機能します。

### ■ 作業機械

全ての作業機械は自動操縦で運用されていますが、直接操作も可能です。

港内でなんらかの異常が発生した場合、作業を中断してその場で待機状態となるように設定されています。

#### ガントリークレーン

貨物搭載用の大型クレーンです。40tまでの荷を吊り上げ可能で、アーム長は50mに及びます。

4本の橋脚でレール上を移動する構造になっていて、トレーラーサイズの車両が真下につけられます。

#### ストラドルキャリア

門型をした運搬車両で、コンテナ上を跨いで持ち上げられる構造になっています。

コンテナの積み上げや港内の移動に用いられます。

#### 運搬車両

コンテナ吊り上げ用のアームを備えたリーチスタッカーや、フォークリフトなどの特殊車両です。

### ■ ホスト

港内の機器の大半がスレーブ化されています。

監視カメラ、作業機械、照明設備、セキュリティフェンスなどの操作が可能です。

#### ホスト能力値

レーティング:3

アタック:3 スリーズ:4 データ処理:6 ファイアーウォール:5

#### 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:ブラスター

緊急時にはマフィアに雇われたセキュリティスパイダーが対処に当たります。

アーキタイプのデッカーを使用してください。

# 戦闘

## ■ 敵戦力

BMW 400GT(ザハロヴィッチ・ファミリー)  
スタルシナー\*1 エフレイトル\*1 ナット\*1  
ザハロヴィッチ・ファミリー\*6

ザハロヴィッチ・ファミリーは全員で3点のグループ・エッジを共有しています。  
ロシアン・マフィアの行動方針は「侵入者の撃破」と「ナットの護衛」の二点です。  
ナットを乗せた「BMW 400GT」がコンテナ船へ辿り着くのを最優先としつつ、侵入者を逃がすつもりもありません。

## ザハロヴィッチ・ファミリー

彼らは大半が軍人くずれで、基本的な戦術を叩き込まれています。ツーマンセルで互いをフォローし合いながら標的の包囲殲滅を試み、デッカーやメイジなどの厄介な、あるいは孤立したキャラクターを優先的に撃破して優位を確保しようとするでしょう。

手近な運搬車両を動かして遮蔽や攻撃に利用します。

構成員のうち1-2名は低レートのセンサーを装備しており、物陰に潜んだランナーを探し出して味方と共有します。

戦闘開始後1戦闘ターンが経過すると、管理棟の屋上にライフルを持った構成員が現れます。狙撃手は港内を俯瞰し、標的を見つけ次第脅威度の高い順から狙撃します。

## スタルシナー

BMWのルーフハッチから身を乗り出し、追いかけてくるランナーを迎撃します。

車が走行不能になればナットを連れて即座に脱出(簡易動作もしくは割り込み動作として扱います)し、彼をかばいながらコンテナ船へと向かいます。

あるいは対峙している相手が敵の主力と判断した場合、ドクターを部下に引き渡したうえで全力で対処にあたるでしょう。重装甲の目標(ブルドッグ・ステップバンや自分と同サイズの重サイバーなど)を相手取る場合、オークは切り札を使います。

彼の右手のサイバーリムにはドクターから巻き上げたアサルトキャノンが仕込まれており、いざとなれば容赦なく火を噴くでしょう。

## エフレイトル

戦闘が始まり次第アストラル上の精霊を呼び寄せ戦いに参加させます。その後は車内から魔法を使ってスタルシナーを支援します。

《混沌》による戦力ダウンや、突進してくるヴィークルの鼻先に《氷膜》や《物理障壁》を展開するなど、状況に応じて適切な魔法を選択します。またトロールと同様、動けなくなった車に固執する愚は犯しません。

射撃の心得もあるため、いざとなればデバフを維持しながら銃撃戦に加わります。

## ナット

戦闘には加わらず、マフィアに言われるがままコンテナ船へ向かいます。救出の望みがある場合は、自発的に逃れようとするでしょう。

万が一殺してしまうとロベルトの爆弾を解除できる人間がいなくなります。

## シーン4-1:ラスト・ラン!!

### 詳細

ナットの救出直後、ザハロヴィッチの兵隊たちが手でゲートを封鎖します(フェンスが破壊されている場合はコンテナ等でバリケードを築きます)。

周囲は海と塀に囲まれ、ゲート以外の出口はありません。しかし追い込まれたランナーは唯一の活路を見出します。埠頭からでは高さが足りない——しかし、停泊中のコンテナ船からなら、湾岸を走る高架道路に飛び移れる……かもしれない、と。

