

## はじめに

このシナリオはシャドウランの初心者～ある程度慣れてきたプレイヤーを対象としたオーソドックスな護衛シナリオです。企業が支配し、ドラゴンがタブー視される第六世界の世界観に触れつつ、情報収集や根回しの重要性を体感してもらうのが目的です。

- 必要時間: 約12～15時間（オンライン・テキストセッション）
- 推奨人数: 3～4人

## シナリオ背景

「ダリル・ダイナー」は、タコマ・ノースエンドの下流住宅街にある小さな食堂だ。先代オーナー、ダリル＝アーキンが立ち上げた地元住民向けの店だが、朝食に出すスコーンは知る人ぞ知る逸品だ。この店を愛した客の一人に、UCAS第7代大統領ダンケルザーンがいる。彼は史上初の国家元首となったドラゴンで、数百項に及ぶ遺言状を残したことで知られており、お気に入りのスコーン職人に対しても最高の敬意をもって応えた。

“ダリル・ダイナーの現オーナーへ。食品会社「メイスリー」の株式5%を譲渡する”  
“——あるいは、毎朝3ダースの卵と1ガロンのホールミルク。そのほか、最高のスコーンに必要な材料一切を”

メイスリーは欧米諸国でスイーツ・パーラーを展開するシングルA企業で、時価総額は10億新円を下らない。本来、執行日(シナリオ内時間の3日後)まで非公開とされていたこの遺言が手違いでアンダーグラウンドに流出し、十大メガコーポの一つ「アズテクノロジー」の知るところとなってしまった。食品産業の世界最大手である同社は、さらなる市場支配のためダリル・ダイナーの権利を奪おうと画策する。ダンケルザーンの遺言状を管理するドラコ財団は、現オーナー「ノーラ＝アーキン」を警護するためランナー達を雇い入れた。

# NPC一覧

データの詳細はシート末尾に記載してあります。

## ノーラ＝アーキン

種族:オーク 性別:女性 年齢:28

「ダリル・ダイナー」の現オーナー。元は店裏のゴミ箱で残飯を漁っていた孤児。見かねたダリルに拾われ、彼の死後「ダリル・ダイナー」を継いだ。ダリルの生前から店の切り盛りを手伝っており、自慢のスコーンの味も正しく受け継いでいる

## バルトロメ＝アビレス(アギュラ20)

種族:ヒューマン 性別:男性 年齢:30代

アズテク社北米法人所属の企業従業員。ヒスパニック系。マルセロ社員「バルトロメ＝アビレス」を名乗りノーラに接近する。猫の導師精霊に魅入られていて、時折ターゲットを齧る悪癖がある。

## ブルーノ＝アレッシオ

種族:エルフ 性別:男性 年齢:40代

アズテク社の企業従業員。本名不明で見た目はイタリア系。アズトラン国内の少数部族に伝わる魔術(アステカ様式)を収めているが、鮮血魔術が全盛のアズトランにあってはかなりの傍流で、危険な任務に従事することに。

## ダリル＝アーキン

種族:ヒューマン 性別:男性 年齢:享年57

「ダリル・ダイナー」の初代オーナー。故人。スコットランド系移民の子孫で、タコマ生まれのタコマ育ち。激怒の夜で住む家を失ったメタに食事を振る舞ったのを切欠にダイナーを開いた。5年前に病を患い亡くなっている

## ボリス＝アキヤマ

種族:ヒューマン 性別:男性 年齢:30代

アズテク社の企業従業員。本名不明で見た目は日系。ヤック(ヤクザ)映画大好き。

## ドミニク＝ディアス

種族:ヒューマン 性別:男性 年齢:20代

反オークのカラーギャング「プライヤーズ」のリーダー。短期間ながらUCAS国軍に所属し軍隊教育を受けている。

# オープニング:

## シーン描写

極彩色の夜景が、スモーク・ガラスの向こうを流れていく。  
ダウンタウン・ハイウェイを悠然と走る三菱シ・ナイトスカイの車中。  
慣れない革張りのシートにどうにか腰を落ち着けるランナーたちを尻目に、対面のジョンソンがおもむろに口を開く。

「タコマのノース・エンドに「ダリル・ダイナー」という食堂があるのをご存知かな？」  
「地元住民向けの小さな店だよ。行列はできないし、メディアが取り上げたこともない」  
「そんな店でも欲しがらる物好きはいるものでね」

「駄々をこねても手に入らないものがあると、その連中に思い知らせてやってほしい」

## 詳細

ランナーたちは馴染みのフィクサーを通じてジョンソンの元へ集められました。三つ揃えのスーツに身を包んだ穏やかな風貌の紳士で、フィクサーいわく「信頼できる筋の人物」です。  
盗聴を警戒してか、打ち合わせはハイウェイを走る車中にて行われます。護衛の黒服(器官フィルターをインプラント済)が1名、また後部座席の隅にニューロ・スタン無力化ガスの噴射装置が隠されています。

ランナーたちが依頼を承諾すると、ジョンソンは詳細を語り始めます。  
ダイナーは元々ダリル＝アーキンという人物が立ち上げた店で、彼の死後は娘のノーラ＝アーキンが切り盛りしていますが、  
ここ数週間、店と土地を巡って地元の不動産会社とトラブルになっています。依頼人は部外者ですが、とある理由からこの問題を解決せねばならず、その準備に必要な三日間、店の買収を防ぐのがランナーたちの役目です。

「正直に明かすが、私は店にとって部外者だ。しかしワケあってこの問題を解決せねばならない」  
「その準備に必要な時間……3日後の24時まで、店とオーナーを守ってほしい」

依頼人はまた、ノーラ自身にもできる限り介入を知られたくないと考えています。可能ならば客として振る舞い正体を隠してほしいと希望します。

打ち合わせを終えると、ジョンソンは馴染みのフレンチ・レストランにランナーたちを招待します……が、折り悪くタコマ市内は市民デモの真っ最中。渋滞に巻き込まれ、会食はお流れとなってしまいます。

老紳士は残念そうに振る舞いながらランナーたちを繁華街に降ろし、別れ際、ふと思い出したように告げます。

「そうだ。どうせならあの店のスコーンを味わってみるといい」  
「友人曰く、この世で最高のスコーンの一つだそうだよ」

### タコマ(Tacoma)

シアトル・スプロール南部の港湾地区であり、古くは林業と製紙業で栄えた街。

シアワセの北米支社やアジア人街が存在する。

親メタヒューマンの気風が強く、激怒の夜の際には多くのメタヒューマン達をかくまったことで知られる。

シアトルとの合併後にベッドタウンとして急激な再開発が進められたものの、反メタを掲げた前シアトル市長ブラックハイブンによって計画は頓挫し、マフィアやギャングの台頭によって治安が悪化しつつある。

