

## はじめに

フチ工業電子の元カンパニーマン(企業 работник)を探し出し、貴重なデータを回収するシナリオです。シナリオ内時間は1-2日間で活動範囲も小さな街に限定されますが、PLの行動にNPCを対応させる必要があります。デッカーはラストで大きな見せ場がありますが、不在でもNPCが代理可能です。また閉鎖的なコミュニティでの調査が必要となりますので、フェイスも活躍が見込めるでしょう。戦闘面では通常作成レギュレーションで作ったキャラクターがそれなりに苦戦する難易度を想定しています。またラン&ガン使用環境対応済みです。

- 必要時間:約12時間(オンラインセッション)
- 推奨人数:3~5人

## シナリオ背景

内紛によって解散した元AAAメガコーポ、フチ工業電子。同社の資産の多くは他のメガコーポに吸収されましたが、散逸してしまったものもいくつか存在します。

2060年、フチのヨーロッパ部門を支配していた「山名派」の企業 работник「ナイトバード」が、フチ・アメリカの実験施設から研究データを奪取。直後に自社の解散に見舞われます。帰る場所をなくした彼はイーナムクローの隠れ家で事態の好転を待ちましたが、作戦のための全身整形、そして脳内に埋め込まれたドリームチップ(初期型のペルソナフィックス)が徐々に本来の人格を蝕み…企業 работникナイトバードは、ストリートチルドレン「イローナ」へ生まれ変わりました。

1年後、フチ・アメリカの元技術者「ミヤザワ」がイーナムクローを訪れます。彼は先述の研究に携わった技術者の一人で、亡き娘の姿を模したナイトバードに利用され、研究成果や企業市民のSIN、その他の全てを失っていました。忌まわしき思い出の地で二人は再会しますが、イローナには既に当時の記憶はなく、ミヤザワもまた彼女の現状を知り、葛藤の末に復讐を捨てました。

そして月日は流れ、イローナは「ブドリ」と名を変えたミヤザワとともに機械技師の仕事で糊口をしのいでいました。しかし、フチ時代の同僚「ハミングバード」が彼女の足取りを掴み、研究データの奪取を目論みます。かつてのナイトバードの様にストリートキッズを装いイーナムクローに潜入したハミングバードは、別人に成りすましているであろう元同僚をあぶり出すため、メッセージを添えた死体を用意します。記憶を失ったイローナにそのメッセージは伝わりませんでしたが、奇しくもやってきたランナー達により事態が動き始めます。

# NPC一覧

データについては「NPCデータ(ヨタカは今も歌う)」のPDFシートを参照してください。

## イローナ(ナイトバード)

種族:ヒューマン 性別:男性(外見女性) 年齢:43(外見年齢20代後半)

今は亡きAAA「フチ工業電子」の企業従業員。フチ・ヨーロッパ部門を統括する「山名派」に属していた。バイオウェアによる全身整形と脳内のドリームチップ(人格書換プログラム)の影響で自身をストリートキッズ出身の「イローナ」と思い込んでいる。ブドリのもとで技師見習いとして下働きをしている。

### ■イローナの人格設定

オーバーンの労働者の間に生まれ、捨てられた元ストリートキッズ。外見およびパーソナリティはブドリ(ミヤザワ)の早世した娘を参考に構築されている。スラブ系の端正な顔立ちで同年代よりも大人びた性格。一方で知的好奇心に富み、ハイテクへの関心が強い。ナイトバードはこうした「個性」をインストールしたうえで偶然を装いブドリと接触。チップの保管庫を開けるための生体認証情報を手に入れた。

## ブドリ(ミヤザワ)

種族:ヒューマン 性別:男性 年齢:48

フチ・アメリカの元技術者で、本名ミヤザワ。渦中の研究(サイバーN用のプロセッサ)の開発に携わっていた人物。イーナムクローの労働者街で機械技師の仕事で営む傍ら、古い医療キットを使って地域住民の診療も行う。妻と娘を早くに亡くした過去をナイトバードに付け込まれてしまい、データ盗難の嫌疑をかけられSINレスに身をやつした。フチの解体後に訪れたイーナムクローでナイトバードと再会するも復讐を遂げることができず、親代わりとなる。

## ハミングバード

種族:ヒューマン 性別:男性 年齢:51(外見年齢10歳前後)

レンラクの企業従業員。バイオウェアによる全身整形で幼い少年に扮している。元々はイローナと同じフチ・ヨーロッパの工作セクションに所属。面識はないものの同じ手口を仕込まれている。フチの解体に伴いアジア部門(中臣派)に宗旨変えてレンラクの軍門に下ると、ここでも従業員として従事。十分な忠誠を示したことで「バイオウェアで擬態した従業員」による新設班「ハチドリ」の指揮を任されることとなった。“中途採用”ゆえに社内で苦労しており、今回の作戦にかける熱意は強い。

## その他の登場人物

### マタサブロウ

種族:ヒューマン 性別:男性 年齢:20代前半

住民に雇われた用心棒で、本名「セイイチ=ナツメ」。収束具の日本刀を携えたソードアデプト。日本帝国の宮司の息子で、剣術修行と称してシアトルに滞在している。用心棒という仕事柄ギャングとも付き合いがあり、そちら方面から接触を図ることも可能。

