

# シャドウランのストリートサムライがなんとなくわかるPDF

## 路地裏の重戦士

重度の身体改造者「レーザーガイ」や「レーザーガール(ジレット)」のなかでも、ストリートを活躍の場とする戦士のことです。タイプとしては重戦士にあたりますが万能で隙のないキャラクター。戦場では最強の名をほしいままにします。



### サイバーウェア

金属製の骨格や機械の眼球、人工筋肉に代表される機械的な身体改造パーツです。バイオウェアに対して安価で広く普及しており、人間らしい外観のものも容易に手に入ります。一方でエッセンス(後述)の消失が大きく、見た目の違和感を完全に消し去ることはできません。



### バイオウェア

人体が生来持つ器官や組織を強化したバイオテクノロジー由来の身体改造パーツです。高価ですがエッセンスの消失が少なく、外見も普通の体組織とほぼ見分けがつかず、金属探知機などのセンサー類にも感知されません。



各キャラクターには、【エッセンス】と呼ばれる魂や人間性を表すステータスが設定されています。エッセンスが0以下のキャラクターは歩く死体に等しく、PCとして使用できなくなります！(改造以外でエッセンスが消失するケースは稀です。強さを求めギリギリまで切り詰めるサムライも少なくありません)

## ストリートサムライ

### 代表的な改造例



#### 知覚強化

##### サイバーアイ

各種機能を追加できる機械の眼球で、カメラと映像リンクが標準装備。暗視機能や大光量補正、射撃を補佐するスマートリンクなどを増設可能

#### 能力強化

##### 強化反射神経 or 神経増速

神経の伝達速度を強化して【反応力】およびイニシアティブを増やす。高価かつエッセンスの消失が大きい

##### 人工筋肉 or 筋肉強化(調律)

筋肉を人工のものに置き換えて【敏捷力】や【筋力】を強化する。エッセンスの消失が大きい

#### 耐久強化

##### 皮膚装甲 or オルソスキン

皮膚をより強靱にして装甲値を増やす

##### 骨格補綴 or 骨密度強化

骨格に手を加えダメージへの抵抗力を増やす。素手攻撃の威力も上昇する

#### 特殊

##### サイバークリム(義肢)

機械の四肢(なんなら胴体も)。体力が増加し、装甲や武器も搭載可能。換装部位の筋力・敏捷力は義肢の能力に置き換えられる

## どんなサムライになりたいか

「ランナーがなんとなくわかるPDF」の「戦うのが得意なランナー」の項目も合わせてご参照ください

### データとしてのサムライ

#### サムライの共通項

サムライはシャドウランにおける戦闘の花形。高耐久でありながら器用万能な戦闘能力を持たせられます。基本的には改造度合いが高いほど強くなるため、「資産」「能力値」の優先度が高くなります。多彩な武器、あるいは戦闘以外の分野もこなしたい場合は「技能値」を重視するのも良いでしょう。前衛要員として装甲値17(アサルトライフル+APDS弾の基本貫通力に耐えうる)以上の耐久力を目標としつつ、先述の「代表的な改造」にある知覚・能力・耐久の強化改造を可能な限り盛り込み、万能性を確保します。

#### 重要技能

近接 or 射撃戦闘技能 >> 隠密技能グループ(特に<忍び歩き>) ≥ 運動技能グループ(特に<体術>)

#### ストリートサムライ(アタッカー)

敏捷力とイニシアティブの強化に比重を置き、攻撃面を重視したタイプ。アデプトと比べて耐久面も高レベルで確保できる点、筋力を強化しやすく、筋力依存の武器も扱いやすい点が魅力です。(銃火器以上の高火力を出す場合はやはり特化が必要です)

#### タンク

装甲と強靭性に比重を置き、「敵の攻撃に耐える」タイプです。シールドやサイバーリム等による追加装甲も選択肢に入ります。システム上、味方のダメージを肩代わりする行動が取りづらいため、同じサムライなどの強敵を引き受けるのが主な役割となるでしょう。

#### エンフォーサー(用心棒)、マーセナリー(傭兵)

どちらも技能値を優先したタイプの一例です。前者は魅力値と交渉(脅迫)技能を持たせることで調査能力を付与、後者は複数の武器技能により多彩な武器を操ります。できることが増えるぶん技能値を多く確保する必要があるため、通常のサムライと比べて身体能力で劣りやすくなります。

#### サイバーリム(義肢)特化

複数の部位をサイバーリムに置き換えたタイプです。各リムの筋力/敏捷力を最大まで強化し、装甲を追加することでアタッカーとタンクの良いとこ取りを目指せますが、エッセンスが不足しやすく、何かしらの偏りが生じます。判定値の算出方法が卓(GM)によって違うため、確認が必要です

### 職業としてのサムライ

#### 元ゴロツキ

SINレスの多くは生きるために犯罪を犯し、身体改造を受け入れます。サムライと呼ばれるレベルまで生き残れるのはごく僅かです。

#### 元軍人・警察・企業警備隊

各々の事情により地位を捨てざるを得なくなった、いわば「浪人」です

## サムライの必需?品



#### トランスス・アヴァロン

初期購入できる中では最高級、最高の対ハッキング能力を持つコムリンクです。サイバーウェアは電子機器の塊。つまり、その多くがハッカーの攻撃対象となります。アヴァロンを親機として電子防御用のネットワーク(PAN)を構築し、「自分の身」を守りましょう。



#### 乗用車

移動手段の他、武器の隠し場所としての役割もあります。強力な武器を扱う関係上、ときには人目につかないことも意識しましょう。チームの誰かが持っているならそちらに便乗させてもらってもOKです。



