

シャドウランのリガーがなんとなくわかるPDF

操縦のスペシャリスト

自動車にドローン、産業用ロボットまで。自動操縦の普及した第六世界ですが、優れた操縦者は未だに引く手あまた。なかでも「リギング」というVR技術を用い、マシンと意識を一体化する操縦スペシャリスト、それがリガーです。ドローンを使った偵察や戦闘支援、チームを安全に目的地まで運ぶ際に彼らは力を発揮します。



! リガー関連のルールは記述が曖昧な点が多く、GMIによって裁定が異なる場合があります。不明点は事前に確認しておくトラブルを防げましょう。

! リガーはデッカーに次いでマトリクスとの関連が深いキャラクターとなります。デッカー編の「マトリクス」の項目もあわせて参照するとより理解が深まります。

リガーの切り札「制御リグ」と「RCC」

リガーをリガーたらしめる2つの要素「制御リグ」と「RCC(リガー・コマンド・コンソール)」。前者はリギングのための身体改造、後者は複数の機体の運用に特化した端末で、それぞれ以下のメリットがあります。



制御リグ

「リギング」を可能にする身体改造

制御

ドローンに意識を「ジャンプ・イン」してリギング状態になる操縦に関連するあらゆる判定値や達成値上限にプラス補正。難しい操縦判定の目標値が下がる。

リギング操縦は自動操縦や通常の手動・遠隔操縦より優先権が強い。＝ハッキングで機体の制御を奪われる危険がない。

欠点

リギング中の機体へのダメージはリガーにフィードバックされる。ヴィークル(乗り物)をリギングに対応させるにはオプションパーツが必要。※ドローンには標準で搭載済み。



制御

自動操縦中のドローンに「同じ命令を一括で指示する」ことが可能。「登録されてない対象を撃て」「近くのを味方を守れ」などもOK。必要ならば従来どおり個別に命令を出しても構わない。

ドローンが各種判定を行う際の技能値として扱われる「オートソフト」。RCCにセットされたオートソフトは制御下の全てのドローンに反映される。※ソフトのための空き容量はノイズ緩和値とリソースを共有。

切替

「リギング中のドローンから別のドローンにリギングし直す」際に必要な動作が「ジャンプ・アウト→ジャンプ・イン」の2アクションから、「ジャンプ・イン」の1アクションに短縮される。

防御

制御下のドローンへのハッキングに対して防御判定を代行。遠隔操縦の障害となる電波ノイズの緩和。※ノイズの緩和値はオートソフト用の空き容量値とリソースを共有。

リガー・コマンド・コンソール

複数機体の運用に特化した端末

リガー

どんなリガーになりたいか

データとしてのリガー

リガー作成時の基本事項

「ドローンやヴィークル(乗り物)を買うための予算」を確保するため、「資産」の優先度が高くなります。
「技能値」と「能力値」は取得したい操縦技能の数に応じてお好みで構いません。
身体改造と相性が良く、キャラクター自身にも戦闘能力を持たせることが可能ですが、
制御リグによる【エッセンス】消失が大きいいため、サムライや各コンバットタイプと比べて多少の取捨選択が必要です。

重要技能

各種操縦技能 \geq <砲術> \geq <電子戦> > 整備関連 or 航法・地理知識技能
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、遠隔操縦時の判定にペナルティがかかります。

ドローンリガー

ドローンの運用を重視するリガーです。
ヴィークルに比べて安いドローンを複数運用することで、
手数を生かした偵察・戦闘支援で力を発揮します。
ドローンは耐久性に難があるためリギングのリスクが大きく、
制御リグを持たないリガーも珍しくありません。

スマグラ

「運び屋」の呼び名通り、ヴィークルの運用を重視するリガーです。
味方の輸送はもちろん、頑丈で搭載量の多いヴィークルによって
屋外限定ながら強力な火力を発揮できます。
入手難度の関係上、自動車や二輪車などの地上機の運用が主流。
輸送ルートの知識や、警察・国境警備関係者とのコネも役立ちます。

ドライビングアデプト

正確にはリガーではありませんが、便宜上こちらで説明します。
技能強化や各種バフによりスマグラ並の運転能力を持ちます。
機動力の欲しい戦闘型アデプトが副次的に取得する場合があります。
スマグラと違いドローン運用までは手が回らない点に注意。

その他サブポジション

補助的にドローン運用能力を持つ「ドローンデッカー」
余った技能値でチームの輸送も担当する「フェイスリガー」など、
リガーはサブポジションとしても需要があります。
RCC、制御リグはどちらかがオミットするケースがほとんどです。

