

シャドウランのデッカーがなんとなくわかるPDF

第六世界のハッカー

電脳ネットワーク「マトリックス」の専門家。あらゆる物が電子化された第六世界で彼らの仕事が尽きることはありません。情報収集、データの改竄、セキュリティの無力化から戦闘まで、セッション全体を通して活躍できます。



デッカー

ハッキング専用端末「サイバーデッキ」を使うハッカーです。デッキの設定を変更することで臨機応変に立ち回り、攻守どちらもバランス良くこなせます。身体改造のデメリットがほとんどないため、ストリートサムライに次ぐ戦闘能力を持たせられます。



テクノマンサー

「共振力」によって端末無しでネットワークに接続し、デッカーには無い強力な特殊能力の数々でマトリックスを意のままに操る能力者です。能力が固定的で、攻めに強い反面味方の守りは苦手。また「共振力」が下がるため身体改造に制限があります。



このPDFではハッカーの基本型であるデッカーを中心に解説していきます

デッカーにできることの一例



ハッキング

「MARK」=使用権限を偽造し対象の機器に付与する

調査

判定例:「マトリックス検索を行う」「マトリックス知覚を行う」
一般的な知識から非公開の情報まで、汎用的な情報収集
周囲にある電子機器のアイコンを探知する

判定例:「傍受する」「ファイルを編集する」
ハッキングした端末からの通話やメッセージを盗聴
格納されているデータのコピー、改竄、削除

侵入

判定例:「ファイルを編集する」
監視カメラの録画ファイルから特定の場面を消したり、映像をループ
来客名簿を書き換えて正式なゲストを装う

判定例:「機器を制御する」「アイコンを変更する」
ドアロックや防犯装置の電源OFF、車や家電を操作して警備の気を引く
手持ちの電子機器のアイコンをぱっと見では無害に見せる

攻撃

判定例:「データ・スパイクを起こす」「機器を初期化する」
電子回路に直接的なダメージを与える
強制シャットダウンし再設定が済むまで起動できないようにする

防御

自身や味方の電子機器をマトリックス知覚から隠す
敵デッカーのハッキングに対して防御を代行する



あなたのアイデアをGMが許可する限り、やれることに際限はありません

デッカー

どんなデッカーになりたいか

データとしてのデッカー

デッカー作成時の基本事項

「高額なサイバーデッキを買うための予算」「ハッキング判定に必要な複数の技能」がデッカー共通の最重要項目。よって作成の際は、いずれのタイプも「資産」「技能値」の優先度が高くなります。このうち、「サイバーデッキ購入の予算」「クラッキング技能グループを上げられるだけ上げて余った技能値」をどのように配分していくかによってキャラクタータイプが枝分かれしていきます。

重要技能

クラッキング技能グループ > 電子工学技能グループ(特に<コンピュータ>) ≥ 論理力関連 or 戦闘関連技能
また「下流」以下のライフスタイルでは低速の回線しか利用できず、判定にペナルティがかかります。

(非戦闘型) デッカー

最高級のデッキを使用し、技能もマトリクス関連に特化したタイプ。戦闘時は敵の電子機器を破壊・妨害して味方のサポートに回ります。ハッキング能力自体はコンバットデッカーと差をつけづらいものの、2番目に重要な電子工学グループを満遍なく取得できます。

コンバット(戦闘型) デッカー

身体改造によって直接戦闘能力を得たデッカーです。調査パートではデッカーとしてハッキングに従事し、戦闘パートでは準ストリートサムライとして敵と戦います。サイバーデッキは「チャリオット」などのミドルクラスで妥協し、そのぶん身体能力値の強化に重点を置きます。ハッキング能力については通常デッカー並に上げられますが、電子工学、つまり探知やデータ処理の面で見劣りがちです。

リガーデッカー

ドローンに物理的な戦闘、索敵を代行させるタイプです。運用に必要な能力値はもともとデッカーにとって優先度が高く、通常デッカー、コンバットデッカーが副次的に取得することもあります。またドローンの天敵であるハッキングにも自分で対処できます。本職のリガーと比べて一度に操作できるドローンの数が少ない点、火力はPC並ながら耐久力が著しく低い点は注意しましょう。