### セントラル・タコマ&ノース・エンド(Central Tacoma & Noath End)

州道16号線以北の、コメンズメント湾を臨む湾岸部。東のピュアラップ川を挟んでタコマ港と隣接している。

地区の大半が中～下流市民向けの住宅街で、ライトパーク周辺(タコマ・ダウンタウン)を除いて治安はよくない。

# シーン1:ダリル・ダイナー

## シーン描写

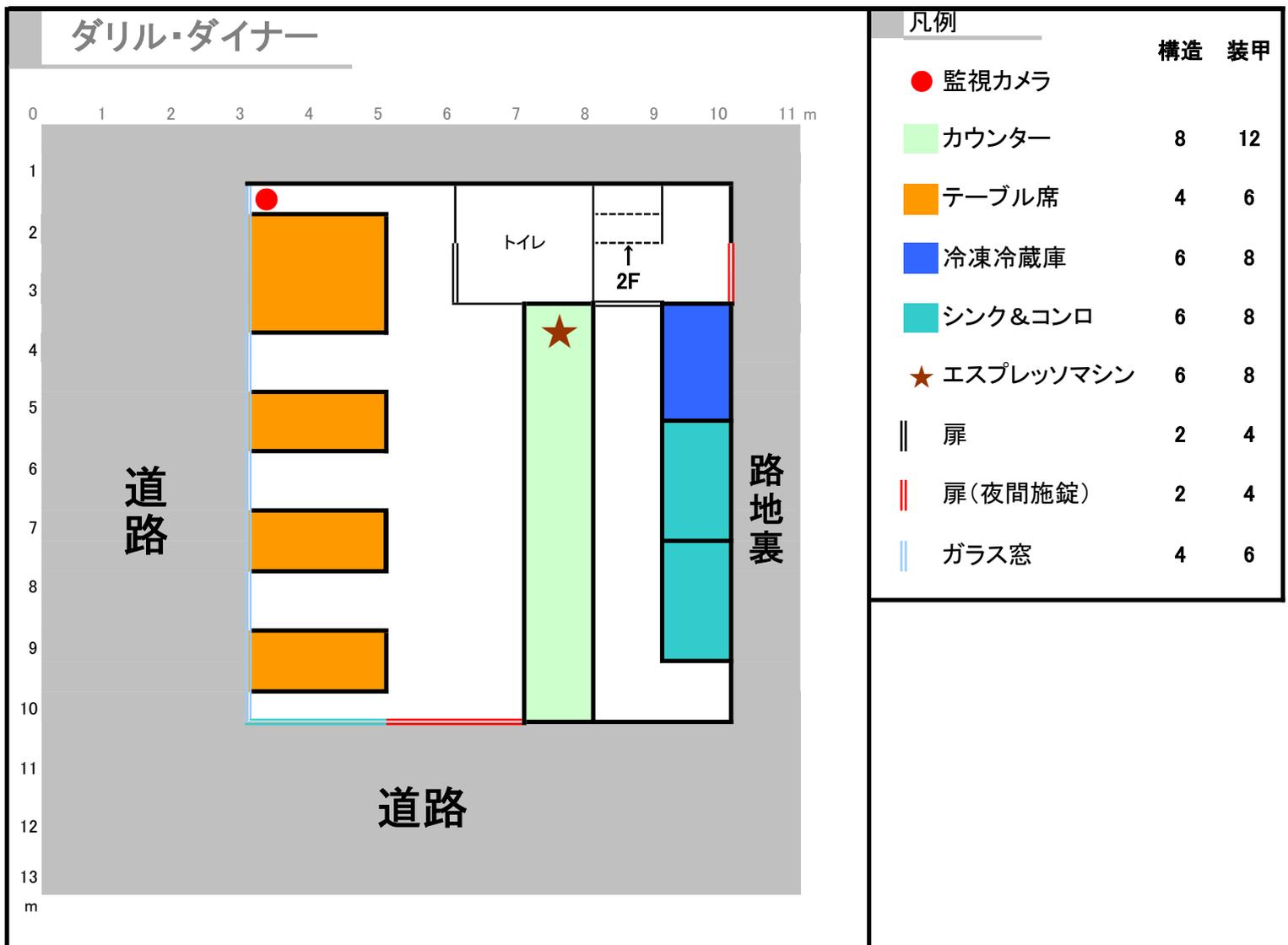
ノース・エンドの小さな交差点に、件の食堂―「ダリル・ダイナー」はあった。プレハブ造りのクラシカルな店構えが街並みによく馴染んでいる。入店するとソイカフ(大豆コーヒー)の香ばしい香りが鼻をくすぐる。内装は古めかしいが清潔さが保たれており、タイル張りの床は綺麗に磨き上げられている。

……が、そんな雰囲気とは裏腹に、店内には強面の客がひしめいている。一目でギャングと分かる若者たち。ソイカフ一杯で居座り、意地の悪い笑みを浮かべる連中の視線の先で…店の主人、ノーラ＝アーキンが黙々と皿を洗っている

## ダリル・ダイナー

「ダリル・ダイナー」の店内は縦に長く、10人ほどが座れるカウンターと、窓際にボックス席が4つ並んでいます。テーブルはレジン製で遮蔽物にするには心もとない(構造値4/装甲値6)ですが、カウンターは防犯用の高密度プラスチック(構造値8/装甲値12)です。それらの席を強面のギャングらが占拠しています。彼らは安いソイカフ一杯で長時間居座り、自分たち以外の客へ無言の圧力をかけて追い払おうとします。当然、普通の客の姿はありません。

このような惨状ではありますが、ここら一帯はれっきとした住宅街です。銃器やアーマー・ジャケットなどの目立つ防具は嫌でも注目を集めるでしょう(第六世界は一応文明社会ですからね)。拳銃よりも大きな武器はそれだけで警戒対象足り得ます。鞆などに入れて持ち歩くにせよ、不自然に大きな荷物は知覚テストの対象となります(文明社会が建前だなんてストリートに住んでるなら常識です)。ノーラは8DP、スキンヘッドらは6DPで判定を行い、ランナーたちが不審な動きを見れば一触即発の事態は免れません。その後の流れは「派手にやるなら」を参照してください。



## 詳細

### 防犯カメラ <知覚(視覚)>+【直観力】[精神](1)

天井の隅に旧式の防犯カメラが据え付けられています。固定式で、カウンター周りと出入口を撮影しています。「機器レーティング」は1です。このカメラはノーラのコムリンクにスレーブ化されリアルタイムで映像を送信しています。つまりここから端末の現在位置を特定できるということです。

### 写真 <知覚(視覚)>+【直観力】[精神](2)

カウンターに置かれたエスプレッソマシンに古い写真が貼ってあります。今や絶滅危惧種となったアナログカメラで撮ったもので、エプロン姿の若きダリルと、ビジネススーツの紳士(ダンケルザーン)がカメラに向かって微笑んでいます。写真には「ミスター・デンバーと - 2050、夏」の添え書きがしてあります。ノーラが伝え聞いたところによると、この紳士は年に1,2回ほどやってきては決まってクリームたっぷりのスコーンを注文していきました。紳士はデンバーから来たビジネスマンを名乗っていましたが、それ以上のことは語らなかったそうです(デンバーは2020年代より現在に至るまで、複数国家により分割統治されています)。

### メニュー

ARIには対応しておらず、口頭で注文する必要があります。ランナーが何かしら注文する場合、下流以上のライフスタイルであれば生活費の範疇で処理してあげるのが良いでしょう。各種サンドイッチやハンバーガー、卵料理が中心で、価格は5~10新円ほど。動物性の食材(と一部の野菜)はいずれも大豆等が原料の代用食材で、つまりは第六世界におけるスタンダードです。労働者向けの濃い味付けで量は多めとなっています。

### スコーン

8:00~10:00の間、朝食メニューとしてスコーンが提供されています。これはダリル・ダイナーで最も人気のメニューです。スコットランド系移民の血を引くダリルがどうしてもメニューに加えたこのスコーンは、他のメニューとは違い100%天然食材が使用されており、歯切れのよい食感と天然バターの香り豊かな逸品です。スコーン2個にクロテッドクリームとジャム、紅茶(ホンモノ!)付きで10新円という代物ですが、天然食材の高騰によって殆ど利益が出ず、材料不足から提供できない日もあります

## 招かれざる客

ランナー達に店を去るつもりがないと分かれば、スキンヘッドの若者らは周囲を固めて更に圧を強めてきます。知覚テスト(2)で数人が懐に銃器を忍ばせているのに気づけます。相手は5人ですが素人に毛の生えたような連中(プロ意識1)ですので、ランナーがその気になれば一捻りに出来るでしょう。1,2人もノされれば彼らは一目散に逃げだします。恫喝も有効です。その場合は社交技能による対抗テストが発生します。

### 派手にやるなら

死体袋が必要となったり、あるいは店が蜂の巣になりかねない状況に陥れば、ノーラはカウンター下に忍ばせたショットガンに手を伸ばします。住民の通報によって、シアトル市内の警察業務を委託されたナイト・エラント社の警官が(2D6\*10)分で現場へ到着します。

### 不審な野次馬

これら一部始終を、アストラル界に身を潜めた精霊が外から盗み見ており、召還者であるアギュラ20に状況を伝えていきます。<霊視>があればその姿を捉えることができますが、ランナー側に気づかれると精霊はただちに撤収します。

(比較的)穏便に解決できれば、ノーラはランナー達に自慢のスコーンを振る舞ってくれるでしょう。ランナーが何か聞きたいことがある場合、あまり込み入った話でなければ応じます。ギャングに目をつけられた理由について、以下のように説明してください。

数週間前から地元の不動産会社「マルセロ社」に店と土地を売らないか持ちかけられており、拒否し続けているうちにあいつ連中を見かけるようになった。当初はビラや落書き程度だったが、ここ最近は嫌がらせが露骨になり、客足も遠のいている

→ノーラのコムリンクには「バルトロメ=アビレス/営業部セクション2 チーフ」の連絡先が残っている

## ノーラ＝アーキン

ノーラ＝アーキンは親がSURGE(突発的劣性遺伝子変容)を発症した第二世代のオークです。母親は娼婦で、ノーラが10歳のときに安モーターの一室で客に殺されました。孤児となりダイナーの裏で残飯漁りをしているところを先代オーナーに拾われ、2年遅れではありますがハイスクールも卒業しています。“父親”の残したダイナーと、とっておきのスコーンの味を守り続けると心に誓いましたが、最近は食材の入手難と地上げ騒ぎに悩んでいます。

