



FRONTIER 2150

METALHEAD

The Role Playing Game of the Frontier

メタルヘッド

プレイヤーズ・マニュアル

PLAYER'S MANUAL

◆キャラクター シート



名前：		クラス：	ランク：	性別：	年齢：		
能力値(ボーナス)	チェック	部位別サイバー化状況			SUV		
STR : ()			頭部				
REF : ()			左腕				
DEX : ()			右腕				
INT : ()			胴・体内				
EDU : ()			脚部				
PER : ()			サイバー化、 ドラックによる 能力値の上昇	STR +	PER +		
SYM : ()				REF +	WIL +		
WIL : ()				INT +	HP +		
LUC :		EDU +		SUV :			
HP :							
SUV :							
スキル名	修正	%	チェック	スキル名	修正	%	チェック
1 公用語(50)	EDU			27 サバイバル	WIL+INT		
2 言語学	EDU			28 応急手当	DEX		
3 大型メカニクス	EDU+INT			29 偽装・カモフラージュ	EDU		
4 精密メカニクス	EDU+INT			30 戦略・戦術指揮	EDU+INT		
5 素材工学	EDU+INT			31 ブービートラップ	DEX+INT		
6 建設土木工学	EDU+INT			32 爆発物	DEX+PER		
7 生物学	EDU			33 空中・0G機動	REF+DEX		
8 薬学	EDU			34 ストッキング	REF+DEX		
9 医学	EDU+DEX			35 小火器(I、II類)	DEX+PER		
10 精神医学	SYM+WIL			36 狙撃	DEX+PER		
11 天文学	EDU			37 重火器(III類)	PER+EDU		
12 化学	EDU			38 搭載火器(IV類)	EDU		
13 鑑定	PER			39 投擲(20)	DEX+STR		
14 写真・映像	PER			40 素手戦闘	REF+DEX		
15 偽造	DEX			41 ナイフコンバット	REF+DEX		
16 スリ	REF+DEX			42 大型武器	REF+DEX		
17 誘惑	SYM+X			43 格闘回避(30:上限70)	REF+DEX		
18 土地カン	PER			44 特殊武器	REF+DEX		
19 万能	- -			45 アクセス(100)	INT+EDU		
20 変装	DEX			46 エレクトロニクス	INT+EDU		
21 拷問・尋問	WIL+PER			47 ソフトプログラム	INT+EDU		
22 暗号・信号	EDU+INT			48 イメージファイト	INT+EDU		
23 地上車全般	DEX+REF						
24 大型艦ナビケート	EDU						
25 小型艇ナビケート	DEX+REF						
26 コンバットシェル	DEX+REF						

METAL HEAD

メタルヘッド

—フロンティア 2150—

CREDITS

SYSTEM DESIGN: NARUMI TAKAHIRA

WORLD DESIGN: TEAM AGARUTA

ADDITIONAL DESIGN: SEI'ICHIRO HIGUCHI

TOSHIHIRO KAWATSURA

KOUICHI WAKATSUKI

BOX ILLUSTRATION: BEN-TEN-DOU

COVER ILLUSTRATION: MITSUAKI SAGIRI

LOGO DESIGN: SHINJI HASE

ILLUSTRATION:

AI YURI (INTRO-COMIC, INTERIOR ILLUSTRATION)

KUMA HOSHIMINO (MUTANT, SAMPLE CHARACTER)

TAMOTSU ICHIMURA (COMPUTER-NETWORK)

MECHANICS DESIGN:

LYNX (COMBAT-SHELL, SHELL-CARRIER, AUTO-PROTECTOR, IN-
CECTER, CYBORG, ARMORED CAR, BYCYCLE)

SHINJI HASE (HELICO, MONO-CYCLE, TRIKE, HOVER-TANK, TRUCK)

WEAPON DESIGN:

NODA BROS.

MEGA-CITY DESIGN

TAMOTSU ICHIMURA

SPECIAL THANKS:

TSUNETO ISHIKAWA

KOUTAROU SEKIGUCHI

"FLEGEL" MONMA

TAKASHI MATSUSHIMA

MASAAKI OKIYAMA

BOX DESIGN: RIEKO TSUIKI

COVER LAYOUT: NEXT

CHART BOOK LAYOUT: NAKAHARA DESIGN

TYPESETTING: YAMADA PHOTO PROCESS

PRINTING AND ASSEMBLING: HAKUSHINSHIKI SEISAKUJO

EDITING: TOSHIHIRO TAKEDA

Copyright 1990 Hobby Japan Co. Ltd.