フェイスデッカー

魅力や交渉関連の能力値を上げ、対人調査能力を付与したタイプです。調査パートを一人で受け持てる点は大きなアドバンテージですが、技能値あるいは資産が不足しがちになります。器用貧乏にするか、交渉・ハッキングの中でも得手不得手をハッキリさせるか、取捨選択が重要となってきます。戦闘能力を得ようとする点でカツカツになるので要注意。

職業としてのデッカー

セキュリティスパイダー

「ホワイトハッカー」に相当するセキュリティ専門のデッカーです。どこかの専属であったり、警備企業から派遣されたりします。

軍隊、法執行機関

ハッキング対策は戦場においても最重要項目の一つ。それなりの水準の組織であれば、チームに1人はデッカーが帯同します。

デッカー向けの身体改造

データジャック



脳と電子機器を接続する端子です。機器と精神を直結して思考だけで命令処理を行ったり、電脳世界にフルダイブする際に必要となります。デッカーにとっては必需品に近い代物です。肉体を弄りたくない場合はロードという被り物で代用することも出来ます。

インプラントサイバーデッキ



脳内にサイバーデッキを埋め込みます。デッキの本体価格+作業料で改造可能です。手で持ち運ぶ必要がなくなるため、戦闘型やデッキを隠したいデッカーに人気があります。

大脳強化



脳に神経組織を追加して【論理力】を強化する身体改造です。デッカーであればタイプを問わず役に立つため、オススメです。

筋力
銃器がメインなら平均程度、筋力依存武器を使う場合は高めに
身体改造による強化:可能
推奨値(コンバットデッカー):3~
推奨値(その他デッカー):2~3

敏捷力
コンバットデッカーなら可能な限り取得
非戦闘型でも割と使う場面あり
身体改造による強化:可能
推奨値(コンバットデッカー):5~
推奨値(その他デッカー):3~4

論理力
最重要能力値の一つ
ハッキング判定の基準能力値
その他にも様々な判定に使用
身体改造による強化:可能
推奨値:6~

反応力
イニシアティブを確保するだけなら直感力の方を重視した方が良い
ドローンを自ら操作するなら高めに
身体改造による強化:可能
推奨値:3~



直感力
最重要能力値の一つ
マトリクス知覚の基準能力値
その他にも様々な判定に使用
身体改造による強化:不可能
推奨値:5~

強靭力
コンバットデッカーなら平均程度は取得を推奨
身体改造による強化:可能
推奨値(コンバットデッカー):3~
推奨値(その他デッカー):2~3

魅力
交渉能力を持たせたい場合は取得
ハッキング専門の場合は削りやすい
身体改造による強化:可能
推奨値(その他デッカー):2~

意志力
最重要能力値の一つ
防御・対抗関連の判定に使用
探知されない前提なら控えめでも
身体改造による強化:不可能
推奨値:4~6

魔力/共振力
バフ呪文目的で取得する手もあるが基本的には余裕なし
テクノマンサーには最重要枠
身体改造による強化:不可能

エッジ
最重要能力値の一つ
判定の失敗が通報/警報に繋がるデッカーの貴重なリカバリー枠
身体改造による強化:不可能
推奨値:3~

マトリクス能力値
マトリクス能力値は、一部の判定時を除いて達成値の上限値を定めるものです。
つまり低性能のデッキでも判定自体に影響はありませんが、高い判定値を活かしきれません。
デッキは1/2/3/4といった能力値配列が定められており、どの能力をどの数値に当てはめるか簡単に切り替えることができます。

アタック
この能力値を上限値とする判定は違法行為に属する
判定成功時のみ相手に通知、失敗時は反動ダメージのみ
防壁の強行突破やプログラムをクラッシュする際の上限値
機器にダメージを与える際の基本ダメージ値としても使用

スリーズ
この能力値を上限値とする判定は違法行為に属する
判定成功時はペナルティなし、失敗時は相手に通知
痕跡を残さないハッキングやデータの傍受の際の上限値
マトリクス知覚に対抗する際、例外的に判定値として使用

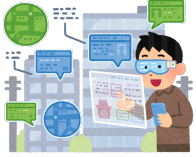
データ処理
合法行為に属するため失敗時の通知ペナルティがない
データの編集やマトリクス知覚、機器の制御の上限値
VR時のマトリクスイニシアティブ決定にも使用