この自殺行為を成功させるには、まず「埠頭の構造物、あるいはタラップを強引に駆け上がり甲板上へ乗り上げ」(4)そして「十分な助走をつけたうえで船首から飛ぶ」(5)、2回の「スタント」判定が必要です。

すべての同乗者は一人1回、なんらかの技能を用いてこのスタントをアシストすることが可能です(障害物を射撃で破壊する、ハッキングでクレーンを動かし足場を組む等…)。

これはチームワークテストとして扱い、1ヒットにつきヴィークルテストのDPとリミットを1点ずつ加算することができます。あまり細かいことは考えず、B級映画のような馬鹿らしくも派手な演出で場を盛り上げるのをお勧めします。

#### **高架道路に飛び移れた場合**

ロベルトとランナー達は無事逃げ切り、エンディングAへ移行します

#### **船首から落ちた場合**

助走が不十分だったようですね？ランナーの乗るヴィークルは海面に激突し、クラッシュします。

沈みゆく車内から抜け出すには<脱出>(2)の判定が必要です。失敗したランナーは、以降判定に成功するまで、1点ずつ精神ダメージを受け続けます(「息を止める」(ルールブックP.137)のヒット数と同じ点数分までダメージを相殺することが可能です)。

愛車は…残念ながら海の藻屑です。

浮き上がったキャラクターは這う這うの体で対岸に辿り着き、辛うじて港から逃げだします。

エンディングBへ移行します

# エンディング

## エンディングA: ナットの身柄を確保し、スタントも成功させる

ランナーたちを乗せたヴィークルは見事に高速道路に降り立ち、そのまま夜の街を駆け抜ける。伊達男に仕掛けられた爆弾は無事解除され、おっとり刀で駆けつけた代理のジョンソンから報酬を受け取ることだろう。そしてこの日を境に、シアトルで一つの都市伝説——「空飛ぶ(ランナーのヴィークル)」が囁かれるようになる……。

## エンディングB: ナットの身柄を確保したが、スタントに失敗した

愛車は海の藻屑となったが、ランナーたちはかろうじて岸へとたどり着いた。すぐさま追いかけてきたロシアンマフィアたちから這々の体で逃げ延び、どうにか夜の闇へ紛れる。伊達男に仕掛けられた爆弾はギリギリで解除され、おっとり刀で駆けつけた代理のジョンソンから報酬を受け取ることだろう。それが失ったものに見合うかはさておき、ともかく今日も生き延びたのだ。

## エンディングC: 爆弾を解除できなかった

「見込み違いだったかな……」  
ロベルトは最後まで……起爆の瞬間まで、伊達男として振る舞った  
その最後の輝きはシアトルの夜を赤く染め、ランナーたちを容赦なく巻き込んだ

ロベルトは派手な爆発を起こしてあの世へ旅立ちます

あるいはランナーたちとの間に友情のようなものが生まれていたなら、車中へと飛び出し少しでも爆風から遠ざけようとする爆発に巻き込まれて致命傷を負った場合も、1点のエッジを燃やせば大怪我を追いつつも辛うじて一命をとりとめたとして、莫大な治療費や依頼人の追求にどう対処していくかはまた別の物語となります。

## エンディングD: 警察に逮捕された

ロベルトは警察の手に落ちるのを良しとせず、自決・爆発します。  
エンディングCの処理に加え、生き延びたランナーは自爆テロの実行犯として勾留されます。  
警察関係者やフィクサーのコンタクトがいれば、あるいは釈放を働きかけてくれるかもしれませんが、莫大な労力を払った

## 報酬

### 現金報酬

基本: 3000¥  
敵の最大DP:  $(16/4) = 4$   
素晴らしい迅速さ/巧妙さで目的を達成した: 1  
ファイア・ウォッチおよび昆虫精霊と接触した: 1  
合計: 15000(18000)¥

### カルマ

キャラクターが生存した: 2  
ロベルトの爆弾を解除した: 2  
シナリオ全体の難度:  $(16/6) = 2$   
高速道路へのジャンプを成功させた: 1  
ファイア・ウォッチおよび昆虫精霊と対峙し生き残った: 2  
合計: 9

# スペシャルサンクス

## 参考資料

---

### ■ サイト

ShadowrunWiki <https://shadowrun.fandom.com/wiki/>  
第四第六世界資料室 <http://shadowrun.html.xdomain.jp/>

### ■ 書籍

第六世界の歩き方 <https://booth.pm/ja/items/1873141> (BOOTH掲載ページ)