Copyright 1990 Agaruta

All rights reserved. No reproduction without author's permission.

プレイヤーズマニュアル

目次

第1章 “メタルヘッド” への招待	
[1.1] はじめに	4
[1.2] “メタルヘッド” の背景世界	6
第2章 キャラクター	
[2.1] 能力値	11
[2.1.1] 筋力：STR(Strength)	11
[2.1.2] 敏捷力：REF(Reflex)	11
[2.1.3] 器用度：DEX(Dexterity)	11
[2.1.4] 知性：INT(Intelligence)	11
[2.1.5] 教養：EDU(Education)	11
[2.1.6] 知覚力：PER(Perception)	11
[2.1.7] 共感度：SYM(Sympathy)	11
[2.1.8] 意志力：WIL(Wil)	12
[2.1.9] 幸運度：LUC(Luck)	12
[2.1.10] 耐久レベル：SUV(Survival)	12
[2.2] 能力値ボーナス	12
[2.3] 年齢による能力値	12
[2.4] キャラクタークラス(職業)	12
[2.5] スキル	15
[2.5.1] スキルの取得と使用法	15
[2.5.2] スキル値の上昇	15
[2.5.3] スキルの使用法	15
第3章 ロール	
[3.1] アビリティロール(AR)	20
[3.2] スキルロール(SR)	20
[3.3] LUCポイントの使い方	20
[3.4] キャラクターの成長	21
第4章 戦闘	
[4.1] 戦闘ターン	22
[4.1.1] 移動フェイズ	22
[4.1.2] 攻撃フェイズ	22
[4.2] 射撃・投擲	23
[4.3] 射撃ルール・選択	24
[4.4] 格闘戦	25
[4.5] クリティカル	26
[4.6] アクシデント	26
[4.7] 損害の適用	27
[4.8] 負傷の回復	29
第5章 メカニック	
[5.1] メカの種類	32
[5.2] メカ能力値	32
[5.3] オリジナルメカの作製	33
[5.4] メカニック用センサー	34
[5.5] 電子戦	34
[5.6] 装甲板	34
[5.7] メカアクセサリ	34
[5.8] MADサンプル	36
[5.8.1] 戦闘ヘリ	36
[5.8.2] 戦闘バイク	37
[5.8.3] コンバットシェル	38

[5.8.4] シェル=キャリアー	41	[6.3.4.1] 転移と追跡者	54
[5.8.5] 戦闘バギー	42	[6.3.5] システム・ジャック	54
[5.8.6] インセクター	43	[6.4] セキュリティ・システム	54
[5.8.7] ホバータンク	44	[6.4.1] プロテクション	55
[5.8.8] 装甲車	45	[6.5] サイバーリンクシステム	56
[5.8.9] トラック・カーゴ	46	[6.6] 意識体の行動	56
第6章 サイバースペース		第7章 サイバー化	
[6.1] コンピューターの種類	47	[7.1] 種類	58
[6.2] サイバースペースとは	47	[7.2] サイバー戦闘ルール	58
[6.2.1] サイバースペースの風景	48	[7.3] サイバーパーツ	59
[6.2.2] ジャック=イン	48	[7.4] 制式フルボグ	60
[6.2.2.1] 無線を使ったジャック=イン	49	第8章 武器・防具・その他	
[6.2.2.2] 分身	49	[8.1] 武器	62
[6.3] サイバースペースでの行動	50	[8.1.1] 武器Ⅰ類(ピストル・サブマシンガン類)	62
[6.3.1] サイバースペースにおける		[8.1.2] 武器Ⅱ類(ライフル・ショットガン類)	63
ネットライナーの特典	50	[8.1.3] 武器Ⅲ類(重火器)	68
[6.3.2] イメージファイト	50	[8.1.4] 武器Ⅳ類(搭載火器)	68
[6.3.2.1] イメージファイト手順	50	[8.1.5] 武器Ⅴ類(投擲)	69
[6.3.2.2] アシストソフトの使用	51	[8.1.6] 武器Ⅵ類(格闘用武器)	70
[6.3.2.3] 逃走と回復	51	[8.1.7] 武器Ⅶ類(爆弾)	71
[6.3.2.4] ウィルスソフト	52	[8.1.8] 弾薬	71
[6.3.2.5] サイバースペースおよび		[8.2] 防具	72
サイバーリンク使用中の死亡	52	[8.3] センサー類	74
[6.3.3] ハッキング	52	[8.4] その他のアイテム	74
[6.3.4] ネットワークの転移	53	[8.5] ドラッグ	76