ノーラは一人で店を切り盛りしており、閉店後は店の2階にある自宅で過ごします。GMの任意あるいはランダムで食材の買い出しに出かけさせても構いません。彼女は自分が守られる理由について心当たりがありません。ランナーが直接護衛を申し出る場合、なんらかの形で説得しなければ断られてしまいます(「ある筋から君の護衛を頼まれた」と、ある日突然言われたらアナタはどんな顔をしますか?)。

### ナイト・エラント(Knight Erant)

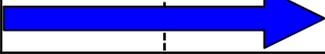
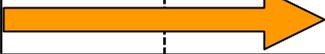
アレス重工傘下の企業警察で、シアトル(ベルビュー地区を除く)の警察業務を委託されている。前任のローンスター社が「古きよきアメリカ」の気風を残していたのに対して、KE社は軍隊然とした強硬な組織であり、ランナーを含む犯罪者にとっては付き合いづらい相手として知られている。

KEの警官はツーマンセルを基本単位とし、異常事態には報告と防戦を行い応援の到着を待つ。またパトカーにはアサルトライフルが常備されている。

(第六世界資料室: ナイトエラント概説より <http://shadowrun.html.xdomain.jp/SR5/ke.html>)

## シーン2:レグワーク

### タイムライン(参考例)

シナリオ内時間	1日目		2日目		3日目		4日目
	午前	午後	午前	午後	午前	午後	0000時
イベント							遺言状執行日
ノーラ	店の営業	買い出し	店の営業	店の営業	店の営業	廃ホテル	店の権利を譲渡 (タイムオーバー)
マルセロ社	精霊による監視	周辺地区の買占め準備			ダイナー訪問		
カラーギャング	ダイナーを占拠	交代で嫌がらせ			ダイナー襲撃		

### 情報収集と現地調査

進行を単純化するため、1日につき午前と午後の2回、情報収集や現地調査を行えるものとしてください。

#### コンタクト・技能で調べる

→2-1:情報表一覧

#### プレイヤーズを調べる

反オークを掲げるカラーギャングですが、下流市民の若者がつるんでいるだけの半ばチンピラのような連中です。バルトロメ=アビレスに雇われてダリル・ダイナーへ嫌がらせを繰り返しています。

→2-2:カラーギャング

#### マルセロ社を調べる

地元の不動産会社です。再開発の中止で経営難に陥ったところをアズテクノロジーに買われ、タコマで活動する企業工員員の隠れ蓑にされています。ダイナーの買収について一般社員は関わっていません。

→2-3:マルセロ社

### ドラコ財団の動向

ランナーがノーラと店を守っている裏で、Mr. ジョンソンおよびドラコ財団のエージェントたちは企業側の増員阻止や遺言執行後の報復を防ぐための交渉を水面下で進めています。ビズの裏側を知ったランナー達がメガコーポを相手どるのを躊躇するようであれば、その後の安全を保証してでも護衛任務を続けるよう説得します。また、ランナーが情報表1-2「営業部セクション.2」を最終段階まで調査したうえでその情報を伝えれば、戦闘ドローンの納入を妨害すべく動いてくれます。

# シーン2-1:情報表一覧

## 1. マルセロ社

開示条件:なし  
対応コンタクト:フィクサー、企業、不動産、地元関係者  
対応技能:企業、不動産

コネ	検索	情報
0	1	タコマに古くからある不動産業者。主にノースエンド周辺の不動産売買や土地開発に携わっている
1	2	再開発中止の煽りを受けて年々業績が悪化し、別のデベロッパーの子会社になった
2	4	数週間前から突然ダリル・ダイナーの買収に乗り出した。また営業部セクション2という部署が案件の一切を取り仕切っている。

## 1-2. 営業部セクション.2

開示条件:SEC.2課員の顔写真や経歴等を入手している  
対応コンタクト:フィクサー、企業工作員、ブラックマーケット  
対応技能:ブラックマーケット、企業工作員

コネ	検索	情報
2	6	課員3人とも複数の非合法活動に関わった疑いがあり、いずれの案件でもアズテクノロジーが利益を得ている
3	9	チーフのバルトロメ＝アビレスはアズテクの現地法人所属のアデプトだ。本国直属の“化け物”とは比較にならないものの、ウェットワークにも携わる腕利きだ
4	12	ブラックマーケットで売出し中だった「スティールリンクス・コンバット・ドローン」1台と装備一式がどこかに納入されたって話だ。お陰であっちこっちピリピリしてる。あんたらに関係ない話だといいな

## 2. プライヤーズ

開示条件:なし  
対応コンタクト:フィクサー、警察、犯罪組織、地元関係者  
対応技能:治安、犯罪組織、政治団体など

コネ	検索	情報
0	1	タコマの下流市民の若者らで結成された、10人程度の小規模カラーギャング。親メタの気風が強いタコマにあってオークを敵視し、殺人もいとわない
1	2	チンピラに毛が生えた程度の弱小ギャングだが、リーダーのドミニク＝ディアスは元軍人で、メンバーの中で唯一正規の軍事教育を受けている
2	4	普段はディアスが所有するスクラップ処理場にたむろしている。非合法的な武器を隠し持ち、拉致してきたオークをリンチにかけていると噂されているが、周辺住民は報復を恐れて通報を避けている

## 3. デンバーからのビジネスマン

開示条件:なし  
対応コンタクト:マトリックス、飲食業、メディア  
対応技能:マトリックス、調理

コネ	検索	情報
1	1	マトリックスでまことしやかに語られる古い都市伝説の一つとして、デンバー出身のビジネスマンにまつわるものがある
2	3	30年代～50年代にかけて、いくつかの飲食店(主に個人経営)のマトリックス・データ上にブログ・写真、コメント等の形で当該人物の訪問記録が残っている。初期と後期の写真を比較すると、外見が一切変わっていない
3	9	現存する唯一の動画(防犯カメラの映像)で店主と会話する姿が確認できるが、彼の発声部分のみ音声データが存在しない。これはドラゴンの念話(ドラゴンスピーチ)と共通する特徴である
-	-	※3段階目開放で下記の情報を提示可能 デンバーと縁があり、Dの通称で知られるドラゴンは少なくとも一匹存在する。史上初めて国家元首となったドラゴン、UCAS第7代大統領ダンケルザンである

## 3-2. ダンケルザン

開示条件:ミスター・デンバーの正体を掴んでいる  
対応コンタクト:フィクサー、ドラコ財団、企業  
対応技能:企業、ダンケルザンの遺言状

コネ	検索	情報
1	1	グレートドラゴン・ダンケルザンは数百項に及ぶ遺言を残したことで有名である。これら「ダンケルザンの遺言状」はドラコ財団という組織によって管理・執行されている(そして彼らはランナーのお得意様でもある)
2	6	未だ公にされていない遺言が相当数存在するが、そのうちのひとつがアンダーグラウンドに流出したらしい
3	9	遺言の内容は以下の通りである。 >ダリル・ダイナーの現オーナーへ。「メイスリー」の株式5%を譲渡する この遺言は3日めの2400時に公表・執行される予定
-	-	

### **ダンケルザーン(Dunkelzahn)**

第6世界に2番目に現れたドラゴン。世界で最も有名なドラゴン。そして、史上初めて国家元首に就任したドラゴン。2012年1月、デンバーのチェリー・クリーク湖に出現し、「覚醒」にまつわる情報を人類に提供した。彼はその功績をもって人々に受け入れられ、積極的にメディアへ露出。冠番組「ワーム・トーク」を持つまでに至る。そして2057年、UCASの第7代大統領に就任した直後、爆弾テロによりこの世を去った。

ダンケルザーンが遺した遺産は莫大なものであり、その分配に関する「遺言」は数百項にも及ぶ。これの管理・執行を委託された「ドラコ財団」はランナーのお得先であると同時に、厄ネタの出本でもある。  
(参考: Janusfaced's Hideout ダンケルザーンの遺言状 [http://janus\\_.web.fc2.com/Will.html](http://janus_.web.fc2.com/Will.html))

### **アズテクノロジー(Aztechnology)**

十大メガコーポの一角。旧メキシコを中心とした南米国家「アズラン」の国営企業で、魔法産業および消費財のトップシェア、特に食料品においては世界生産量8割を誇る。

麻薬カルテルにより結成されたORO社を前身とし、ドラッグマネーを背景に南米各国政府を買収。傀儡国家であるアズラン建国と同時に、アズテクノロジー社としてリブランディングを果たした。ブランドイメージを刷新した現在も禁じられた鮮血魔法の使用など黒い噂が耐えないものの、卓越した広報戦略で一般市民へのマイナスイメージを最小限に留めている。