# オープニング:

## シーン描写

「フチ工業電子を覚えているかね？」

グラスに注がれる59年物のバロー口を眺めつつ、今はなきメガコーポの名を口にするMr.ジョンソン。

「レンラク、ミツハマ、シアワセと並ぶ日系AAAとして君臨しながら、内紛によって滅びた」

「最期は見るに堪えんものだったが、それ故に教訓は残った…そして、教訓以外のものも」

「解散前夜、フチのシアトル支社から重要な研究技術が盗み出された」

「犯人はヨーロッパ部門の企業作業員「ナイトバード」…そう、内輪もめだ」

「だが、ヨタカは主の元へ帰らなかった。それから15年経った今も、ナイトバードと件の研究データは闇に消えたままだ」

「さて……この話は先日、同社の再調査が行われた際に分かったことだ」

「同時に、今まで知られていなかったセーフハウスの存在が明らかになった」

「今更なにが残っているでもないだろうが、少し気になることが起こっていてね。ひと働き頼まれてくれないか」

「データの現物はもちろん、手がかりとなる情報でも構わない。出てきたものがあれば相応の値段で買い取ろう」

そんな言葉とともに、真っ赤なワインが飲み干される。

## 詳細

ダウンタウンのイタリアンバル、Mr.ジョンソンとの打ち合わせシーンです。

企業内紛が原因で分裂した旧10大「フチ工業電子」の技術データ、あるいはその手がかりの調査を依頼されます。

### ■ 報酬について(ランナー一人あたり)

調査費用として前金で2000新円。

失われた研究データあるいはその現物があれば13000新円、重要な手がかりなら5500新円を支給。

### ■ 「セーフハウス」について

オーバーン工業区、イーナムクローの労働者街にある安アパート。

周辺地域は日雇い、ないし低賃金の労働者が住む一角で、住民の入れ替わりが激しい。

メタヒューマンやSINレスも多く、ナイト・エラント(警察企業)による巡回もまばらである。

### ■ 「研究データ」について

サイバーデッキにまつわるもの。ジョンソンと親しい場合は、以下の情報が追加で提示される。

「フチの旧子会社がリリースした最新デッキ「サイバーN」シリーズに搭載されるはずだったプロセッサだ」

「親会社の解散にもめげず長年の研究によってついに完成した…という触れ込みのマシンだが、一つ欠点がある」

「優れたマシン性能に見合うプロセッサを生み出せず、アプリケーションの処理能力を犠牲にせざるを得なかった」

「つまり、この究極のサイバーデッキに本来搭載されるはずだった代物を探して欲しいのだよ」

### ■ 「気になること」について

近隣で殺人事件が発生している。被害者はSINレスの娼婦で、ナイト・エラントも“捜査”でなく“調査”で打ち切り。

死体のジャケットに血文字で「ヨタカよ囁りを止めよ」のメッセージが添えられていた。

### フチ工業電子(Fuchi Industrial Electronics)

2060年に解散した元AAAメガコーポ。山名電機、デキタ工業の二大家電メーカーを母体とし、サイバーデッキ技術の生みの親であるマトリックスシステム社を買収したことで十大の座にのし上がった。

以来、アメリカ、ヨーロッパ、アジアの各部門を上記の三社が分割支配してきたが、ダンケルザーンの遺言(※)に端を発する内紛の果てに分裂・解散。トップ陣および系列企業の大半はレンラク、シアワセ、ネオネット等のメガコーポに吸収され、未だ反目しあっている。

※フチ・アメリカを支配するリチャード＝ヴェイラーの腹心がレンラクの株式400万株を遺贈され、アメリカ部門の影響力が増大。

これを恐れた山名、デキタ両派との間に内紛が起こり、ヴェイラーは株式を手放してMS社とともにフチを離脱。この際、企業法廷の議席権を有するJRJ社と一緒に引き抜かれたことで、フチはメガコーポとしての資格を失った。

### オーバーン(Auburn)

シアトル・スプロールを構成する地域の一つで、400以上の工場が立ち並ぶシアトル最大の工業地帯。フェデレーテッド・ボーイング社の製造工場やレンラクの保有する最大規模のコンピュータ複合工場を擁する。ブルーカラーが住民の大部分を占め、メタヒューマン労働者とヒューマニスが頻繁に衝突を繰り返している。スポーツ、特に野球(オーバーン・カーディナルズ)とアーバンプロウル(オーバーン・ランブラーズ)が人気で、週末のスポーツバーは試合観戦を楽しむ人々で溢れている。

犯罪率は他の地域と比べて高く、イーナムクローやブラックダイヤモンド等の工場街では特に顕著。運輸会社や労働組合を支配する複数の中小マフィアと、歓楽街を牛耳るヤクザの間に水面下の抗争が続く。