第1章

“メタルヘッド”への招待

[1.1] はじめに

1. ロールプレイングゲームとは？

上の問いに答えられる方は、この文章を読む必要はありません。次の項へ進んでください。わからない方、知らない方、知っているけれどもコンピュータゲームのロールプレイングゲームしかやったことのない方は、ぜひここからの文章を読んでください。

この“メタルヘッド”は「ロールプレイングゲーム」と呼ばれるゲームのひとつです。具体的には“ロール(役割)”を“プレイ(演じる)”, “ゲーム(遊び)”と訳すことができますが、簡単に言えばこれを読んでいるあなた方が子供の頃にしたりであろう「ごっこ遊び」と同じものであると言えます。かと言ってまったく同じではありません。実際には「体を使わず、会話で進めるごっこ遊び」です。そして大人でも楽しめるよう、ある程度のリアリティーを出すために「ルール」を加えたものなのです。

2. ロールプレイングゲームで何をするのか？

ゲームと言うからには「楽しむ」ことを目的としていますが、では何を「楽しむ」のでしょうか？ 答えは「冒険」です。冒険を楽しむためにこの“メタルヘッド”は冒険心を刺激するような近未来の世界をうちだしているのです。そしてこの危険に満ちた世界を舞台に、SF活劇の主人公のように縦横無尽に暴れまわるのがあなたです(別に無理に暴れなくともよいのです)。単に冒険を楽しむだけなら、TV、マンガ、小説、などのメディアがあります。しかし、それらを見たり、読んだりしているとき、誰しも「自分が主人公だったら」と思ったことがあるでしょう。それをかなえてくれるのがRPGなのです。

ゲームを進めていくうちに様々な状況に直面し、それを乗り越えていくことで最終的に冒険の目的を達成するでしょう。RPGはその冒険の過程を楽しんだり、冒険の成功に満足感を得るためにするので、ゲームが終わっても「勝者」や「敗者」はでてきません。

多くのゲームとRPGの違いの1つは、RPGには「勝ち負け」はないということです。

3. ロールプレイングゲームをするには

ごっこ遊びと書きましたが、RPGはごっこ遊びと同じように1人ではできません。あなたと一緒にこのゲームで遊んでくれる人が最低1人以上必要です。

さて、仲間を集めたら「ゲーム・マスター」(以下GMと略します)を1人決め、残りの人は「プレイヤー」になります。

4. ゲーム・マスターは何をする人なのか？

RPGは、プレイヤーたちが主人公となり、冒険を行なうものです。その過程は1本の映画に例えることができます。背景の世界設定や大道具、小道具はこの“メタルヘッド”のルールブックから得ることができます。また俳優はプレイヤーが担当します。しかし「映画」を作るためには、監督と脚本が必要です。その監督がGMであり、脚本が「シナリオ」というものに当たります。またそのシナリオを考えるのもGMの仕事だと言うことを明記しておきます。

まず第一にGMは、このゲームのルールを「何がどこに書いてある」くらいには覚えなくてはなりません。次に、「プレイヤーたちがどのような冒険をするのか」という基本設定を作ります。これがシナリオなのです。ここで注意して欲しいのはどんなに立派な大道具、小道具があっても、どんなに有名な俳優が出演していても脚本がつまらない映画は面白くない！ と言うことです。GMはシナリオの作成に持てる力を十分にそそがなければなりません。ゲームを面白いものにするためにです。シナリオの中にはあたかも映画のようにプレイヤーたちがなぜ危険を顧みずに冒険するのか？ と言う理由(冒険の目的)、プレイヤーの敵、またプレイヤーが陥るであろう罠、また彼らを助けてくれるわき役、大道具、小道具の配置の設定を決めたものを盛り込みます。細かくするほどリアリティーが出てきますが、それにとらわれすぎるのもRPGの目的から外れることになるので、よくありません。設定することが目的ではないのです。