#### 覚醒パッチ

精神コンディション(気力)の消耗を一時的に回復します。重装甲のサムライは体力ダメージよりも精神ダメージを受けやすく、結構な頻度でお世話になります。効果時間が切れると反動ダメージが発生するため過信は禁物です。

# サムライの能力値

**筋力**

筋力依存武器のダメージや追加防具の搭載量に関わる

身体改造による強化:可能  
推奨値(白兵メイン・タンク):7~  
推奨値(射撃メイン):4~

**敏捷力**

最重要能力値の一つ  
攻撃の成功判定に関わるためアタッカーは可能な限り強化を推奨

身体改造による強化:可能  
推奨値:5~

**論理力**

普通のサムライにはほぼ不要  
削りやすいステータス

身体改造による強化:可能  
推奨値:2~3

**反応力**

最重要能力値の一つ  
イニシアティブや回避に関わるサムライなら割と簡単に上げられる

身体改造による強化:可能  
推奨値:5~



**直感力**

イニシアティブや回避に関わる反応力よりも使い道が多いが身体改造では強化できない

身体改造による強化:不可能  
推奨値:4~

**強靭力**

最重要能力値の一つ  
ダメージの軽減はもちろん転倒からの復帰にも使用

身体改造による強化:可能  
推奨値:5~

**魅力**

交渉能力を持たせたい場合は取得削りやすいステータス

身体改造による強化:可能  
推奨値:2~3

**意志力**

装甲が厚い分精神ダメージが頻発一分呪文への抵抗や転倒からの復帰にも使用

身体改造による強化:不可能  
推奨値(アタッカー):3~5

**魔力/共振力**

不要  
エッセンス残量で最大値が決まるためサムライとの相性は最悪

身体改造による強化:不可能

**エッジ**

事故防止や判定値の上積み調査パートではあまり使わない

身体改造による強化:不可能  
推奨値:2~

## サイバーウェア・バイオウェアのグレード

各種身体改造パーツは、単純な性能とは別に「等級」を選択可能です。

「高いほどエッセンスの消失が小さい」「ハッキングに強い」特徴がありますが、最初のうちはこだわらなくても構いません

等級	価格	エッセンス消費	入手難度
スタンダード	通常	通常	通常
アルファウェア	高い	少ない	高い
中古品	安い	多い	低い

※培養バイオウェア(= 特注品)では不許可とする卓もあります

※作成段階で入手可能な等級のみ記載



「とにかく改造を厳選したい！」という方は、パーツの等級をいじってみるとよいでしょう。  
エッセンスが足りなければアルファ、資金が足りなければ中古と組み合わせることで道が開けるかも？

# 武器を選ぼう



## ピストル

威力:低い 射程:短い 注目度:低い 技能:<ピストル>  
威力は控えめながら携帯しやすく、銃社会であれば比較的フリーに持ち込めます。  
サブ武器としては最も広く使われ、連射機能のあるマシンピストルも存在します。

## サブマシンガン

威力:普通 射程:普通 注目度:注意を引く 技能:<自動火器>  
フルオート射撃が可能な武器としては隠しやすく、値段も手頃。  
敵の回避判定にペナルティを与えるため、想定以上のダメージが出る場合あり。  
連射機能を持つため、治安の良い地域では警察に見咎められる可能性があります。



## アサルトライフル

威力:高い 射程:長い 注目度:警戒される 技能:<自動火器>  
フルオート射撃可能で、高い威力に貫通力と非常にバランスの良い武器です。  
メイン武器として広く使われていますが、持ち歩く際には注意が必要です。

## ショットガン

威力:高い 射程:普通 注目度:注意を引く 技能:<長銃>  
散弾の拡散範囲(チョーク)を調節することで対象人数や基本ダメージが変わります。  
回避ペナルティ効果で攻撃を当てやすく、慣れば非常に優秀な武器です。  
フルオート機能を備えた違法品も存在し、連射\*散弾で期待ダメージが跳ね上がります。



## スナイパーライフル

威力:高い 射程:超長い 注目度:警戒される 技能:<長銃>  
高い威力と貫通力を持ち、射程も長いため相手との距離を気にする必要がありません。  
一部の違法品は連射機能を備えており大変強力ですが、持ち運びにリスクが伴います。

## マシンガン

威力:高い 射程:超長い 注目度:全て違法品 技能:<重火器>  
筋力制限無しで運用できるのはライトマシンガンまでです。  
威力もさることながら、装弾数が多く制圧射撃(範囲デバフ)を長く維持できるのが利点。  
ルールブック記載のものは全て違法品なうえ、隠して持ち運ぶのが非常に困難です。



## 手榴弾(グレネードランチャー)

威力:高い 射程:筋力依存(長い) 注目度:違法 技能:<投擲><重火器>  
手で投げる、あるいはランチャーから射出する爆発物です。  
判定結果が悪いと見当違いの方向に飛んでいくため、ややクセがあります。  
起爆モードによっては爆発までに時間差が発生する点にも注意が必要です。

## 各種弾丸

通常弾以外の特殊効果を持つ弾丸をご紹介します

フレシエット弾: 散弾。ショットガンで使うと拡散範囲の調整が可能。装甲貫通力が低い  
ゲル弾: 非致死性で、衝撃により相手を転倒させやすくする  
スティックショック: 非致死性+行動ペナルティを与える。ドローンなどの機械には特効  
APDS弾: 強力な装甲貫通効果あり。違法品のため所持・使用のタイミングに注意

## 【筋力】依存武器

威力:様々 射程:様々 注目度:様々 技能:様々  
近接・投擲武器や一部の遠距離武器など、ダメージが【筋力】に依存する武器です。  
オークやトロールなど筋力に秀でた種族が振ると銃火器以上のダメージが発生します。  
射撃型でも白兵戦に備えて一振り持っておくと、意外なところで役に立つかも？