#### イーナムクロー

オーバーンの南東端にある工場街。住民の大半は下流の労働者層で、路上犯罪やジャンキーが多い。国境線に面しており、密輸業者が暗躍している。

## シーン2: イーナムクロー

### シーン描写

労働者街はオーバーン工業区、イーナムクローの西端に位置しています。古く薄汚れた町並みの目立つ周辺地域でもひととき陰気で、淀んだ雰囲気を入り口からも感じられるでしょう。レドモンド地区を知るランナーであれば、あの掃き溜めより多少はマシ程度の感想を抱くかもしれません。通りを渡って労働者街に足を踏み入れると、途端に住民らの視線に晒されます。そ者に対する警戒以上の、非常にピリピリとした視線です。

### 詳細

奇妙な殺人が起きて以来、住民は強い警戒心を抱いています。こうした場所では暴力沙汰は日常茶飯事であるものの、今回は自警団気取りの市民のような「外部の者による犯行」が疑われるからです。労働者街に足を踏み入れたよそ者は住民の監視下に置かれ、用心棒のマタサブロウに報告されます。彼らにとっての盲点は「犯人が大人である」という思い込みです。不審者について尋ねられれば、ランナーたち以外に怪しい奴は見えないと答えますが、ストリートキッズ(ハチドリ班)は数に含めていません。加えて子供たちは下水道を利用しており、住民達は「いつの間にか居着いたガキ」としか思っていない。また、ランナーが「独特のスタイル」などの目立つ特徴を有している場合、その存在は即座にハチドリ達の知るところとなるでしょう。

## シーン2-1:用心棒マタサブロウ

### シーン描写

「失礼、少しよろしいか？」

調査中のランナーに一人の男が声をかけてきます。アジア系の若いヒューマンで、慣れない英語のイントネーションから日帝人と思われます。その足元には番犬のように2機の「ニッサン・ハウンド」ドローンが付き従っています。

「某はマタサブロウ。故あってここの人々の用心棒を引き受けている者」

「なにやら色々調べ回っておられるようだが、なんの理由があつての事かお伺いしたい」

マタサブロウと名乗る男は大小を腰に差し、物腰は柔らかながら警戒を隠そうとしません。

### 詳細

労働者街で調査を始めると早い段階でマタサブロウが接触してきます。彼は2機のニッサン・ハウンドを伴っています。ジャンク品で補修されたそれは見てくれこそよくありませんが、メカに強い人間であれば限られた資材で見事に整備されているのがわかるでしょう。また、〈知覚〉(3)や〈地上機操縦〉 or 〈ドローン知識〉(2)等のテストに成功すると、片方が遠隔操縦されているのに気づけます。これはイローナがブドリの店の自室から操縦しています。

マタサブロウはシアトルで武者修行中のアデプトで、ブドリに治療を受けた縁でこの地に滞在しています。殺人事件の発生後は本人の言葉通り用心棒として街を見回っており、なにやら嗅ぎ回るよそ者を追い払いにやってきました。彼はランナーに街を去るよう警告したうえで、引き下がる様子がなければ静かに殺気を放ち威嚇してきます。これは〈脅迫〉の対抗テストとして扱い、マタサブロウの出した純ヒット1つにつき、直後の行動の判定DPが-1、あるいはINが-1されます。

#### ■ マタサブロウを説得できた

戦闘は起こらず、遺留品の置いてあるブドリの店に案内されます。

また彼の口添えにより、以降は住民がランナーの調査に(渋々)協力するようになります。

交渉の際に警察関係者を名乗るのは悪手です。ろくな捜査もせず遺留品を突き返した彼らを住民は信用していません。

「被害者の親戚に頼まれた」などの理由が比較的信用を得やすいでしょう。

#### ■ マタサブロウを説得しなかった

戦闘が発生します。マタサブロウは「ダメージ分割」や「叩き落とし」など、なるべく非致死性の攻撃を行います。

撃破するとイローナから通信が入り、ブドリの店へ赴いてランナーたちと話をつける流れとなります。

ここでマタサブロウを殺害した場合、労働者街の住民が敵対的になり、以後の調査に支障をきたします。

## シーン2-2:ブドリの工房

### シーン描写

ブドリの店は店と呼ぶには慎ましい、車一台分のガレージがついた古い民家です。看板もかかっていませんが、この労働者街では珍しくもない趣です。シャッターが開けっ放しの「工房」内には、住人の持ち込んだ修理品が山と積まれています。

「とっ…父さん、銃！ダスティのこの猟銃預かってるでしょ！」  
階段を慌ただしく駆け下りる音ともに玄関が開け放たれ、若い女が駆け出してきました。  
無造作にまとめた長髪と血色の悪い肌、いかにもインドアな風貌のスラブ系。年の頃は20の後半。  
ランナーと目が合い固まる彼女の声を聞きつけて、ガレージの奥から一人の老人が現れます。

ブドリはマタサブロウ同様日系の顔立ちで、日々の苦労を忍ばせる深いシワが眉間に刻まれています。  
「騒がしいこった。……で、ご用件は？」

### 詳細

店主のブドリは他の住民同様、ランナー達を警戒するでしょう。マタサブロウの口添えがあれば「中立」、カづくで案内させた場合は嫌々ながら(不信)な態度で話を聞きます。

工房には古いながらも整備の行き届いた機材が揃っており、〈各種整備技能〉および〈ハードウェア〉、〈ソフトウェア〉のショップとして機能します。またブドリの目を盗んで工房内を漁ると、手製のサイバーデッキを発見できます。これはフチ・サイバーシリーズの図面を元に中古部品で組み上げた自作機で、デッキに関する知識を持つキャラクターなら原型がなにか気づくチャンスがあります。

