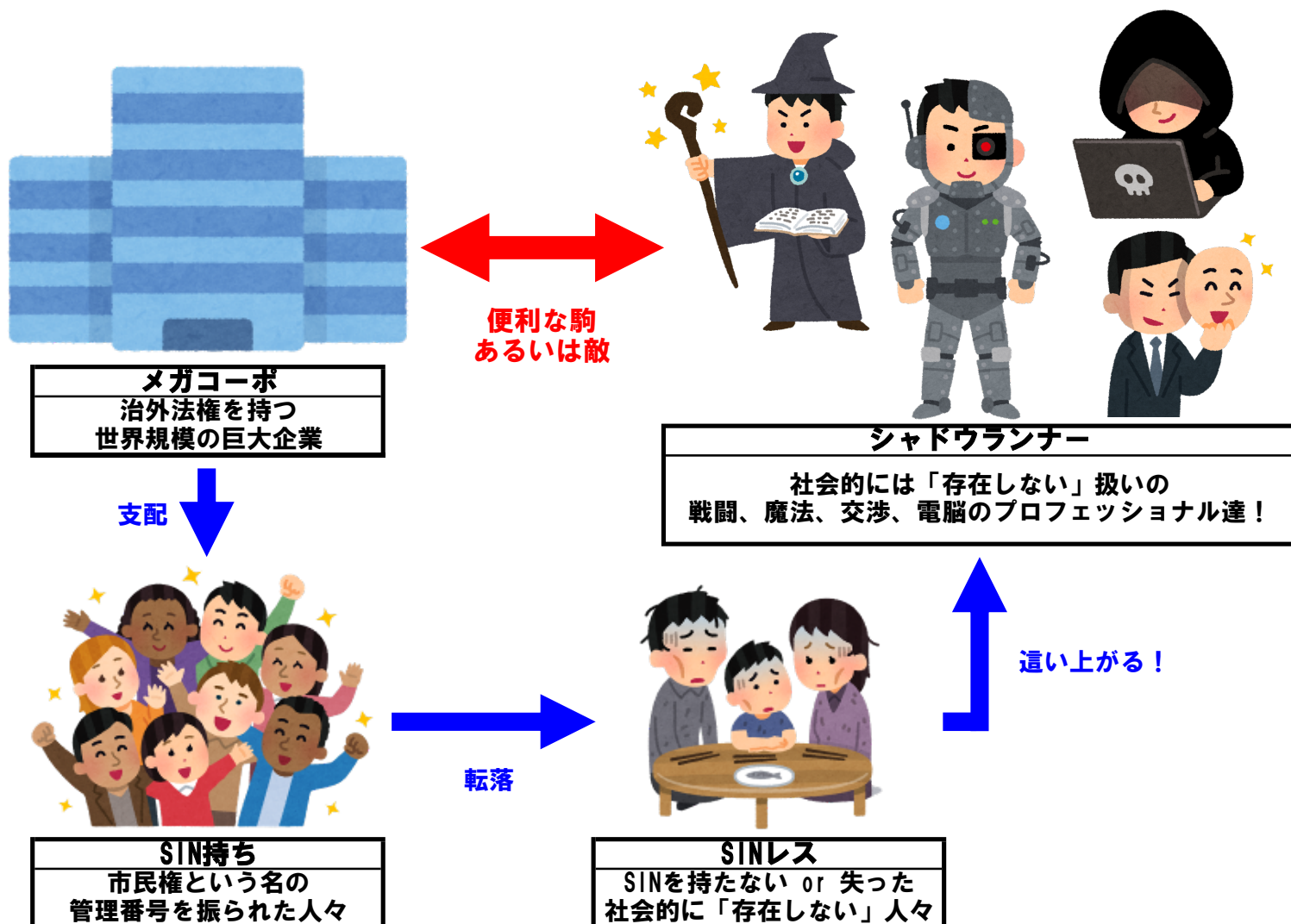


シャドウランのキャラクター作成がなんとなくわかるPDF

シャドウランナーとは

PCにしてフリーランスの作業員です。舞台となる「第六世界」は、ファンタジーと科学が同居する未来世界。巨大企業に牛耳られ人間が番号で管理される社会で、その枠外にいる人材として非合法活動を請け負います。