職業としてのリガー

軍、警察消防、あらゆる産業

土木工事からピザの宅配まで、様々な職業で活躍の場があります。

ゴージャング

いわゆる暴走族ですが、路上強盗や密輸に手を染めています。
エルフの「エンシェンツ」、トロールの「スパイクス」が有名です。

リガーの操るマシンたち

ヴィークル



自動車や船舶、航空機などの乗り物全般を指します。
ドローンと比較すると耐久力や武器の搭載量に優れ、攻撃を防ぐ装甲としても役立ちます。
反面、自動操縦用のAIは大半が最低レベル。有事の際にはリガーによる操縦が必須となるでしょう。
リガーが直接乗り込めるため有線でのリギングが可能で、電波ノイズの影響を無視できる利点もあり。
人を運ぶだけならフォード、頑丈さの割にありふれていて目立たないブルドッグ、
とにかく戦闘力が欲しいならロードマスター…など、用途と予算に応じて選びましょう。

ドローン



リギング対応オプションが標準装備されています。
安価なうえに自動操縦でも一定の能力を発揮するため、RCCで複数運用するのに向いています。
昆虫サイズの偵察機カムシヤ、火器を搭載可能なドーベルマン、ロトドローン等が人気です。
人型のデュエリストもアイデア次第で幅広く活用できるでしょう。
偵察、味方の援護、物量攻めと幅広い用途に使えますが、総じて耐久性が低く、
拳銃程度でも大きなダメージを受けてしまいます。

リガーの能力値

筋力

操縦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:2~3

敏捷力

銃座から直に搭載火器を扱う場合は
こちらが基準能力値となる
身体改造による強化:可能
推奨値:2~3

論理力

最重要能力値の一つ
搭載火器による射撃の基準能力値
身体改造による強化:可能
推奨値:5~

反応力

最重要能力値の一つ
操縦全般の基準能力値
身体改造による強化:可能
推奨値:5~

直感力

最重要能力値の一つ
センシングや航法の基準能力値
身体改造による強化:不可能
推奨値:5~

強靭力

フィードバックに耐えられる程度に
リギングしないなら不要
身体改造による強化:可能
推奨値:2~3



魅力

操縦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:2~3

意志力

フィードバックに耐えられる程度に
ハッキングに対する防御にも使用
身体改造による強化:不可能
推奨値:3~5

魔力/共振力

制御リグを埋め込む関係で相性が悪い
ドライビングアデプトなら最重要
身体改造による強化:不可能

エッジ

運転時の事故防止用に
達成値の上積みにも役立つ
身体改造による強化:不可能
推奨値:3~

ドローン(ヴィークル)の能力値+α

パイロット

搭載AIの性能
自動操縦で行う判定の基準能力値
(技能値は各オートソフト)