またブドリは上記の通り技師ですが、サイバーウェア関連の知識を活かして簡易診療所も兼業しています。ガレージ奥の物置が即席のクリーンルームに改装されており、古い医療キット(レーティング6)による応急治療を受けることができます。

#### ■ マタサブロウが痛めつけられていた場合

ガレージ奥の物置に連れて行かれます。怪我の程度にもよりますが、概ね30分程度は治療にかかりっきりとなります。

#### ■ 殺人事件について尋ねる

遺留品を見せてもらうことができます。「レグワーク1:ヨタカ殺し」を参照してください。

# レグワーク1:ヨタカ殺し

## シーン描写

被害者はSINレスの娼婦で、推定30代後半。「ホクロのメリッサ」と呼ばれていましたが本名は不明です。死亡時刻は2日前の深夜。労働者街の路地裏で死んでいるのをストリートキッズが発見し、付近に住む電気店の店主が通報。

死因は紐状のもので首を圧迫されたことによる窒息死です。

着ていたジャケットに、被害者のルージュで書かれた「ヨタカよ囁りを止めよ」なるメッセージが残されていました。

身元引受人はなく、遺体はモルグに送られ既に火葬済み。遺留品は通報者である電気店の主「ブドリ」が引き取りました。

## 詳細

「ホクロのメリッサ」はナイトホークをあぶり出すために利用された哀れな娼婦です。排水路付近を通った際にハミングバードらによって殺害され、殺害現場をごまかすために人気のない路地に遺棄されました。

彼らはほとんど証拠を残しませんでしたが、たった一つ些細なミスを犯しています。悪臭のする環境に潜んでいたため、メリッサの香水の匂いに紛れたかすかな下水の匂いを嗅ぎ取れなかったのです。

### ■ 警察の対応

被害者がSINレスであることから調書の作成に必要な状況調査のみ。現状捜査の予定はありません。

ヨタカ=娼婦を暗喩する日本語であることから、そうした職業の人間を狙った異常者の犯行と考えています。

### ■ 遺留品

ブドリが保管し、親類が現れた場合は引き渡す予定です。ハンドバッグや護身用のホールドアウト、化粧道具など、それ自体はなんの変哲もないものです。衣類には未だ安い香水の香りが残っています。

<嗅覚>(2)に成功すると香水の香りに混じってかすかな異臭を嗅ぎ取れます。成功度が高いと汚染排水の匂いだと分かります。判定の際、キャラクターのライフスタイルが「下流」なら+2、「不法居住」なら+4、路上生活なら自動成功となります。

# レグワーク2:セーフハウス

## シーン描写

その建物は労働者街の路地裏に、当時と変わらぬ姿のまま残っていました。年月と酸性雨によってすっかりくたびれた集合住宅で、住民の大半は仕事に出かけ留守のようです。1Fの角部屋に「管理人室」の表札が掲げてあります。

## 詳細

ナイトバードがセーフハウスとして利用していた安アパートです。管理人は代替わりしており、当時の住人の素性は知りません。

### ■ 聞き込み

当時から住んでいる住人が、「家主のことは知らないが、時折ローティーンの少女が出入りしていた」と語ります。こういった場所では「そういう仕事」をしている少女も珍しくないため、軽蔑しつつも関わり合いを避けたようです。

### ■ アパート内

内部を調べるには現在の住人と交渉が必要です。  
視覚(3)で床下の隠し戸から、収納ケースに入った古いデータチップと免疫抑制剤(期限切れ)が見つかります。MADセンサー等を使用すれば目標値は1まで下がります。  
データチップは規格が古いのでデータの抽出にはハードウェア(2)に成功する必要があります。  
チップには事件直後の日付で、以下のログファイルが残されています。

#####

### ■ ログ#1 (日付はデータ盗難の直後)

「オリエンタリス」より非正規ルートで警告。最悪だ、なぜこのタイミングで。  
いずれにせよシアトルの連絡員は切り捨てられた。  
仮にデータを持ち帰っても、手切れ金として私の首ごとあの白人に突き返されるのがオチだろう。  
スケープゴートになるためにキャリアを積み上げたわけではない。このまま潜伏して状況の変化を待つ。

### ■ ログ#2 (#1より数日後)

あれ以来「オリエンタリス」から連絡はない。状況も好転しないままだ。  
どの交渉窓口も沈む船から逃げ出すフチ社員でいっぱい。そして連中の肩書は私より立派ときてる。  
明日は我が身とは考えたくない。からだは大丈夫、診断は必要ない。問題は。  
このからだじゃ逃げられない。だれか。

### ■ ログ#3 (#2より一週間後)

このままきえたくない

#####

論理力+直感力(3) or 諜報あるいは警備関連知識技能(1)に成功すると、  
企業工作員がこうした日記まがいの物を残すことに違和感を覚えます。  
それはまるで記憶障害を患った患者が、今日の出来事を必死に記録しているようにも感じられるでしょう。