ファイアウォール
合法行為に属するため失敗時の通知ペナルティがない
ハッキングや機器へのダメージに対する抵抗値としても使用

マトリックス

ハッカーの主戦場である「マトリックス」は現実のインターネットと比べても極めて広大です。マトリックス関連のルールもまた非常に複雑ですが、可能な限りかいつまんで説明します。

マトリックスに「接続する」



AR (拡張現実)

映像リンクなどに含まれるAR機能を利用し、現実空間からマトリックスにアクセスします。処理速度=イニシアティブは身体能力に準じます。



コールドVR (仮想現実)

肉体の意識を手放し、電腦空間にフルダイブします。AR以上の処理速度にリアルな視聴覚を得られますが、端末へのダメージが精神にフィードバックされます。



ホットVR (仮想現実)

リミッターを解除したVRで、完全な五感を得られます。処理速度が更に増し、判定にもボーナスを得られますがフィードバックが致命的=身体ダメージになります。



マトリックス

マトリックスを「見る」



マトリックス
利用者(端末)

危険のない品物や
興味ないものは
自動でフィルタ

サーバーの進化系
いわゆる仮想機で
物理的には存在
しない

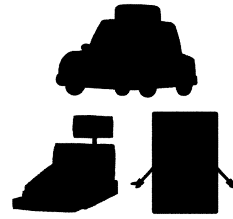
マトリックス上の電子信号(アイコン)が
見えない電子機器には一切干渉できない
=ハッキングも不可能!!



100m圏内の端末
電子機器



マトリックス・ホスト



???



???



マトリックス知覚で
より詳細に探知

達成値に応じて
個々の電子機器を
詳細に分析

ホストの中身は
接続しない限り
覗けない

探知すれば
対抗判定なしで
見つけれられる

隠密状態の機器
探知するには
対抗判定が必要



端末の番号や性能
格納ファイル等



マトリックス・ホスト



100m圏外の端末
電子機器



サイレントモードの
端末、電子機器



通常のコムリンクや電子機器には、マトリックス知覚への対抗に使う能力値=[スリーズ]がありません探知に対して隠密状態を維持し続けられるのはハッカーの大きなアドバンテージです

マトリックスの金庫——「PAN」

第六世界の代表的なハッキング対策としてあげられるのが、「PAN」と呼ばれるプライベートネット方式です。処理能力・セキュリティ能力の高い機器を「マスター」とし、他の電子機器を「スレイブ」として保護下に置くことで管理を一元化するとともに、これらに対するハッキングへの対抗判定を「マスター」の能力値で代行します。



PAN (パーソナル・エリア・ネットワーク)