# シーン2-2:プレイヤーズ

## 概要

タコマの下流市民の若者らで結成されたカラーギャングです。メンバーは10人前後で、軍隊経験者のドミニク=ディアスがリーダーを務めています。

「激怒の夜」の逸話に象徴される親メタヒューマンの気風が強いタコマですが、経済の停滞からくる閉塞感が、当時のことを知らない若者たちの一部を反メタへと駆り立てました。彼らは自分たちの雇用を奪うオークを主な標的と定めており、チーム名も(オークの牙を抜くための)プレイヤーに由来します。当然ながら、タコマ市民からの反応は非常に冷やかです。

## 行動指針

営業を妨害するよう金で雇われています。雇用主の正体は知らされていませんが、地上げのため雇われたのは薄々感づいています。(普段やっているような)直接的な暴力は禁じられていますが、チンピラに過ぎない彼らは簡単に冷静さを失います。

ランナーの介入後は囹役を割り当てられ、ダイナー周辺をこれみよがしにうろつくようになります。

### たまり場

リーダーのディアスが所有するスクラップヤードが彼らのたまり場です。廃車が山と積まれた敷地内に非合法的な武器を隠したり、さらってきたオークをリンチにかけたりしています。周辺住民は報復を恐れて手が出せません(重火器でも振り回さない限り警察は来ません)。敷地奥のガレージにはディアスと5人の手下たちがたむろしています。ホームグラウンドということもあって強気で、生半可な交渉には応じません。

### ランナーへの報復

2日目の開店直後に、生存している全てのメンバーがダリル・ダイナー前へと集結します。生き残りの数が3名に満たない場合はエッジを燃やして復活させてください。

→[シーン3:「企業の正攻法」](#)

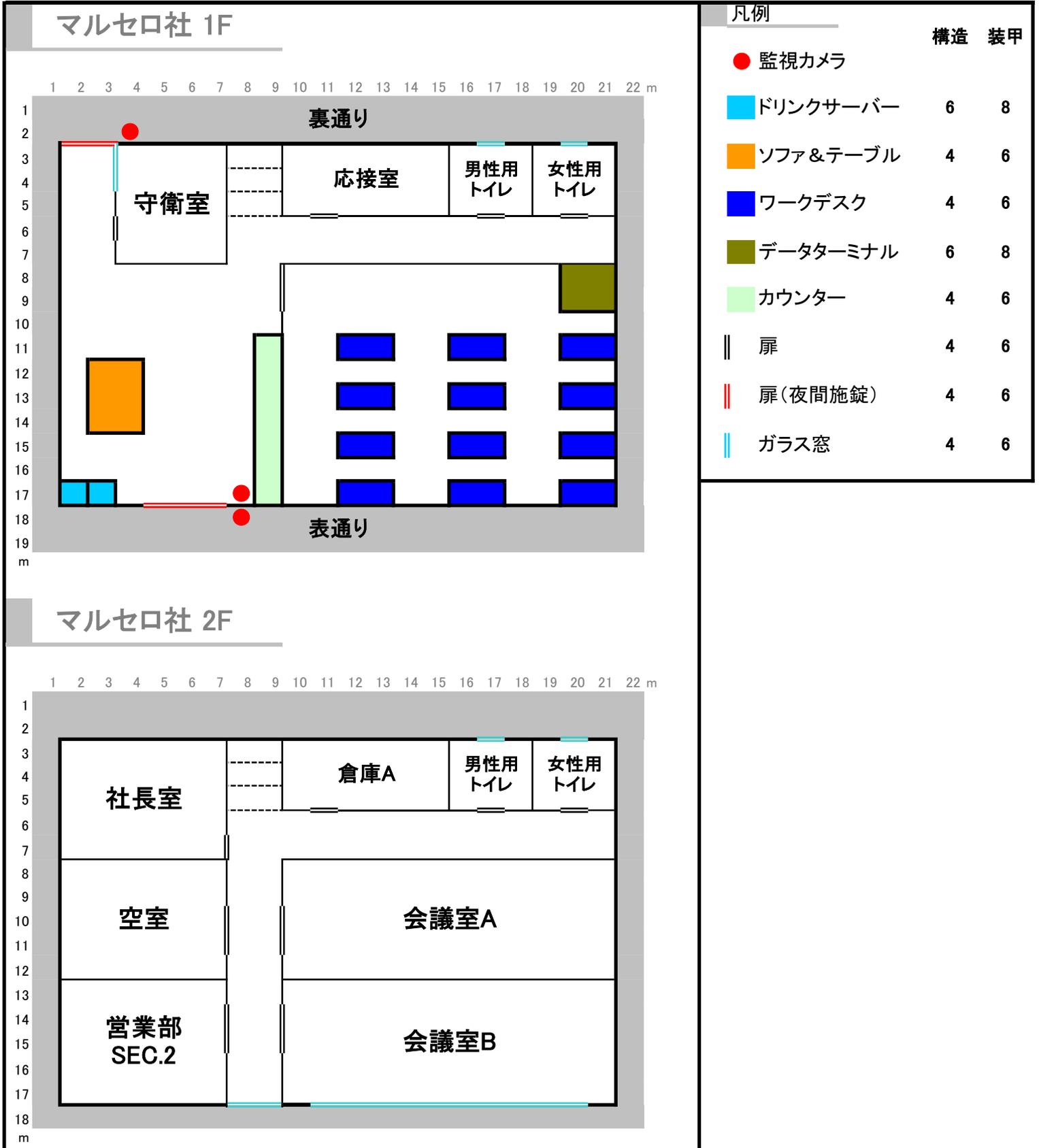
### 戦術

彼らは多少荒事の経験があるアマチュアで、装備も連携もお粗末です。遮蔽を活用したり互いを援護したりはしますが、場当たりの2手3手先を読んだ行動は取れません。サムライなどの分かりやすい驚異を優先し、追い詰められればすぐ冷静さを失って自分勝手な行動を取ります。リーダーのディアスだけは正規の軍事訓練を受けており、データリンク等の情報を参照しつつ優位な位置を抑え、包囲や挟撃、退路の遮断を狙ってきます(統制がとれるかはさておき)。ディアス、あるいは味方の半数がやられた場合、彼らは一目散に降伏・逃亡します。

# シーン2-3:マルセロ社

## 概要

マルセロ社はタコマに古くからある不動産会社ですが、再開発中止の影響で経営難に陥り、アズテク・グループの末端企業となりました。アジーの企業作業員がタコマ周辺で活動する際の隠れ蓑として「営業セクション2」なる部署が存在しますが、充てがわれたオフィスは空っぽで籍だけ置いてある状態です。社内ではアンタッチャブルな存在として扱われており、一般社員の多くは会話を交わしたことはありません。



## 詳細

マルセロ社はダリル・ダイナーから徒歩で30分程度のところにあります。こぢんまりとした2階建ての建物で、いかにも地元企業といった趣です。営業時間は9:30~18:00です。

### データ・ターミナル

オフィスのデータ・ターミナルにアクセスすることで、以下の情報を手に入れることができます。

- ・営業部SEC.2に所属する3名の名前と顔画像(ありふれた経歴)
- ・親会社「アロンソ開発」の存在
  - 追加で調査することでアズテク関連のペーパーカンパニーと判明
- ・数週間前に上記親会社から多額の入金あり。その大半がSEC.2の予算に割り当てられている
  - ノースエンドなら1ブロック分の土地を買い上げて文字通り釣りの来る金額
  - 敷地警備の名目で下記のドローンを購入している(合法ルート)
    - MCT-ニッサン・ロトドローン\*2 GM-ニッサン・ロトドローン\*2

### 営業部SEC.2

SEC.2には2Fの元空き部屋がオフィスとして割り当てられています。デスクはありますがほとんど使用された形跡がありません。勤のいいランナーであれば、彼らの本当のオフィスが別にあるのに気づくでしょう。

### セキュリティ

遅くとも20時には全ての社員が退勤します。正面玄関および窓は防弾ガラス(装甲値4/構造値6)で、営業終了後レーティング4のマグロックで施錠され、さらに正面玄関にはシャッター(装甲値12/構造値8)が下ろされます。裏口のマグロックはカードリーダー式で、社員用のカードキーがあれば解錠可能です。マグロックはいずれも警備員のコムリンクにスレーブ化され、窓や扉の破壊、あるいは解錠判定に2ヒット以上の差で失敗すると警報メッセージが発せられます。旧式の監視カメラが計3箇所に設定されています。正面玄関、裏口、受付カウンター周辺と階段を通過する際は~~く~~忍び歩き>+【敏捷力】[身体](1)の判定が必要です。こちらも警備員のコムリンクにスレーブ化されており、失敗すると警報メッセージを発します。