シナリオが出来上がったらプレイヤーたちをシナリオに迎えるわけですが、GMはシナリオ進行中にプレイヤーの見るもの聴くものなどの情報を提示し、プレイヤーの行動の成否を判定し、その行動に対する反応(リアクション)をプレイヤーに情報として返さなくてはなりません。そして、プレイヤーの状況をいつでもつかんでおく必要があります。この作業の積み重ねをもって最後にはプレイヤーたちの冒険を成功に導く、これが大体のGMの仕事と言えます。大変な作業ですが、最も創作的な役であり、冒険がうまくいったときの喜びもひとしおでしょう。

5. プレイヤーは何をするのか？

RPGにおいて、プレイヤーはGMの創った「シナリオ」の中で様々な冒険をするわけですが、そのためには“メタルヘッド”の世界設定にあった、自分の分身ともいえる“プレイヤーキャラクター”(以下PCとします)を創造しなければなりません。PCとは、1人の人間を、ある程度簡略化したいくつかの“能力値”に置き換えて記録したものです。PCの能力値は大きく“基本能力値”(以下能力値とします)と“技能値”(スキル)の2つに分類することができます。能力値とは個人が生まれながらに持っている能力のことです。次にスキルですが、これはある作業についてどれくらい知識を持ち、かつ実行できるか？ ということです。つまりあるスキルについてPCがそのスキルを持っていなければ素人ということ



で、逆にそのスキルについての数字が高ければ、エキスパート、プロフェッショナルということになります。

6. プレイヤーキャラクターがすること

プレイヤーが創造したPCは、プレイヤーの代わりに“メタルヘッド”の世界で生活している「人間」です。PCには能力値の他に普通の人間が必ず持っている名前、性別、身長、体重の他に、性格と「喜怒哀楽」というような感情を持ちます。つまりシナリオ中にプレイヤーが起こした感情的な反応は同時にPCの反応であり、プレイヤーのシナリオ中の人物に対しての会話も、そのPCの「セリフ」ということになります。当然PCは“メタルヘッド”世界での常識と理性を持った存在なので、世界観を損ねたりするような行動や、理性、知性を疑われるような言動は避けるべきでしょう。

7. パーティーとは

PCには得意とする分野と不得意とする分野があります。完全な人間は滅多にいません。そこで各分野についてそれぞれ得意とするPCが何人が集まり1つのチームを結成したものが「パーティー」と呼ばれるものです。冒険の目的をうまく達成するための条件の1つとして、パーティーをうまく機能させるということがあります。互いにうまくカバーしあってこそ良いパーティーと言えるでしょう。

8. ロール

PCは能力値とスキルという能力を持つことは説明しました。シナリオ中でその能力値なりスキルなりを使うときは、GMからの指示に従ってその能力に対応したチェックを行ないます。これが“ロール”と呼ばれるもので、その状況に応じた能力にGMが修正を加えて、プレイヤーが指定のサイコロを振ります。

9. ゲーム・マスター

GMがシナリオを創り、そのシナリオの中でPCが冒険するわけですがシナリオ中に出てくる人物はPCだけでこと足りるのでしょうか？ 答えは「否」です。現実世界と同じように“メタルヘッド”の世界にも様々な人物がいます。ではPCではないこれらの人物を誰が演じるのでしょうか。それをするのはGMの仕事です。そしてPC以外の人物を“ノンプレイヤーキャラクター”（以下NPCとします）と呼びます。NPCはシナリオに直接かかわる重要な人物的な人（例としては、PCに仕事を依頼する人、その仕事を妨害する敵、PCを援助してくれる人など）と、その他の特にシナリオにはかかわりはないともPCが話しかけたりして演じる必要性が出てくる人物（酒場の主人や、PCがナンパした女の子など）に分けられます。そして、これらのNPCはPCの見えない所でもそれぞれの仕事に就き、それぞれの生活を営んでいます。