# レグワーク3:ストリートキッズ

## シーン描写

食堂の軒下で、数人の見すばらしい浮浪児が物乞いをしたり、ゴミ箱の残飯を漁っています。時折わずかな新円の入ったクレッドを与える人もいますが、大抵は「道端の石ころ」のように無視して素通りです。子供たちはランナーの姿を見るやいなや餌付けされた鯉のように群がり、一斉に同じ言葉を繰り返します。

「ダンナ(オネーサン)、食べ物かクレッド恵んでくれよ！ 餓死しちゃうよお」

## 詳細

死体を発見したストリートキッズで、昼間はもっぱら通りの隅っこで物乞いをし、夜は水路の橋下で夜風をしのいでいます。

彼らの正体はハミングバード率いるレンラクの従業員です。下流にあるレンラクの子会社所有のポンプ場から水路を経由してイーナムクローに侵入し、元いた子供たちを一人ずつ殺して成り代わりました。彼らは子供の背丈を利用して街の地下を走る下水道を使って移動しています。また身寄りのない路上生活の子供ですので、顔ぶれが変わっていても大人たちは気にも留めません。

彼らからはかすかに遺留品と同じ排水の匂いがします。匂いの正体が判明していれば判定は必要ありません。匂いについて指摘されると、彼らは以下のようにごまかそうとします。

「あのネーチャン、本当は別の所に倒れてたんだ。でも関わり合い……ケーサツとかは嫌だったから、その」  
「食いモンとか、クレッドとか…とにかくその辺をもらってから、路地裏に隠しに行ったんだけど、途中で見つかった」  
「怖くなって嘘ついちゃったんだ。ネーチャンが死んでたのは、俺たちが普段寝てる水路のそばだよ」

### ■ 目に見えるものを疑え

ハチドリ班はアルファグレードのバイオウェアで身体改造した従業員です。また、労働者街にいる間は一切電子機器をえません。これによりマトリックス知覚や各種センサーをくぐり抜けることができますが、唯一霊視(3ヒット以上)に対しては無防備となります。

覚醒者のランナーが子供たちの正体を見抜き攻撃を仕掛けようとした場合、彼らは「不審者に襲われる子供」を演じます。大声で喚き散らし衆目を集め、部外者を警戒する住民を焚き付けてその場を切り抜けようとするでしょう。当然、ランナーに対する住民の態度は悪化します。

# レグワーク4:水路

## シーン描写

労働者街の真ん中を横断する小さな水道です。護岸が整備され、以前は用水路として使われていたのが伺えますが、現在は生活排水と工業排水の通り道になっています。「転落注意」の看板はありますが、フェンス等立ち入りを遮るものはありません。おかしな色をした水から異臭が立ち上り、周囲に漂っています。

## 詳細

護岸にはそこかしこに排水口があり、これは街の地下を走る下水道につながっています。**【直感】+【論理力】(2)**の判定に成功したキャラクターは、小柄なドワーフなら通れそうだなと感じるでしょう。判定者が当のドワーフであれば目標値は1となります。

水路は途中でトンネルとなって地下に流れ込んでいます。侵入防止の金網が張ってありますが、少し持ち上げただけで取り外せるのに気づくでしょう。メンテナンス用の通路が並走していますが高さは2mほどしかなく、トロールは身を屈めなくては「伏せ」状態通れません。

トンネルは内部で他の水路と合流しており、複雑な迷路のようになっています。水路図を入手せずに侵入した場合は目的地にたどり着くために「航法」の継続テストが必要です(「シーン3:ハチドリは獲物を捉えた」参照)。

マトリックス検索や地元インフラに詳しい相手に協力してもらえば、水路の詳細な地図に加えて以下の情報が手に入ります

- ・下流にレンラク・シティサービスの所有するポンプ場が存在する
- ・ポンプ場は自動化されているが、ここ数日メンテナンスサービスの車が駐車場に停まっている。(要:高達成値)

# シーン3:ハチドリは獲物を捉えた

## 詳細

ランナーが水路の入口を発見するか、イローナの正体に気づいた時点でこのシーンに移ってください。買い物に出たイローナが帰ってこず、不審に思ったブドリがランナーたちに連絡を入れます。マタサブロウは(負傷していない場合)既に市中を探し回っており不在です。

この段階でブドリやイローナの正体について言及した場合、ブドリはデータと引き換えに娘の救出を依頼してきます。ランナーチームにデッカーがない場合、彼はサイバーシリーズのレプリカを使ってマトリックス支援をしてくれるでしょう。

### ■ 水路へ

イローナはその正体に気づいたハミングバードらの手により、ポンプ場へ連れさらわれています。水路は高さ2mほどで、トロール以上のサイズのキャラクターが進入する場合、「伏せ」の状態として扱ってください。

<知覚>(2)に成功すると、水路に沈んだ数人の子供の死体を発見します。デビルラットなどの地下の生き物によってほとんど骨だけになっていますが、服装からストリートキッズであることが推測できます。死後数日は経っているでしょう。一箇所にまとめて打ち捨てられていることから、偶然迷い込んだものでないのは確かです(キャラクターがこの事実に気づかない場合は、【論理力】+【直感力】によるテストでそれとなく示唆しても構いません)。