警備員は1名常駐しており、夜間は2時間おきに社内を巡回します。武装はしているものの戦意は低く、警察に通報した後は言い訳が立つ程度に侵入者を足止めしようとしています。

### マトリックス・セキュリティ

データ・ターミナルおよび社員の業務用デバイスは全てホストのWANにスレーブ化されています。

#### ■ ホスト

レーティング3

アタック:3 スリーズ:4 データ処理:6 ファイアーウォール:5

セキュリティ対応:

常時:パトロール

1ターン目:プローブ

2ターン目:プローブ

3ターン目:スクランブル

\* 通報後1D6分で、警備契約を結んだナイトエラントのスパイダーが到着します。

## シーン3:脅迫

### 企業の正攻法

3日目の朝、開店間際のダイナーにバルトロメ＝アビレス(アギュラ20)が姿を表します。一見無防備にも見えるその脇にアストラル化した精霊を引き連れており、店のすぐ側では防弾仕様のフォードと他の課員が待機しています。紋切型の挨拶を済ませ、店を売る意思(ノーラの答えは「おととい来やがれ」です)を確認すると、カンパニーマンは営業スマイルを崩さず最後通牒を突きつけます。

「このストリートに面した4ブロックの不動産、すべて我がマルセロ社が買い取りました」  
「つきましては、唯一の地権者であるアーキン様に再開発の方針をご説明差し上げなくてはなりません。ご同行いただけますか？」

ノーラにはこの申し出を断る術がありません。相手がその気になればブロック全てを格安のファストフード・チェーンで埋め尽くすことも、メタに仕事を奪われたスクワッターらに住む家を提供することも思いのままです。交渉の場を持たざるを得なくなったノーラは、カンパニーマンに連れられて彼らの“オフィス”へと連れ出されます。そして、阻止を試みるであろうランナーたちを足止めすべく、プライヤーズがダイナー前に集結します。

#### 報復のプライヤーズ

ディアス率いる1D5+5人のギャングがダイナーの面した通りを取り囲みます。事前に無力化しておいただけ敵の人数は減ります(最低3名)。彼らは報復に燃えており、一分以内に出てこなければ店に鉛玉を打ち込むと脅迫します。ランナーが応じる素振りを見せなければ実際に看板などを撃ってみせ、急かすでしょう。戦術等についてはシーン2-2:「プライヤーズ」を参照してください。

逆上したギャングは場所もわきまえず、怒りに任せて襲いかかってきます。もちろん、グズグズしていると警察が介入してきます。

#### 全滅のプライヤーズ

あるいは既にプライヤーズが壊滅している状況もあるでしょう。その場合バルトロメは「話し合い」を強調し、ノーラを無事帰すとランナーたちに約束します……もちろん、店の権利を取り上げたうえでの話ですが。彼らは表向き一般市民ですので、「営業妨害をしてきたランナー」に対して法と警察を盾にすることが可能です。それでも彼らには「店の損害」を気にする理由がありません(彼らが必要なのは店の権利だけです)ので、戦闘を強行すればランナー側が極めて不利な状況に陥るでしょう(フルオート射撃や範囲攻撃を使用すれば店は確実に被害を受けます)。全てを了解したうえでランナーたちが口火を切るのであれば、その選択を尊重しましょう。

## 足跡をたどる

ギャングの制圧後、ノーラの行き先を知りたい場合は、以下のような手段があります。

・**アイコンを追跡する** <コンピュータ>+【直感力】[データ処理] 対 機器レーティング2\*2

ノーラのコムリンクにマークを付け、現在位置を特定します。ダイナーの監視カメラを経由してPANに侵入するのが確実です。位置の特定後、敵のデッカーがハッキングに気づきコムリンクを再起動させます。

・**精霊を頼る**

<搜索>のパワーを持つ精霊に命じればノーラを探し出してくれます。特定には【魔力】+【直感力】(10,10分)の継続テストが必要です。

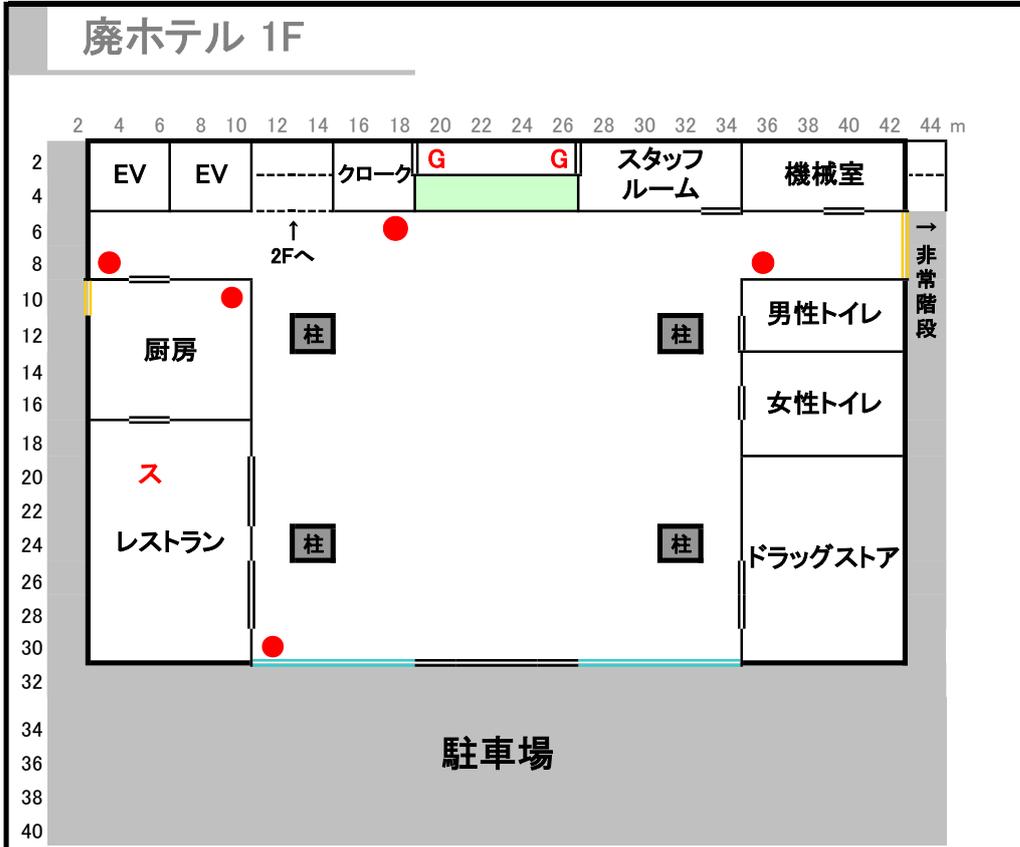
・**コンタクトを使う**

蛇の道は蛇。企業従業員等のコンタクトであれば、商売敵の根城を知っている可能性があります。いくらか謝礼を要求されるでしょうが、背に腹は変えられません。

# シーン3-1:

## ホテル「サウンド・ビュー・イン」

ノースエンド南西の湾岸通り、マルセロ社が管理する廃ホテルにて交渉が行われます。ランナーの襲撃を想定し、複数の警備ドローン、およびブラックマーケットから調達した完全装備の戦闘ドローンが配備されています。3日目の2400時までに何らかの介入を行わない場合、ダリル・ダイナーはアズテクノロジーの手に落ちます。