NPCの行動とそのロールを含め、GMはシナリオ中でPCの行動以外のすべての事象の判定権を持っています。しかし「何をしてもいい」というわけではありません。RPGの大原則として「楽しく」ということがあるわけですので、GMはその判定を時にPCに甘く、または逆に辛くするなどして、面白い話作りをめざしてください。

10. 最後に

RPGは1個の人間を「演じる」ものであるということをいつも念頭において遊んで欲しいと思います。PCやNPCはゲームの駒ではなく、1人の人間であり、私たちと同じ心や感覚を持った存在なのですから……。そして、プレイヤーとゲームマスターが協力して、楽しいゲームを目ざしてください。



ゲーム用具

サイコロ

このゲームでは通常10面体サイコロ2個と6面体サイコロ2個を使用します。キャラクターを作るときだけは6面体サイコロ3個を使用します。

サイコロを振ることを「ロール」といい、PCの行なおうとするあらゆる成否の判定に使用します。

サイコロの種類と数を表すときの記号に“D(Dice)”という略号を使います。例えば“D6”は6面体のサイコロを振ることを表し、さらに、略号“D”の頭に付く数字は振るサイコロの数を表します。ですから“2D6”というのは6面サイコロ2個を振り、出目を足したものが結果ということです。ただし、このゲームでは、“2D6”“3D6”“1D10”の3種と、スキルロール、戦闘ルールで使う“D100”ロール（これは10面の片方を10の位、もう片方を1の位とする）、および“1D3”（1D6の出目を \div して切り上げる。つまり1と2は1、3と4は2、5と6は3として見る）の5種類のロールしかありません。サイの目に、他の数値がプラス、マイナスされる場合もあります。これはその都度、修正として出てきますので、指示にしたがってください。

なお、1D10の0の目は10、D100の00は100として見ます。

筆記用具

筆記用具はキャラクターメイキングのときその他、ゲーム中も必要となります（GMはもちろん、プレイヤーもです）。キャラクターシートの各数値や、使用した銃器の残弾数、また、キャラクター成長や、ダメージ

を受けた際のチェック、および、プレイのメモなどは色々書き換えられるので、鉛筆などを使用することをお奨めします。

[1.2] “メタルヘッド”の背景世界

1. 背景 2150年代の世界

20世紀末から現代に至るまで、人類は2つの大問題に行く末をふさがれていました。1つは文明の進歩と人間の生活圏の増大に伴う環境破壊です。もう1つはエスカレートするばかりの各地の紛争、テロリズムの横行などです。

もっとも後者は環境破壊と人口の過密(注1)による危機感からの一種の集団ヒステリーであると結論づけられていますが、何の解決策も得られませんでした。

2050年代のヨーロッパの連合化運動、2060年代の中部アフリカ連邦の成立、2080年代の汎アラブ戦争(注2)など、血生ぐさい抗争が世界中に満延しましたが、幸いにして現代に至るまで、人類の文明は順調に発展し、世界大戦と呼べるものは勃発していません。ところが2090~2100年頃の間には大事件が起こったのです。

長期にわたる環境破壊、N、B、C各兵器の全地球レベルでの限定使用は自然科学者たちにも、コンピューターにも予測不能なカタストロフを引き起こしました。

大洪水、大地震をはじめとする天変地異、各地のエネルギー施設の倒壊(注3)、今まで潜伏していた新しい種類の疫病(注4)は、たった10年間で人類の総数を $\frac{1}{10}$ に、他の生物たちをそれ以下にまで減らしてしまったのです。

そして汚れた荒野には、生きのびた突然変異体(ミュータント)が徘徊するようになりました。

現在、人類の生存圏は世界各地の旧文明国のなかでも運よくカタストロフを避けることのできた大都市(メガロポリス)と、細々と建設されたスペースコロニー群、月面の小都市だけであり、各都市首脳部(注5)は住みにくくなったこの星を脱出する宇宙植民計画にやっと着手したという状態です。大部分の人は相変わらずの無差別テロ、都市犯罪、疫病、急変する自然気象、近隣の対外紛争、荒野から迷いこんでくるミュータントなどにおびえて暮しています。