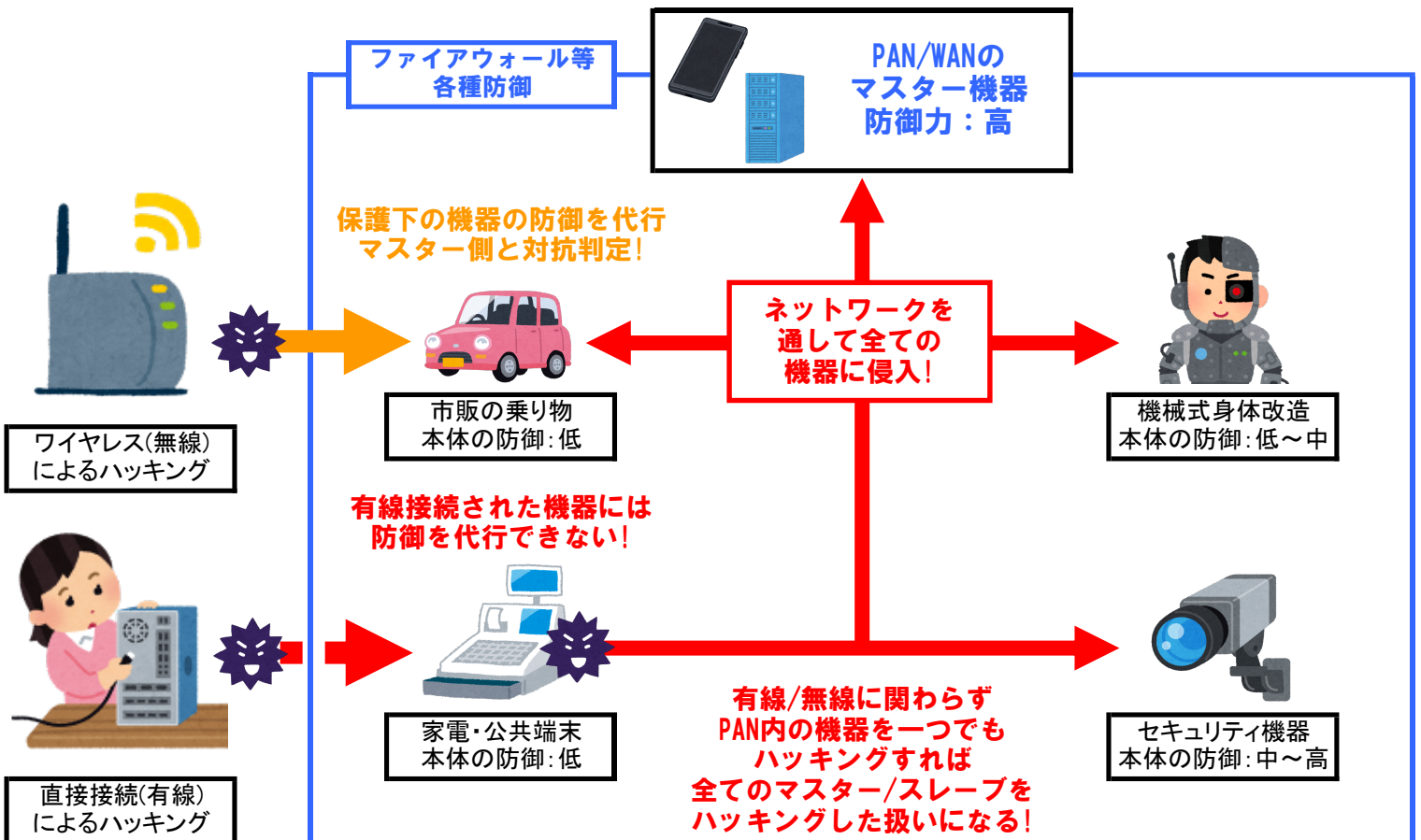
コムリンクやデッキ等の個人用端末をマスターとします。保護数が限られますが、サイレントモードも使用可能です。
= 隠し持てる携帯金庫

WAN (ワイド・エリア・ネットワーク)

マトリックス・ホストをマスターとする業務規模のPANです。高い処理能力があり、保護できる数に制限がありません。
= ひと目で分かる巨大な金庫

PANの性質

PANは上記の通り電子機器を持つキャラクターなら必須の防御手段ですが、欠点もあります。ハッカーがPAN(に属する機器)をハッキングする際の処理について以下に説明します。



PANと遭遇した際、ハッカーがとるべき対処法は2つ
「無線通信でマスター機器と正面勝負(即効性○)」か
「有線接続可能な防御の弱い機器を探す(確実性○)」の2パターン!



■ グリッド監視局 (GOD)

マトリックスでの不正行動を監視する機関です。メタ的にはハッキング処理の制限時間を司ります。【アタック】か【スリーズ】に属する判定を行うたび、あるいは時間経過ごとに「監視指数」が増加。一定値に達した時点で、サイバーデッキへの攻撃と物理的な座標の特定が行われます。



■ アイス (IC)

マトリックス・ホスト内に存在する警備プログラムで、メタ的にはマトリックス上のモブエネミーです。監視・通報だけでなく、サイバーデッキへの攻撃、ユーザーへのフィードバックダメージなど、様々な特性を持つプログラムが存在します。



■ ノイズ

その名の通り、マトリックスでの判定にペナルティを与えるノイズです。通信量の多い地域、物理的な障害、距離に応じて発生しますが、有線接続には影響しません。ノイズを緩和するためのアイテムやプログラムもいくつか存在します。



■ データ爆弾

機密性の高いデータファイルにたびたび設置されているトラップです。気づかずファイルにアクセスしたり解除に失敗すると起爆し、元データを削除。同時にアクセスした端末に対して、ほぼ確実に破壊可能なダメージを発生させます。マトリックス知覚でファイルを調べることで爆弾の有無を調べることが出来ます。

文責:こめぶくろ

協力:シャドウランDiscordサーバー有志の皆様
個人的な制作物です。商用利用はご遠慮ください