### ■ 以下はセッションの進行や戦闘の発生度合いに応じて任意で発生

さらに奥へと進むと、通りにいたストリートキッズが2人通路に倒れ、悲痛な表情で助けを求めています。言うまでもなくコレはハチドリ班による罠です。<虚言>(2)の対抗テストに失敗したキャラクターは不意打ちを受けてしまい、防御テストを行えません。

## 水路イベント表

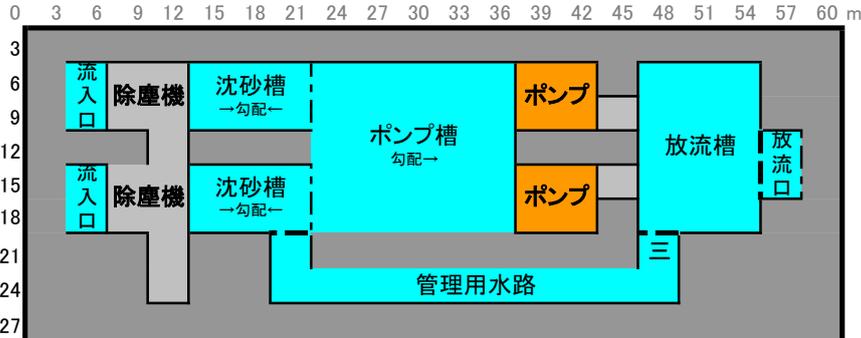
ランナーが地図を持たずに水路に侵入した場合、<航法>+【直感力】[精神](6,10分)の継続テストが発生します。目的地にたどり着くまで、1回の判定ごとに2D6を振り、下記のイベントを発生させてください。

※「合計〇〇DVのダメージ～」が発生した場合、そのDVを各キャラクターに任意で配分。その後各自で装甲を適用してダメージ抵抗テストを行います。

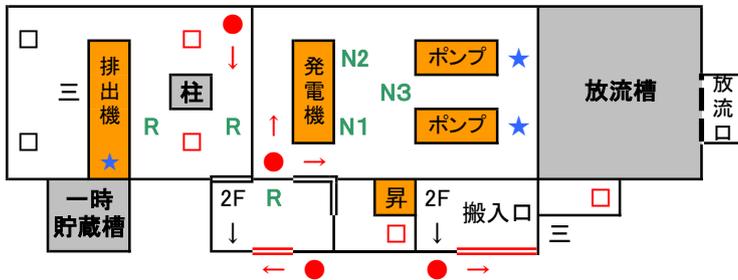
ダイス目	結果
2	密輸品の倉庫にたどり着く。入手値14(R/F)までの装備を1つ入手可能。ただし悪名が1点増える。
3-4	スクワッターの死体を発見。デビルラットにかじられ見る影もない。死体を漁ると1D*100新円のクレッドスティックが手に入る。
5-8	デビルラットが足元を走り回っている(実害なし)
9	デビルラットの群れに遭遇。追い払ったが合計1D6*2DVのダメージを受けてしまう。
10	<体術>+【敏捷力】(2)に失敗したキャラクターはめかるみに足を取られ、水路に転落する。汚染排水(毒物:強度4/接触・経口/精神ダメージ・悪心)に対して抵抗。
11	グールの群れに遭遇。撃退したが合計1D6*5DVのダメージを受けてしまう。
12	都市伝説に語られる白い覚醒ワニに遭遇。撃退したが合計1D3*10DVのダメージを受けてしまう。

# シーン3-1:ポンプ場

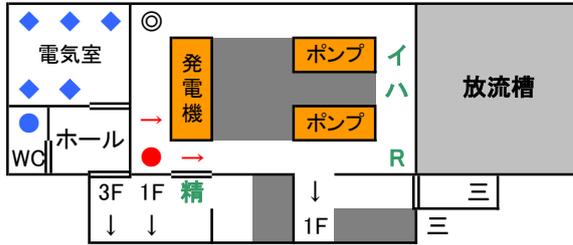
## 水路



### ポンプ場 1F



### ポンプ場 2F



### ポンプ場 屋上



## 凡例

	構造	装甲	施錠R	機器R
● 監視カメラ	-	-	2	3
→ カメラ視界				
● トイレ設備	4	6	-	1
◆ 電気設備	6	8	-	1
★ 各種操作盤	6	8	2	4
■ 吹き抜け	10	16	-	-
■ 設備	4	6	-	-
■ 設備(固)	6	8	-	-
扉	2	4	-	1
セキュリティドア	8	12	-	3
! 水門	14	24	-	3
防弾ガラス	4	6	-	-
□ メンテナンスハッチA	8	12	-	3
□ メンテナンスハッチE	8	12	4	3
↑ 階段	-	-	-	-
三 ハシゴ	-	-	-	-
- 排気管	4	6	-	-
◎				