シャドウランの世界

2011年、疫病や災害といった前兆を経て各地にドラゴンが出現。地球のマナが復活した「第六世界」の到来を告げました。人類の中に眠っていた魔力の因子が解き放たれ、エルフやオーク等の種族、魔法使いが誕生し社会に定着していきます。



アメリカ合衆国

- アメリカ・カナダ合衆国
- アメリカ連合
- ネイティブ国家群

企業に言われるがままネイティブの土地を奪ったら独立戦争起こされました…
魔法に目覚めた彼らにボコられて西半分がネイティブの国になりました…
この体たらくにキレた南部もついでに独立しました…

最後の超大国とか調子づいてやりたい放題してました…
大災害をきっかけに若干改心、最近では善玉寄りです…
銃は規制しますが切腹用の脇差は携帯させます…



日本国
→ 日本帝国



メキシコ
→ アズラン

麻薬カルテルあがりのメガコーポの傀儡国家にされました…
アステカ文明に回帰して生贄文化とか復活してます…
日本が更生してからはシャドウランの悪の大国筆頭です…

より詳しい世界観を知りたい方には、以下に資料を用意してあります。
「シャドウラン5th 日本版非公式wiki」(<https://shadowrun.playing.wiki/>)

どんなシャドウランナーになりたい？

戦うのが得意なランナー

シャドウランナーは常に危険と隣り合わせ。以下に戦闘能力の強化手段や武器防具の特徴を記載します。戦闘特化のキャラクターに限らず、補助的に戦闘能力を持たせたい場合も役立つでしょう。



身体改造型（ストリートサムライ）

自らの肉体を改造することで戦闘能力を得ます。改造のための費用が必要となりますが、手軽で汎用性の高い強化手段です。身体改造は魔力や社交力の上限を下げてしまうため、それらが重要なキャラクターは注意しましょう。



魔力強化型（アデプト）

魔力で肉体を強化して戦闘能力を得ます。技能を特化しやすく高い専門性を持たせられます。アデプトになるためには「資質」を取得しなければならず、身体改造型ほどお手軽ではありません。

攻撃（銃火器）

銃はダメージが【筋力】に依存せず、「連射攻撃による回避ペナルティが重い」+「判定の達成値が高いほどダメージが増える」という要素が組み合わさり、安定した高ダメージを期待できます。また銃器アクセサリによって安価でカスタマイズが可能です。特に汎用性が高いアクセサリを2つご紹介します。

・スマートガンシステム

射撃判定の際に様々なボーナスを得られます。受信機となるスマートリンク(視覚機器)がないと機能しません。

・反動補正アクセサリ

ガスベントや衝撃パッドなど、連射時の反動を軽減します。反動補正 $\geq$ 多用する連射モードを目安に組み合わせましょう。

攻撃（筋力依存武器）

近接武器や弓、投擲武器などは【筋力】が攻撃力に直結するため、種族や能力値によってダメージが大きく変わります。【エッジ】や技能値を伸ばして達成値で底上げするか、【筋力】を伸ばして固定値を稼ぐかの2パターンが考えられます。銃と比べると回避ペナルティを与える手段が限られる点、近接武器の場合は移動力の確保にも注意が必要です。また副次的なメリットとして、【筋力】を上げることでシールドなどの重たい追加防具を扱いやすくなります。

防御

先述の通り、シャドウランナーは回避にかかるペナルティが重く、避けるよりも耐えるほうが重視されます。(回避を軽視していいわけではありませんが、回避のみで生き残るには相当な特化が必要です) 反面、防具は比較的安価で、安くて硬い「アーマージャケット」「ヘルメット」などが前衛後衛問わず愛用されています。資産に余裕があるなら「耐火」や「絶縁」など、特定の攻撃に対する防御力が上がる改造もオススメです。