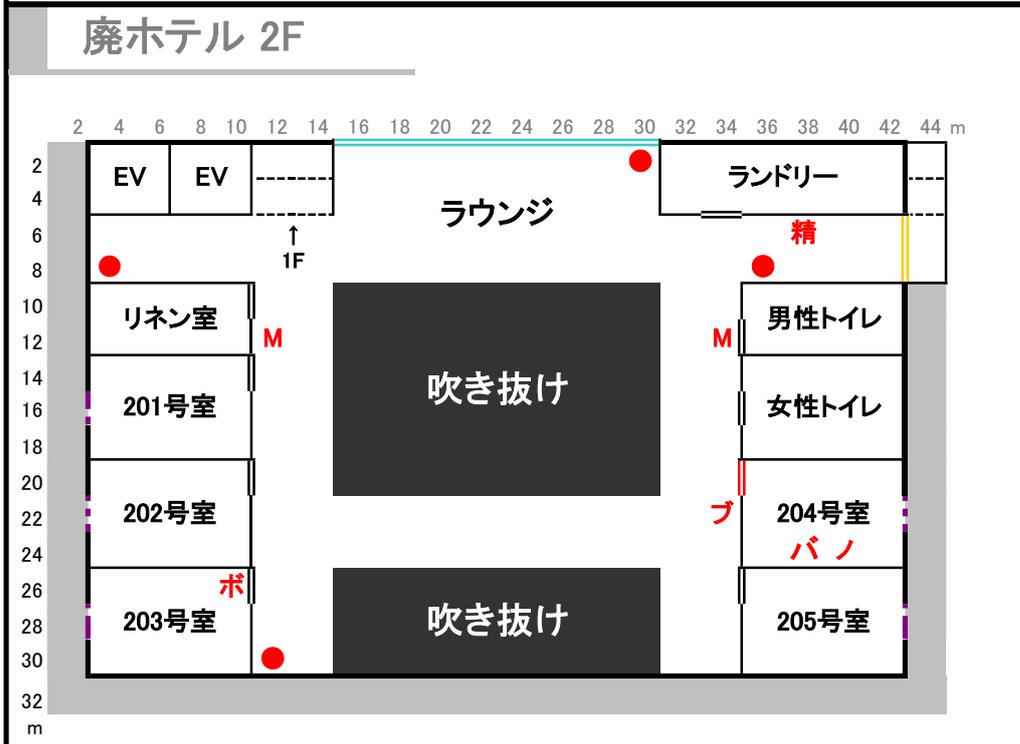


### 凡例

	構造	装甲
● 監視カメラ		
■ カウンター	8	12
■ 柱	10	16
扉	4	6
扉(施錠)	4	6
扉(振動感知装置)	4	6
ガラス窓	4	6
! 窓(板張り)	8	8

### 敵配置

- バ** バルトロメ=アビレス
- ブ** ブルーノ=アレッシオ
- ボ** ボリス=アキヤマ
- G** GM=ニッサン・ドーベルマン
- M** MCT=ニッサン・ロトドローン
- 精** 精霊
- ス** スティールリンクス・コンバット・ドローン
- ノ** ノーラ



## 詳細

---

ホテルは取り壊しが決まっており、調度品や機材が撤去された空っぽの状態です。ただしバルトロメらの手によって一時的なセキュリティが構築されています。

### ロビー

吹き抜けになっており、天井(2F)まで5mの高さがあります。計算の煩雑化を防ぐため、移動時のみ計算に含め、武器等の射程には反映させないのをおすすめします。

### 非常口(厨房勝手口)

ホテル側面の非常階段に通じています。警報装置が取り付けられ扉の開閉を感知します。装置の解除判定は<ハードウェア>+【論理力】【精神】(5.1分間)です。

### 客室

窓はすべて板張りされています。ノーラのいる204号室はレーティング5のマグロックで施錠されており、SEC.2課員の持つカードキーでのみ開けられます。

### エレベーター

2基とも1Fで止まっています。エレベーターシャフトを移動する場合、<体術>+【筋力】【身体】の判定が必要です。

### 防犯カメラ

1Fロビー、厨房、2Fラウンジと吹き抜け、各階のエレベーターホールと非常口に設置されています。いずれも熱映像機能を搭載し、通過する際に<忍び歩き>+【敏捷力】【身体】(2)の判定が必要です。機器レーティングは3です。

## 戦闘

---

### 企業工作員

SEC.2のメンバーは正規の訓練を受けた熟練のカンパニーマンです(プロ意識4)。想定外の事態に対しても大崩れせず、冷静に対処します。戦闘においては、データリンクを用いて常にチームの状況を確認しつつ、互いにフォローしあいながら戦闘を進めようとしています。デッカーやメイジなどの厄介な、あるいは孤立したキャラクターを優先的に撃破して優位を確保しようとするでしょう。

**バルトロメ=アビレス:**「壁走り」や「軽身」のパワーを駆使し、1-2F間を立体的に立ち回ります。前衛との正面勝負は可能な限り避けて、チームの後方を攪乱します。

**ポリス=アキヤマ:**マトリクス戦闘においては防御寄りの思考で、エッジなどのリソース投入で強打を与えられる機会を伺います。加えて準戦闘要員として戦闘に参加したり、ドローンへの優先目標の指示を出します。

**ブルーノ=アレッシオ:**呪文防御によって味方を魔法の驚異から保護します。チーフのバルトロメが袋叩きにされないようランナーの行動、連携を妨害しようとしています。

### 精霊

ブルーノが使役する獣の精霊(フォース6)です。アストラル状態となり2F非常口前に潜み、侵入者を警戒しています。

### ドローン

アキヤマのコムリンクにスレーブ化され、SEC.2課員とノーラ以外の侵入者を発見した場合はこれを攻撃するよう命令されています。簡単な戦術、連携行動(【パイロット】/2相当のプロ意識を基準にするのがおすすめです)がとれますが、行動の大幅な変更や特定の対象を狙わせたい場合、命令を出し直す必要があります。また想定外の事態が起きた場合【パイロット】\*2で自己判断を行い、失敗するとその場での待機するか元の命令を続行します。

**GM-ニッサン・ドーベルマン:**フロントのカウンターに身を潜め侵入者を待ち構えます。

**MCT-ニッサン・ロトドローン:**2Fを巡回しています。

**スティールリンクス・コンバット・ドローン:**レストランエリアで待機中で、命令を受け次第行動を開始します。前衛への対処にあてられます

## シーン4:エンディング

### 今日もノース・エンドで……

アジーのカンパニーマンを退け、ノーラを救出できたなら、約束の期日まで企業の追撃は起こりません(ドラコ財団はうまくやったようです)。

三日目の24時、日付が変わると同時にドラコ財団のエージェントがノーラの元を訪れ、ダンケルザーンの遺言を公表します。

「ダリル・ダイナーの現オーナーへ。「メイスリー」の株式5%を譲渡する」

「——あるいは」

「毎朝3ダースの卵と1ガロンのホールミルク。そのほか、最高のスコーンに必要な材料一切を贈る」

夢みtainな二択を前にノーラは少し戸惑うものの、最終的には後者を選ぶでしょう。小さなダイナーの店主を続けるのに、10億というのは大金過ぎます。

#####

かくしてランは完了した。報酬は後日フィクサーを通じて、ランナーたちの手元に振り込まれる。

そして、ノーラ=アーキンは——今日もノース・エンドで、父親自慢のスコーンを焼き続けている……

#####

## 報酬

### 現金報酬

・基本報酬:12000新円

### ・損傷

軽度(看板や内装の破損):-2000新円

中度(壁の崩落、リフォームが必要):-5000新円

重度(倒壊):-10000新円

### カルマ報酬

・基本報酬:+3

・キャラクターが生存した:+2

・ノーラと食堂を完璧に守った:+2

・ノーラは守ったが、食堂が一部壊れた(中度):+1

・心温まるようなラン:+2

### その他

ノーラ=アーキン(“ダイナーの店主” コネ値:1/忠誠値:3)のコンタクト

今後はダリル・ダイナーで朝食(スコーン付)をおごってもらえる

## 異なる運命

---

### ノーラが店の権利を手放してしまった

アズテクノロジー社はAランク企業の株式を手中に収め、市場支配をより盤石なものとし、不要の長物となったダイナーはしばらくして取り壊され、アズテク傘下のコンビニ「スタッファーシャック」が跡地に建てられます。もしもノーラが生存していたなら、彼女はいずこかへと姿を消すでしょう。

### 警察に捕まってしまった……

ランナーはドジを踏み、ビズも半ばでブタ箱に放り込まれてしまいました。悪名と公認知名度が1ずつ上昇します。身内にフィクサーや警察関係のコンタクトがいれば数日後には釈放されますが、かかった労力と費用は彼らの忠実値を減少させるのに十分なものです。そしてランナーたちは、当面のあいだドラコ財団の報復に怯えながら生活しなくてはなりません。

# データ

## ダリル・ダイナーとマルセロ社

### ノーラ＝アーキン

#### ■ 能力値

強靭力:4 敏捷力:3 反応力:3 筋力:3  
意志力:4 直感力:4 論理力:3 魅力:3

リミット 身体:5 精神:5 社交:6  
エッジ:3 エッセンス:6

コンディション・モニター 身体:10 精神:10  
装甲値:0 イニシアティブ:7+1D6  
種族:オーク

#### ■ 技能

素手戦闘1(4),棍棒/調理器具1+2(4+2),長銃1(4),エチケット/飲食業4+2(7+2),知覚3(7)