## 敵配置

ハ ハミングバード	N1 企業工作員(サムライ)
R ハチドリ班員	N2 企業工作員(デッカー)
イ イローナ	N3 企業工作員(シャーマン)
精	大気の精霊

## マップ情報

レンラク・シティサービスが保有するポンプ場です。打ちっぱなしのコンクリートとむき出しの機械類が並ぶ殺風景な建物内をポンプの作動音が反響しています。また足下の濾過槽を流れる汚水の濁流がかすかな振動となって伝わってきます。イーナムクロー西部の汚水はここに流れ込み、固形ゴミや沈殿物を濾過されたうえで浄水場へと送られます。完全自動化により通常は無人で運用されています。

### ■ 設備

#### 濾過槽

汚水から固形物や砂などを取り除く槽です。濾過された汚水はポンプで汲み上げられ、浄水場へと放流されます。メンテナンスハッチから進入することができますが、内部の移動には水泳(2)が必要です。汚水の中にいる間、1パス毎に「強度4/接触・経口/精神ダメージ・悪心」に対する毒物抵抗が発生します。並走する管理用水路は増水などの緊急時のみ開放される仕組みで、現在は水門によって閉ざされています。水門の開閉には「ホスト側からの操作」「上階から専用のクランクを使う」「こじ開ける」いずれかが必要です。

#### メンテナンスハッチ

ランナー達が辿ってきた水路、および濾過槽へと降りるためのハッチです。金属製の重たいフタで、濾過槽に続くものはレーティング4のマグロックで施錠されています。

#### 除塵機および排出機

濾過槽に流れ込む汚水から固形ゴミをすくい取る除塵機と、そのゴミを吸い上げ貯蔵槽に送る排出機です。除塵機内部では金属製の櫛状の爪が絶えず回転しており、万が一巻き込まれた場合は15Pのダメージを受けます。排出機は地上に露出しており、上面には足場と、現場で操作するための操作盤が備えられています。

#### ポンプ

大量の汚水を組み上げられる大型ポンプです。2基設置されており、濾過槽の水を放流層に汲み上げます。緊急用のサブ発電機を内蔵しています。また現場で操作するための操作盤が備えられています。

#### 昇降式ポンプ

増水などの際に使用される緊急用ポンプです。ポンプ槽の水を管理用水路に流し込み、施設に溢れないようにします。浸水時には昇降装置を使って2Fまで迫り上げることができます。

#### 発電機

ポンプと施設の電力を担う発電機です。バイオ燃料で稼働しており、燃料パイプが天井に伸びています。停止してしまった場合は各ポンプ内臓のサブ発電機や遠隔充電に切り替わり、施設の機能維持のみを行うエマージェンシー状態に移行します。(照明は非常灯に切り替わり、生活機能は停止。出入口やハッチのマグロックも解除されます)現場で操作するための操作盤が備えられています。

#### 吸気管

発電機などの排ガスを逃がすためのパイプです。破損した場合、周囲に「煙」を生じさせます。

#### 監視カメラ

低光量補正機能を備えた監視カメラです。ホストを通じて「企業作業員(デッカー)」がモニターしています。発電機が損傷した場合停止します。

#### トイレ&電気設備

いずれも直結用のジャックが備え付けられています。

# マトリックス・セキュリティ

ポンプ場内のすべての機器はホストにスレーブ化されています。通常は専任のスパイダーが警備にあたっていますが、現在は「企業作業員(デッカー)」の管理下にあり、ホスト内でのあらゆるやり取りは見て見ぬ振りをされています。

## ■ ホスト

ホスト:レーティング5

アタック:5 スリーズ:6 データ処理:8 ファイアーウォール:7

## セキュリティ対応

常時:パトロールIC/レンラク系列のホストでよく見られる、十手持ちのドウシン・スキン

(13-ホストR)回のマトリックス動作ごとにホストにマトリックス知覚(10DP)を実行。

貼り付けられているマークが不正なものでないかを判定。目標値はマーク数\*2。

【アタック】系マトリックス動作を受けた(判定側が成功した)→マトリックス知覚で判定者の特定を開始

警報時:プローブIC/トラックIC/スパーキーIC

1戦闘ターン毎にいずれかのICの起動/再起動が行われます

## 戦闘

ポンプ場にはハチドリ班の他、コーポからの増援部隊がいます。またハチドリ班自体も場内に用意していた装備でランナー達を迎撃する準備を整えています。

彼らは移送に必要な追加の増援が来るまで、ナイトバードの身柄の確保を第一に行動します。冷静さを保ち、互いをカバーしながらランナーに対処しようとします。戦術も場当たりのではなく、制圧射撃を使用したり、脅威度の高い魔法使い、デッカー等を優先して排除しようとするでしょう。