その他の強化手段

「イニシアティブ」を伸ばすことで戦闘時の行動順や行動回数が上がります。強化手段はいくつかありますので、資産や【魔力】と相談しながら選びましょう。11以上あれば1ターンに2回行動 or 1回行動と防御に専念が可能ですので、護身用としては十分です。また暗視能力やサーモグラフィーなどの機能が足せるコンタクトレンズやサイバーアイ(義眼)も安価で購入できます。



シャドウランナーは法治国家が舞台となるため、常に強力な武器を振り回せるとは限りません。ピistolやナイフなどの目立たず持ち込みやすいサブ武器の用意をオススメします。

特殊技能を持つランナー

各分野に専門化した代表的な4つのタイプを紹介します。いずれも戦闘キャラクターに劣らず重要な役割です。



魔法使い

魔力に目覚め、魔法を使う才能に秀でた人々です。西洋魔術やシャーマニズムといった伝統様式に則り、科学技術がフォローできない分野で力を発揮します。

重要能力値

魔力、意志力、論理力 or 魅力

重要技能

呪文行使、錬金術、呪文対抗
召喚、束縛、霊視 等



デッカー

電腦ネットワーク「マトリックス」で活躍するハッカーです。専用のハッキング端末を用いてハッキングを行い、情報収集からセキュリティの掌握まで多彩にこなします。

重要能力

論理力、直感力、意志力、エッジ

重要技能

ハッキング、サイバー戦闘、電子戦、
コンピュータ、ソフトウェア、ハードウェア、等



フェイス

チームの交渉役です。交渉、恫喝、裏取引を駆使して優位な状況を作ります。また高い魅力からなる豊富な人脈を持ちます。

重要能力値

魅力、意志力、直感力、エッジ

重要技能

エチケット、交渉、脅迫、虚言、統率 等



リガー

運転手からドローン操作までこなす機械操縦の専門家。VR技術によって愛機と自身の意識を一体化し、文字通り手足のように扱うことができます。

重要能力値

反応力、直感力、論理力

重要技能

各操縦技能、砲術、電子戦、整備技能 等



各タイプの詳細については、それぞれの「なんとなく分かる」シリーズにて説明していく予定です。

ランナーの能力値

ランナーに必要な能力はその役割ごとに違いますので、タイプごとの詳細は各項目に譲り、簡単な説明に留めます。

- ・身体改造以外にも能力値の強化手段はあります。ここでは手軽に強化できるかどうかの指針としてお考えください
- ・推奨値は「通常作成の範囲で効率よくキャラクターを作りたい」方向けです。PLが好きなように作りましょう

筋力

【筋力】依存武器の基本ダメージ
投擲距離や銃器の反動軽減
運搬力、全力疾走時の移動力

身体改造による強化：可能
推奨値(戦闘キャラ)：5～
推奨値(その他キャラ)：2～3

敏捷力

攻撃判定や基本移動力
手先の器用さ、身軽さに関する判定
隠密能力に関する判定

身体改造による強化：可能
推奨値(戦闘キャラ)：5～
推奨値(その他キャラ)：2～6

論理力

ハッキングなど電腦関係の判定
学術的な技能や車載武器の操作
魔法使用時の反動軽減(ヘルメス)

身体改造による強化：可能
推奨値(戦闘キャラ)：2～3
推奨値(その他キャラ)：3～

反応力

乗り物やドローンの操縦
戦闘時の行動順と行動回数
攻撃の回避判定

身体改造による強化：可能
推奨値(戦闘キャラ)：3～5
推奨値(その他キャラ)：2～

直感力

魔法、電腦も含む様々な知覚
戦闘時の行動順と行動回数
攻撃の回避判定

身体改造による強化：不可能
推奨値(戦闘キャラ)：3～5
推奨値(その他キャラ)：3～

強靱力

毒や薬物に対する抵抗力
身体コンディション(体力)の最大値
ダメージの軽減判定

身体改造による強化：可能
推奨値(戦闘キャラ)：4～
推奨値(その他キャラ)：2～3

魅力

交渉事や指揮・指導に関する判定
相手の意図を図る能力
魔法使用時の反動軽減(シャーマン)