#### ■ 知識技能

英語N,スコットランド英語1(5),調理/アメリカ料理6+2(10+2)  
飲食店経営4(7),飲食店/タコマ3+2(7+2),タコマ知識2(6),ストリーートのファッション2(6)

#### ■ 資質

低光量視野

#### ■ 装備・所持品

メタリンク・コムリンク [機器R1]  
コンタクトレンズ [映像リンク]

#### ■ ダイスプール

素手戦闘:4DP 棍棒(調理器具):4(6)DP 長銃:4DP  
防御:7DP 抵抗:4DP マトリックス防御:5DP

### バルトロメ＝アビレス (プロ意識4)

#### ■ 能力値

強靭力:4 敏捷力:5 反応力:5(7) 筋力:6(7)  
意志力:4 直感力:5 論理力:3 魅力:4

リミット 身体:9 精神:5 社交:6  
エッジ:4 エッセンス:6 魔力:7

コンディション・モニター 身体:10 精神:10  
装甲値:12 イニシアティブ:12+3D6  
種族:ヒューマン

#### ■ 技能

ピストル/セミオート5+2(10+2),刀剣/ソード6+2(11+2),体術6(11)  
ランニング4,対人SG4(8),脅迫4,知覚5(10),忍び歩き5(10)  
地上機操縦2(7)

#### ■ 知識技能

スペイン語N,英語4(9),企業情勢6(11),企業法4(7)  
警備手順4(7),不動産3(6)

#### ■ 資質

企業SIN,両手利き,天性のアスリート  
導師精霊(猫),階梯1(擬態術)

#### ■ パワー

反射強化2,筋力強化1,戦闘感覚3,技能強化[刀剣]2,軽身2

#### ■ 装備・所持品

コンバット・ナイフ [精度:6/リーチ:0/DV:7+2P/AP:-3]  
ソード(武器収束具F3) [精度:6/リーチ:1/DV:7+3P/AP:-2]  
アレス・ライト・ファイア75 [精度:6(8)/DV:6P/AP:-4/RC:4/SA]  
+ クリップ(APDS弾)\*4

コンタクト [映像リンク,スマートリンク,映像拡大]

氣収束具F2(刺青):敏捷カブースト2  
氣収束具F1(刺青):(感覚強化/低光量視野)  
氣収束具F1(刺青):(感覚強化/熱映像視野)

アーマー・ジャケット [装甲12]  
アクション・ビジネス・クロス [装甲8]  
トランシス・アヴァロン・コムリンク [機器R6]  
+ サブボーカル・マイク  
ソニー・エンペラー・コムリンク [機器R2]\*2  
偽造SIN [R6]\*1,偽造SIN [R6]\*1

#### ■ ダイスプール

ピストル(セミオート):12(13)DP 刀剣(ソード):15(18)DP  
防御:12(15)DP 抵抗:15DP マトリックス防御:12DP  
体術(跳躍):15(17)DP

## ボリス＝アキヤマ (プロ意識4)

### ■ 能力値

強靭力:3 敏捷力:3(5) 反応力:3(4) 筋力:3  
意志力:4 直感力:5 論理力:5(7) 魅力:2

リミット 身体:5 精神:8 社交:4  
エッジ:4(グループ) エッセンス:2.9

コンディション・モニター 身体/精神:10  
装甲値:12 イニシアティブ:8+1D6(9+2D6)

### ■ 技能

刀剣3(8),小火器SG4(9),砲4(11),忍び歩き4(10)、エチケット3(5)、  
知覚4(8),クラッキングSG6(13),電子工学SG4(11),地上機操縦3(7)

### ■ 知識技能

スペイン語N,英語4(9),日本語4(9),企業情勢5(10),企業法4(11)  
警備手順/マトリックス3+2(10+2),不動産3(8),マトリックスの噂  
5(10),  
データ・ハイヴン5(10),映画/ヤクザ・ムービー3+2(8+2)

### ■ 資質

国家SIN,不眠症

### ■ 身体改造

サイバーアイR2 [映像リンク/スマートリンク/低光量/熱映像]  
インプラントサイバーデッキ[ノヴァテック・ナビゲーター]  
データジャック,大脳強化R2,神経増速R1,筋肉調律R2,骨密度強化  
R2

### ■ マトリックス

ノヴァテック・ナビゲーター [R3/配列:6543/プログラム:3]  
+ 暗号化、暗号突破、隠密、装甲、追跡、アイコン偽装

### ■ 装備・所持品

コンバット・ナイフ [精度:6/リーチ:0/DV:5P/AP:-3]  
アレス・ライト・ファイア75 [精度:6(8)/DV:6P/AP:0/RC:2/SA]  
+ クリップ(通常弾)\*3  
FN\_HAR [精度:5(7)/DV:10P/AP:-2/RC:4/SA・BF・FA]  
+ スマートガン  
+ クリップ(通常弾)\*2

アーマー・ジャケット[装甲値12]  
アクション・ビジネス・クロース [装甲8]  
トランス・アヴァロン [機器R6]  
+ サブボーカーマイク

### ■ ダイスプール

素手戦闘:5DP ピストル:6(7)DP 呪文行使(探知呪文):

## ブルーノ＝アレッシオ (プロ意識4)

### ■ 能力値

強靭力:3 敏捷力:3 反応力:3 筋力:2  
意志力:5 直感力:3 論理力:3 魅力:6

リミット 身体:4 精神:5 社交:8  
エッジ:4(グループ) エッセンス:6 魔力:6(8)

コンディション・モニター 身体/精神:11  
装甲値:12 イニシアティブ:6+1D6  
種族:エルフ

### ■ 技能

素手戦闘2(5),ピストル3(6),変装4(7),対人SG5(11),知覚4(7),霊視  
6(9)  
忍び歩き3(6),呪文行使6(12),召喚6(12),呪文対抗6(12)

### ■ 知識技能

スペイン語N,英語3(6),イタリア語3(6),魔法理論5(7)  
企業情勢5(8),企業法4(7),警備手順/魔法3+2(6+2)

### ■ 資質

シャーマニズム魔法使い,集中力R4,導師精霊(犬)  
低光量視野,国家SIN,扶養家族(弟),偏見(先入観あり/鮮血魔術)

### ■ 装備・所持品

アレス・ライト・ファイア75 [精度:6(8)/DV:6P/AP:0/RC:2/SA]  
+ クリップ(通常弾)\*3

アーマー・ジャケット [装甲12]  
アクション・ビジネス・クロース [装甲8]  
コンタクト [映像リンク,スマートリンク,映像拡大]  
トランス・アヴァロン・コムリンク [機器R6]  
+ サブボーカーマイク

魔力収束具F2

### ■ 呪文

《理力破》,《喪神破》,《真偽分析》,《千里眼》,《精神探査》,《混乱》  
《混沌界》,《マナ障壁》,《治癒》,《行動制御》

### ■ ダイスプール

素手戦闘:5DP ピストル:6(7)DP 呪文行使(探知呪文):  
14(16)DP  
防御:6DP 抵抗:15DP ドレイン抵抗:11DP  
マトリックス防御:12/12DP

## スティール・リンクス・コンバットドローン

### ■ 能力値

操縦値:5 最高速度:4 加速値:2 強靭力:6  
装甲値:12+3 パイロット:5 センサー:4 乗員数:-

コンディション・モニター:9

イニシアティブ:10+4D6

### ■ 改造

大型武器マウント(PPK\_HMG)\*1

追加装甲(標準型)R3

パイロット強化R5

### ■ オートソフト

機動6(11),鮮明化4(10),照準[PPK\_HMG]6(11)

### ■ 装備

PPK\_HMG [精度:5/DV:12P/AP:-4/RC:12/FA]

+ スマートガン

+ 通常弾\*100

センサー・アレイ

+ カメラ[スマートリンク,低光量補正,熱映像補正]

+ 全指向性マイク

### ■ ダイспール(パイロット)

ヴィークル・テスト:7P 照準:11(13)DP

防御:10DP 抵抗:21DP マトリックス防御:12DP

## MCT-ニッサン ロトドローン

### ■ 能力値

操縦値:4 最高速度:4 加速値:2 強靭力:4  
装甲値:4 パイロット:3 センサー:3 乗員数:-

コンディション・モニター:8

イニシアティブ:6+4D6

### ■ 改造

武器マウント(コルト・コブラTZ-120)\*1

### ■ オートソフト

鮮明化4(7),照準[コルト・コブラTZ-120]4(7)

### ■ 装備

コルト・コブラTZ-120 [精度:4(5)/DV:7P/AP:0/RC:7/SA,BF,FA]

+ 通常弾\*100

センサー・アレイ

+ カメラ[低光量補正]