## ハミングバード

ナイトバード=イローナを確保しつつ、<小部隊戦術>や<奮起させる>を用いて味方の能力の底上げを計ります。

増援の企業作業員(新設班に対するお目付け役)に対抗心を抱いていますが、それでも適切に連携しようとします。

戦況によっては屋上の非常階段を使い、イローナを担いで脱出しようとするでしょう。

## 以下:ラン&ガン環境使用時に適用

攻撃に対しては「可愛すぎて撃てない」を使用し、全力防御の際に【意志力】の代わりに【魅力】を使用します。

このとき、ハミングバードはBTLを用いて本物の子供そっくりに振る舞います。

攻撃側が子供に対して「対人ストレス」「扶養家族」などの資質を保つ場合、より強い効果を発揮させても構いません。

## 企業作業員

メンテナンス業者に偽装して各種装備を持ち込んでおり、ハチドリ班よりも重装備です。

ハチドリ班の支援を受けつつ、魔法使いやサムライなど脅威度の高いランナーを無力化しようとします。

デッカーはホストを経由して扉の閉鎖や昇降機の操作、シャーマンは攻撃呪文と幻影呪文によりサムライを支援します。

## ハチドリ班

制圧射撃やランナー側の前衛・後衛の分断など、企業作業員を支援する形で動きます。

攻撃に対しては「可愛すぎて撃てない」の資質を持つため、全力防御の際に【意志力】の代わりに【魅力】を使用します。

## 以下:ラン&ガン環境使用時に適用

攻撃に対しては「可愛すぎて撃てない」を使用し、全力防御の際に【意志力】の代わりに【魅力】を使用します。

このとき、彼らはBTLを用いて本物の子供そっくりに振る舞います。

攻撃側が子供に対して「対人ストレス」「扶養家族」などの資質を保つ場合、より強い効果を発揮させても構いません。

## イローナ

薬物によって眠らされており、きちんとした治療を施すまで目を覚ましません。

身体を調べると、うなじに旧規格のデータロックが埋まっているのに気づけます。

## シーン5:エンディング

### 描写

イローナを無事連れ戻したランナーたちはブドリの工房へと戻ります。診療台の上で眠ったままの娘を尻目に、ブドリは医療キットではなく、古びたサイバーデッキの調整を始めます。彼女を起こす前にランナーたちとの約束を果たすつもりようです。

デッキの調整に手を動かしつつ、ブドリは独り言のように話し始めます。

「……昔の話だ。仕事帰りに、この街で一人の浮浪児を見かけた。  
「普段なら見向きもしないきたないガキだったが……どういうわけか、死んだ一人娘に似ていな」  
「車に乗せて、飯を食わせてやって…その後、ぷੱつり記憶が飛んだ」  
「目が覚めたら、上司からのコールの山。会社に賊が忍び込んで、俺たちが開発してたデータがそੱくり消えた、と」  
「…保管庫の解錠には俺の生体認証データが使われていた」

「全てを捨てて逃げ出した後…フチが潰れてから、ふとまたこの街に足を運んだ」  
「そうしたらまだコイツがいたんだ。何があったか知らないが、自分のしたことも忘れてただの娘になっていた」  
「それ以来…なんの因果か、憎いはずの賊とこうしてこのゴミ溜めで暮らしてる」

懺悔を終えたブドリは、「即席整備」によって調整したサイバーNのレプリカをイローナのデータロックに接続。チームのデッカーにオーナー権を譲渡します(デッカーがいない場合はブドリがそのまま判定します)

「頼む…イローナを、娘を開放してやってくれ」

### ラストアクション

ランナーたちの求める情報は、イローナのうなじに埋めこまれたデータロックに眠っています。取り出すには「即興ハッキング or 強制介入する」からの「ファイルをクラックする(プロテクトを解除する)」テストが必要です。データロックのレーティングは10で、20DPで各判定に対抗します。対して、即席整備によって限界まで性能を引き出されたサイバーNは「全てのマトリックス能力値が8」「デッカーの全てのマトリックス判定に+4DP」のボーナスを与えますが、1D6+1ターンで修復不可能なまでに壊れます。また最後の大仕事を託されたデッカーはエッジを2点回復させてください。サイバーNが壊れる前にデータロックを攻略できれば目的は達成です。

#### ■ データの取り出しに失敗した場合

後日、ジョンソンの手配したデッカーがイローナが寝ているうちに仕事を完遂します。依頼料金はランナーたちの報酬から2000新円/1人が天引きという形になります。

#### ■ データの取り出しに成功した場合

全てが終わった後、イローナが目を覚めます。今後は過去に縛られることなく、ブドリの娘として生きていくでしょう。父と娘に見送られながらランナーたちはイーナムクローから立ち去ります。

——かくして、「ヨタカは囁りを止めた」のです

## 報酬

---

### 現金報酬(一人あたり)

- ・前金:2000新円
- ・データそのものを見つけた or 重要な手がかりを見つけた:13000新円 or 5500新円

### カルマ報酬

- ・基本報酬:+3
  - ・キャラクターが生存した:+2
  - ・データそのものを発見した or 重要な手がかりを発見した:+2 or +1
  - ・ナイトバードが生存した:+1
  - ・労働者街の住民とトラブルを起こさなかった※:+1
- ※マタサブロウとの戦闘はトラブルには含めないこと

## NPCデータ

「NPCデータ(ヨタカは今も歌う)」のPDFシートを参照してください。  
([http://hinokura.sakura.ne.jp/SR5th/NightBird\(Data\)00.pdf](http://hinokura.sakura.ne.jp/SR5th/NightBird(Data)00.pdf))

## スペシャルサンクス

### テストプレイヤー(敬称略、五十音順)

---

ホリー／ルート5／ciel／kmw／lizardfolk

## 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)