最高速度

速度が重要な判定の達成値上限
オン/オフロードで変わる場合あり

センサー

ドローン(を通した)の知覚や
センサー射撃時の達成値上限

操縦値

忍び歩き・センサー回避など
操縦性が重要な判定の達成値上限
オン/オフロードで変わる場合あり

強靭力

人間キャラクターの強靭力に準拠
搭載できる武器(マウント)の
最大数にも関わる

加速値

カーチェイスパートで
1ターン中に移動できる最大距離

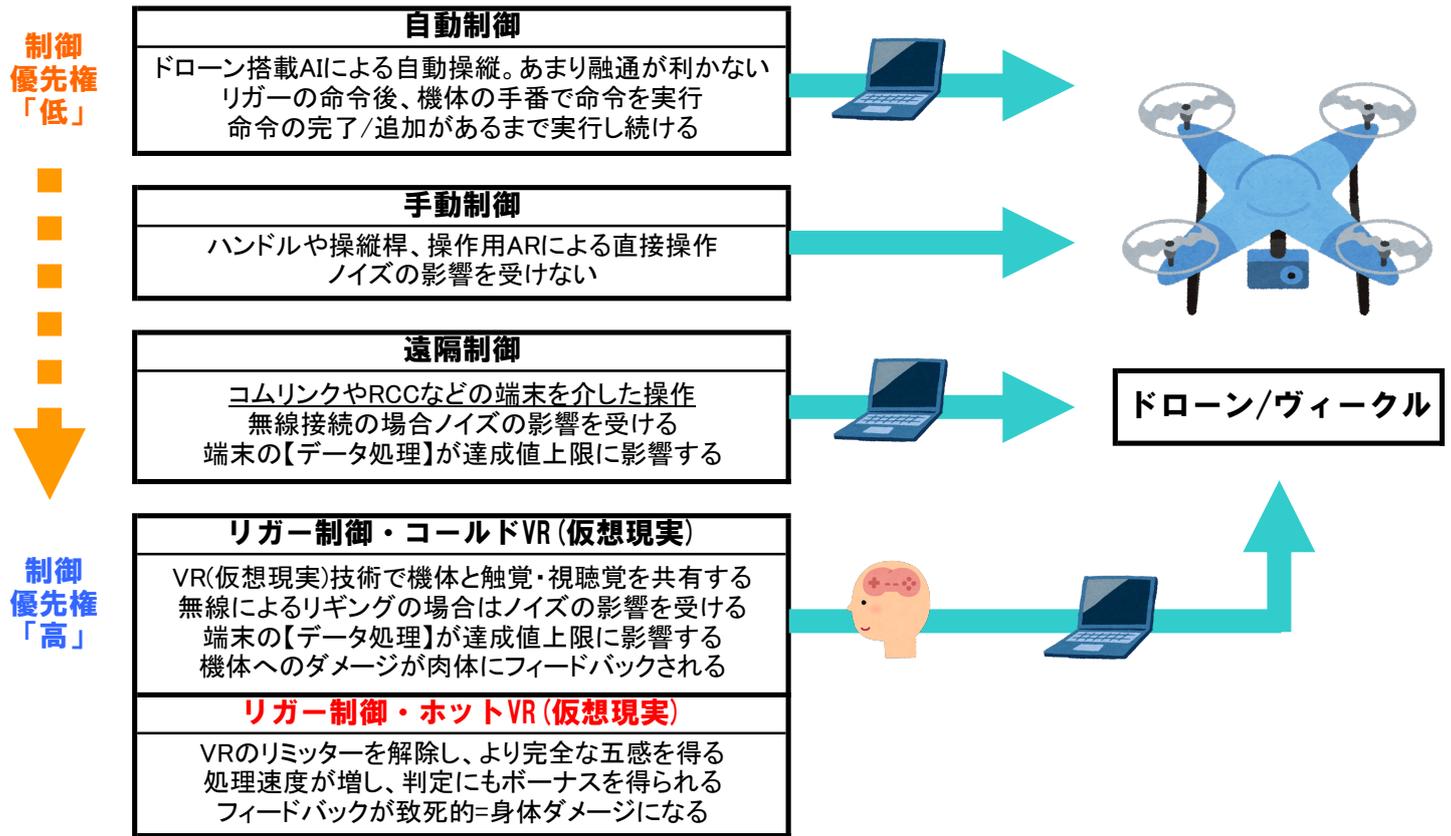


データ処理

正確には操縦に使う端末の処理能力
遠隔操縦でなにか判定を行う場合
通常の達成値上限と【データ処理】
どちらか低い方を適用する

ドローンとヴィークル

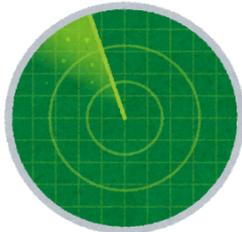
ドローン/ヴィークルの制御方法



! ヴィークルを手動/遠隔/リガー制御する場合、1ターンに1回は「ヴィークルを制御する」必要があります。制御を失ったヴィークルは自動制御に移行するか、あるいはどこかの壁に突っ込みます。

センサー

ドローン/ヴィークルを介して周囲を知覚する際重要となるのが、搭載されたセンサーの性能です。人間やヴィークルの反応を探知する際は、大きさや熱量、音量などのシグネチャーによって判定値が補正されます。また以下の方法で、武器の精度ではなく【センサー】を射撃時の達成値上限に選択できます。



受動照準

射撃攻撃の達成値上限が【センサー】になります。センサーの強化手段がない現状では使いづらいですが、能動照準を使用する際は必須となります。



能動照準

いわゆるロックオン機能です。対象のセンサー回避判定と対抗テストを行い、以降、攻撃の回避にペナルティを与えます。



センサーアレイ

ドローン/ヴィークルに標準搭載されている複合センサーです。カメラ(映像)、マイク(音声)、動体センサーなど各種センサーから8種類を自由に組み合わせられます。低光量補正など、各センサーに追加機能を施す場合は別料金が発生する点に注意しましょう。

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