+ 全指向性マイク

### ■ ダイспール(パイロット)

ヴィークル・テスト:8DP 照準:7(8)DP

防御:6DP 抵抗:8DP マトリックス防御:12DP

## GM-ニッサン・ドーベルマン

### ■ 能力値

操縦値:5 最高速度:3 加速値:1 強靭力:4  
装甲値:4 パイロット:3 センサー:3 乗員数:-

コンディション・モニター:8

イニシアティブ:6+4D6

### ■ 改造

武器マウント(コルト・コブラTZ-120)\*1

### ■ オートソフト

隠密4(7),照準[コルト・コブラTZ-120]4(7)

### ■ 装備

コルト・コブラTZ-120 [精度:4(5)/DV:7P/AP:0/RC:7/SA,BF,FA]

+ 通常弾\*100

センサー・アレイ

+ カメラ[低光量補正]

+ 全指向性マイク

### ■ ダイспール(パイロット)

ヴィークル・テスト:7P 電子戦:7DP 照準:11(13)DP

防御:8DP 抵抗:24DP マトリックス防御:8DP

# プレイヤーズ

## ドミニク=ディアス (プロ意識3)

### ■ 能力値

強靭力:5 敏捷力:4(5) 反応力:3(4) 筋力:4(5)  
意志力:4 直感力:3 論理力:2 魅力:4

リミット 身体:7 精神:4 社交:5  
エッジ:2 エッセンス:2.3

コンディション・モニター 身体/精神:11  
装甲値:11 イニシアティブ:6+1D6(7+2D6)  
種族:ヒューマン

### ■ 技能

近接戦闘SG4(9),小火器SG5(10),知覚4(7),運動技能SG3(7)  
地上機操縦3(7),エチケツト/ストリート3+2(8+2),脅迫4(8),統率2(6)

### ■ 知識技能

英語N,スペイン語3(6),シアトルのストリート4(7),軍務2(5)  
ブナラク・パーラー3(6)

### ■ 身体強化

サイバーアイR1 [映像リンク/低光量視野]  
強化反射神経R1,人工筋肉R1,皮膚装甲R2

### ■ 装備・所持品

コンバットナイフ [精度:6/リーチ:0/DV:7P/AP:-3]  
ブローニング・ウルトラパワー [精度:5(6)/DV:8P/AP:-1/RC:3/SA]  
+ クリップ(通常弾)\*3  
コルトM23 [精度:4/DV:9P/AP:-2/RC:3/SA,BF,FA]  
+ クリップ(通常弾)\*2

ラインド・コート [装甲9]  
レンラク・センセイ・コムリンク [機器R3]

### ■ ダイスプール

近接戦闘SG:9DP 小火器SG:10(11)DP  
防御:7DP 抵抗:16DP マトリックス防御:7/6DP

## プレイヤーズ (プロ意識1)

### ■ 能力値

強靭力:4 敏捷力:4 反応力:3 筋力:4  
意志力:3 直感力:3 論理力:2 魅力:3

リミット 身体:6 精神:4 社交:5  
エッジ:1+1(グループ) エッセンス:6

コンディション・モニター 身体:10  
装甲値:9 イニシアティブ:6+1D6  
種族:ヒューマン

### ■ 技能

近接戦闘SG3(7),ピストル4(8),地上機操縦3(6),脅迫4(7)  
エチケツト/ストリート3+2(7+2)

### ■ 装備・所持品(★を1-2名が所持)

ナイフ [精度:5/リーチ:0/DV:5P/AP:-1]  
レミントン・ルームスーパースター [精度:4/DV:7P(9Pf)/AP:-1(+4)/RC:3/SA]  
+ クリップ(通常弾)\*1  
+ クリップ(フレシエツト弾)\*1  
★イングラム・スマートガンX [精度:4(6)/DV:8P/AP:0/RC:5/BF,FA]  
+ クリップ(通常弾)\*2

アーマー・ベスト [装甲9]  
メタリンク・コムリンク [機器R1]

### ■ ダイスプール

近接戦闘SG:7DP 小火器SG:8DP  
防御:6DP 抵抗:13DP マトリックス防御:4DP

# ナイト・エラント

## KE巡回警官(ベテラン) (プロ意識:3)

### ■ 能力値

強靭力:4 敏捷力:4 反応力:4(6) 筋力:3  
意志力:4 直感力:5 論理力:3 魅力:4

リミット 身体:5(6) 精神:5 社交:6  
エッジ:3+1(グループ) エッセンス:5.1

コンディション・モニター 身体:10  
装甲値:12 イニシアティブ:9(11)+1D6  
種族:ヒューマン

### ■ 技能

近接戦闘SG6(9),自動火器4(8),ピストル6(10)  
知覚5(10),統率5(9),脅迫4(8),忍び歩き3(7)

### ■ 身体強化

サイバーアイR2 [映像リンク/スマートリンク/低光量補正/大光量補正/熱映像補正]  
反応強化R2

### ■ 装備・所持品

アレス・プレデターV [精度:5(7)/DV:8P/AP:-1/RC:2/SA]  
+ クリップ(通常弾)\*2  
ディファイアンスEX ショッカー [精度:4/DV:11Se/AP:-5/RC:2/SS]  
+ テイザー・ダート\*8  
★FN\_HAR [精度:5(6)/DV:10P/AP:-2/RC:4/SA,BF,FA]  
+ クリップ(通常弾)\*2  
スタンバトン [精度:4/リーチ:1/DV:9Se/AP:-5]

アーマー・ジャケット [装甲12]  
エリカ・エリート・コムリンク [機器R4]  
ジャズ\*2 ([【反応力】+1、身体L+1、イニシアティブダイス+2D6)

### ■ ダイспール

近接戦闘SG:9DP ピストル:10(12)DP 自動火器:9DP  
防御:11DP 抵抗:16DP マトリックス防御:8/9DP

## ダッジ チャージャー

### ■ 能力値

操縦値:4/3 最高速度:5 加速値:2 強靭力:12  
装甲値:12 パイロット:4 センサー:4 乗員数:5

コンディション・モニター:18  
イニシアティブ:8+4D6

### ■ 基本装備

前部武器マウント\*2(内蔵/固定/遠隔制御)  
後部武器マウント\*2(内蔵/固定/遠隔制御)  
\*使用されるまで外部からは見えない

### ■ オートソフト

機動3(7),鮮明化3(7),電子戦3(7),照準[FN\_HAR]3(7)

### ■ 装備

FN\_HAR [精度:5(6)/DV:10P/AP:-2/RC:14/SA,BF,FA]  
+ 通常弾\*250

### ■ ダイспール(パイロット)

ヴィークル・テスト:7P 電子戦:7DP 照準:7(8)DP  
防御:8DP 抵抗:24DP マトリックス防御:8DP

## KE巡回警官 (プロ意識:3)

### ■ 能力値

強靭力:4 敏捷力:3 反応力:4 筋力:3  
意志力:3 直感力:3 論理力:2 魅力:3

リミット 身体:5 精神:4 社交:5  
エッジ:3+1(グループ) エッセンス:6

コンディション・モニター 身体:10  
装甲値:12 イニシアティブ:7+1D6  
種族:ヒューマン

### ■ 技能

棍棒3(7),素手戦闘4(8),ピストル4(7),知覚4(7)  
ランニング3(6),自動火器3(6)

### ■ 装備・所持品(★はパトカーに常備)

アレス・プレデターV [精度:5(7)/DV:8P/AP:-1/RC:2/SA]  
+ クリップ(通常弾)\*2  
ディファイアンスEX ショッカー [精度:4/DV:11Se/AP:-5/RC:2/SS]  
+ テイザー・ダート\*8  
★FN\_HAR [精度:5(6)/DV:10P/AP:-2/RC:4/SA,BF,FA]  
+ クリップ(通常弾)\*2  
スタンバトン [精度:4/リーチ:1/DV:9Se/AP:-5]

アーマー・ジャケット [装甲12]  
サングラス [映像リンク,スマートリンク]  
レンラク・センセイ・コムリンク [機器R4]  
ジャズ\*2 ([【反応力】+1、身体L+1、イニシアティブダイス+2D6)

### ■ ダイспール

棍棒:7DP ピストル:7(8)DP 自動火器:6(7)DP  
防御:7DP 抵抗:16DP マトリックス防御:6DP

# スペシャルサンクス

## テストプレイヤー（敬称略、五十音順）

---

サグ／しゅう／badpool／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/>  
Janusfaced's Hideout <http://janus.web.fc2.com/>

### ■ 書籍

第六世界の歩き方 <https://booth.pm/ja/items/1873141> (BOOTH掲載ページ)