それでも都市での生活はまだまだ安楽であると言えました。



注1 人口の過密化 経済活動の中心は都市にますます集中し、それにともない辺境の貧しい人々がこぞって都市に流入しました。現代ではさらにカタストロフの難民までも多数流入しています。

注2 その結果、ヨーロッパはポルトガルから東欧まですべて統一され、アフリカも南ア、チュニジア、リビア、エジプトを除くすべてが連邦化、中東はアラブ諸国が共食いをはじめたため、イスラエルの勢力の増大をうながしました。

注3 主に原子力発電所などをさします。

注4 B、C兵器の作用でしょう。

注5 この時代、国家は既に存在しておらず、大都市ごとに独自の行政を行なわざるをえなくなっています。





2. メガ=シティ

メガ=シティは世界中に20数カ所残った、人類最後の生存圏です。そのほとんどはカタストロフ以前の巨大都市群などを中心に建設されています。都市ごとの人口は5千万~1億人ほどです。

メガ=シティの構造は1基~数基のマザーコンピューター(または人工知能)のある中央ブロックといくつかの区画(セクション)からできており、最外郭をぐるりと難民キャンプ、またはスラム街が囲んでいます。

中央ブロック：ここには巨大コンピューターの他、都市行政施設やメガ=シティを実質的に支配している巨大企業のビルが立ち並んでいます。中央ブロックだけで100万都市ほどの面積を占めてしまいます。

区画(セクション)：工業、エネルギー、居住用区画などが中央ブロックを囲むようにつくられています。この「区画」が都市から離れているものもあり、それは「タウン」と呼ばれます。タウンの形態として最も多いのが重要地域などに配される軍事施設です。

その他：メガ=シティ内で最も面積が広い、スラム街または難民キャンプは、各地から集まってきた難民たちが住みついて発生したものです。どこのメガ=シティ行政も、救済政策はせいぜい食料配給程度であり、暴動やテロリズムの温床と化しています。少しましな所ではスラム街と居住区画の間にダウンタウンが出来始めています。

3. 自然環境

メガ=シティの外で最も良く見られる光景は荒野と砂漠でしょう。大気は常に極めて不安定な状態にあり気象も様々です(強酸の雨、ウィルス運ぶ大龍巻、300℃を超える熱風は恐るべき驚異です)。

砂漠の上空などはオゾン層がまったくないということもめずらしくありません。海は沿岸を除いては、汚染は進んでいません。

この厳しい自然環境の中でも最も困った現象は、磁気の乱れです。あらゆる電子機器、時にはサイボーグの人工神経システムにまで影響をおよぼすこの現象によりほとんどの航空機、エレクトロニクスの粋を極めた陸、海上の兵器は限定状況下でしか使えなくなっています。各メガ=シティ間の通信は光ケーブルの使用により問題はありますが、物資の輸送には大気圏外を飛行する亜軌道シャトルか、「ランドブラスター」と呼ばれる、運び屋の手を借りるしか方法はありません。

しかし、これだけ過酷な環境下でも都市とわずかながら残された森林だけは気象コントロール衛星により、かろうじて守られています。

気象コントロールは都市より森林の方が優先度が高くなっています。なぜなら酸素を生み出す森林とそこに住む生物はいまや地球にとってかけがえのない財産だからです。たいていはガードロボットが配備されていて侵入者に容赦のない攻撃を行ないます。しかしこの時代には、木製品、動物は宝石より高い値がつくので、密猟者は後をたちません。

純粋な生物はいまや都市内で保護されているものと、森林にわずかずつしか生存していません。荒野に徘徊する生物の変異体は総称「ミュータント」といい、中には紛争の際、とりのこされた狂った自動兵器、サイボーグなどが野生化したものも含まれます。

ほとんどが凶暴で知能も低いのですが、一概には言い切れません。ときおり都市に迷い込んだりします。

バイオ工学はすばらしい進歩を遂げましたが、ミュータントが増えるにつれ、また宗教関係からの執拗な攻撃により、ついにバイオ兵器は全面廃止に追い込まれました。ただしその他、食料供給面や医療面での研究と実用化は地球再生計画の一環として盛んに行なわれています。