身体改造による強化：可能
推奨値(戦闘キャラ)：2～3
推奨値(その他キャラ)：2～

意志力

精神的な干渉に対する抵抗力
精神コンディション(気力)の最大値
魔法使用時の反動軽減

身体改造による強化：不可能
推奨値(戦闘キャラ)：4～5
推奨値(その他キャラ)：3～

魔力

魔法に関連する判定
呪文の効力とその上限値
素質がない限り取得不可能
身体改造を行うと上限が低下

身体改造による強化：不可能

エッジ

ヒーローポイント
判定のやり直し、達成値の上積み
戦闘時の行動順と行動回数増加
キャラクターの死亡の回避

身体改造による強化：不可能
推奨値：2～



・能力値1のリスク

シャドウランは「対応する技能がない場合、基準能力値-1で判定可能」という救済措置が講じられています。後衛タイプだからといって身体能力値を1、戦闘しかりしないので論理力と魅力とを1…といったステータスは「全力で走る」「武器のガタツキを直す」「依頼人と無難に話す」といった誰にでも起こりうる判定に対して自動失敗してしまう可能性に注意しましょう(仲間のフォローによる補正も受けづらくなります)

シャドウランナーの必須？技能

ステータスによっては不向きな技能もあるため必ずしも高レベルで取得する必要はありませんが、ヒット購入(GMの許可のもと、ダイスを振らず一定の達成値を満たしたことにする処理)ができる程度であると安心です。



忍び足

非合法活動に従事するランナーにとって「目立たない」のは重要な技術。警備員や監視カメラに見つからず移動したり、隠れたりするための技能です。奇襲を仕掛ける際にも使える点から、戦闘キャラクターとも相性が良いです。



エチケット

TPOをわきまえた作法や振る舞いが身についているかどうかの技能です。上品なマナーに限らず、今いる環境に悪目立ちせず溶け込む社交面での「忍び足」です。またNPCに対して無礼な態度を取ってしまいそうなときにGMが忠告してくれる場合があります。



知覚

重要な手がかり、些細な違和感、隠れた敵などを発見するための技能です。「視覚」や「聴覚」といった特定の感覚で判定を要求される場合もあります。また、こうした単一感覚だけを強化するアイテムも存在します。

シャドウランナーの必需？品

プレイ環境にもよりますが、多くのランナーが所有している基本グッズを紹介します。



偽造SIN & 偽造免許

シャドウランナーは基本的にSINレスのため、まともな社会生活を送るには偽造SINが必要です。レーティングが高いほど偽物とバレづらいため、普段使うものはレーティング3以上があると安心です。偽造免許は銃などの規制品(R)を所持するための許可証(の偽造品)です。SINに紐付けられるため、偽造SINの数だけ用意する必要があります。



コムリンク

パーソナルコンピュータとスマートフォンの機能を併せ持つ個人用端末です。3Dプロジェクターや電子決済機能付で、高度に電子化された第六世界での生活をサポートします。安価なものでも基本機能に問題はありませんが、ハッキングに対して弱いため、電子機器(身体改造)を多用するランナーはなるべく高価なコムリンクを使用した方が良いでしょう。



映像リンク&サブボーカルマイク

映像リンクはAR機能と視界共有機能を備えており、眼鏡やコンタクトレンズに搭載して使います。プレイヤー要素と侮るなかれ。言葉を交わさず仲間と視界を共有できる利点は絶大です。サブボーカルマイクはいわゆる咽喉マイクで、普通なら聞き取れないような声で通信が可能です。交渉相手の前で、あるいは戦闘中に内緒話をするのに重宝します。



ゲッコー・テープ・グローブ

「ヤモリ」の名前通り、着用者の意のままに壁に張り付くグローブ、ニーパッド、靴底のセットです。かさばらない登攀具一式として機能する優れたもので、堀や壁をよじ登るのに使えます。濡れた面にはうまく張り付かないので、悪環境では普通の登攀具やロープを用意しましょう。



シャドウランに登場するアイテムの多くはワイヤレス(無線ネットワーク)機能を搭載しています。オンライン状態のアイテムは各種追加機能が使える代わりに、遠隔ハッキングされるリスクが発生します。

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