4. 資源・エネルギー

この時代の一般的なエネルギー資源は原子力と、水素などの化学燃料です。原子力エネルギーは制御の難しさから21世紀中ごろから急速に減りはじめ、代わって軌道上の発電所¹からのいわゆるマイクロウェーブが多く使われはじめました。しかし、昨今の地磁気の変調からマイクロウェーブ発電も困難になり、結局多少危険でも確実な原子力発電所が再稼働をはじめたのです。もちろん核融合炉の安全性はテクノロジーの進歩でかなり高いものになっています。

またすべての核をはじめとする大量殺戮兵器(N, B, C:核, 生物, 化学兵器)は現在では(建前では)全面凍結されています。

5. 宇宙開発

地球規模の様々な汚染は年々ひどくなる一方で、一説によると地球は早くも100年でまったく生物の住めない星となるとも言われています。その一方で、原因はわかりませんが汚染が浄化されつつある地域も現実に存在しています。

こういった状況で各メガ=シティは宇宙開発か地球再生か、どちらかの方針をとっています。ここでは宇宙に目を向けてみましょう。

大気圏外・低軌道上(高度250~300km)：ここには20世紀から現代までの多数の様々な用途の人工衛星が所せましと浮かんでおり、これらの間をときおり亜軌道シャトルが通り抜けます。亜軌道シャトルとはメガ=シティ間を結ぶ唯一の公的機関で、一度大気圏を脱出し、再び目的の都市へ再突入する、安全で速いものです。ただし、その費用は決して安いものではありません。

スペースコロニー：ラグランジュ・ポイントに浮かぶこの人工島群は地球の食料の90%を生産する、食料生産工場です。どこのメガ=シティ(あるいは企業)も10基前後のコロニーを所有しています。ただし、そのすべては農地とそれを制御する数10人の技師がいるにすぎないのです。コロニーには多数の人間が居住するスペースが残されておらず、スペースコロニーへの移住はどこのシティでも考えていません。

月面都市：月面は急速に開発されています。様々な鉱物資源の宝庫であり、人類の移民先として有力視されているからです(もっとも鉱物の採掘は地球でもコストパフォーマンスの面からいまだに盛んに行なわれています)。

月面に関しては各メガ=シティ間もっとも競争の激しい所であり、支配企業のほとんどはかなり大きな都市を建設しています(本社を移した企

業もあるほどです)。ゆくゆくは宇宙開発を中心としているメガシティの住民をすべて移民させるというのが建前です。しかし、それがとうてい近い将来には不可能であることは皆知っているの、一般市民の人生目標(?)は他人より早く月面に移民することに他ならないのです。

他にも火星および金星の植民計画も研究中とされています。

6. 巨大企業と政治

この時代、ごく一部の地域をのぞいてメガシティとその住民は企業に支配されています。行政府はもちろんありますが、動かしているのは巨大企業です。

2050年頃からの汎世界紛争のそもそもの原因は巨大企業同士の経済戦争でした。そこで2088年のブラジリアでの非公式な会談でいくつかの取り決めがなされたのです。

その結果が巨大企業による世界の分割統治です。

地球上の20数カ所のメガシティはそれぞれ数社の巨大企業または対抗して作られた中小企業連合体によって守られ、住民は代償に彼らの製品を買わされることになっています。

都市を支配する企業は経済のみならず政治、軍事面へと手を伸ばしはじめ、今では警備会社が警察となり、軍も私設軍へと吸収されていきました。また、他のメガシティの各営業所は大使館的な役割を果たしています。

支配する者は以上のように企業にとってかわられましたが、人々の暮らしはそう不自由でもなく、不満の意を表す者はそう多いわけではありません。ただし社会不安から暴動やテロは20世紀より多いのですが。

7. 生活とコンピューター

メガシティに住む市民たちは貧富の差が激しく、富める者ほど市の中心に近い所に住んでいます。ただし差こそあれ、コンピューターネットワークの利用は全員が可能で、マザーコンピューターの端末は各家庭のみならず、街並のあちこちに立っています。電話ボックスのようなスタンドの中にはディスプレイとキーボード、そして中級以上の市民が利用するアクセス=ファイバー用のプレートがそなえつけられています。アクセス=ファイバーとは利用者の脳から左手指まで埋め込まれた光ファイバー端子のことで、簡単な個人情報(各人のプロフィール、預金の残高など)が記録されています。これは市民権と同時に与えられるサービスであり、強制ではありません。

彼らは考えるだけで、自分の欲しい情報サービスを受けることができます。この公衆端末は旧世紀の身分証明、電話、マスコミ、銀行、図書館の役割を一手になうもので、社会の情報化に関しては究極の域に達していると言えるでしょう。

また、木を原料とする紙が贅沢品となったこの世界では、実に有効なメディア手段です。

建築：普通は今とはほとんどかわりない高層ビルですが、土地の少ない所では地下街や構造に工夫を凝らした超高層ビル、汚染の激しい所では、細菌に耐える生体建材などが利用されています。

食料：昔とそう変わりありませんが、価格は多少高めです。特に肉類は贅沢品、海産物は条約で捕獲禁止になっています。代替品として合成タンパク質の肉や魚のペーストが売られています。

通貨：国際通貨はワールドダラー(WS 1=約100円)になっていますが、各メガシティは各々昔ながらの単位を使っています(北米の3シティはアメリカ・ドル(US\$)を使っています)。

原則として貨幣は廃止され、すべてオンライン化(アクセス=ファイバー、カードを利用)されているのですが、ダウンタウンあたりではいまだ

に古貨が流通しています。

こうした所では金塊、電子部品、ドラッグのアンブル、株券なども通貨として通用します。

木製品・小動物：これらは贅沢品とされています。特に、汚染されていない小動物は非常に高価で、木製家具などもスペースコロニーで大木を育てるのが困難なため、同じく高価なものです。紙も贅沢品であり、代用品としてプラスチックペーパーが使われています。

街の印象：シティ中央ブロックには最新技術の粋であるハイテックビル群が林立し、中央ブロックから離れた地域ほど旧式の建物が多くなる、というのがほとんどのメガシティの建築構造です。街路樹や、公園の樹木はあっても、それらはすべて作り物で自然の草木はありません。またシティ内と言えども汚染はかなり進んでおり、ガスマスク、酸の雨よけの防水雨具などが手放せません。

またサイバー技術とコンピューター操作の関係から首からいくつもコードを垂らしている者や、機械の手足を持つ者もよく見かけます。

8. ダウンタウン

ブラックマーケット(闇市場)

そのメガシティで生産された品物はどこでも適価で買えますが、正式に輸入された、他メガシティ産の外国(?)製品はおそろしく関税が掛けられているので、ダウンタウンなどのブラックマーケットで手に入るしかありません。

もちろん、禁制品目のドラッグや各種武器などもたやすく手に入ります(従って、PCは買物の99%をここでやることになるでしょう)。

狭い路地に小さな店がてんでバラバラに軒を並べています。中には大きな倉庫もあり、そこはたいていメカを扱うモーターショップです。もちろんこういう所なので夜は物騒であり、殺人事件は日常茶飯事です。

さて、ダウンタウンの風物をいくつかのぞいてみましょう。

ボムシング：路地の奥の小さな空き地に金網デスマッチの様な囲いがあり、中でプロテクターに身を包んだ2人の男が戦っています。





まわりの人ばかりは、これが賭博試合であることを表しています。ボクサーはボールペンのキャップのような円錐型の金属グローブで戦いますが、グローブの先端部から中程までいくつか大きな丸鉄が打ってありますが、これは鉄ではなく、宇宙船のパーニアに使用される爆発ペレットです。この爆薬鉄で相手を殴り合うのがボムシングです。たいていの試合は爆発の直撃をくらった方の死で幕が降ります。

モーターホッケー：シティの最外郭に作られたグラウンドで行なわれます。1輪バイクのチームでホッケーを行なうものですが、このバイクが凄い。どのバイクもウニのように金属パイプの尖ったのを何本も取り付けられています。こちらも毎度死傷者の絶えない危険なアングラ・スポーツです。

ネット・ゲーム：こちらは血生臭くはないものの、敗者の無惨さは上の2つに勝ると言えるでしょう。たいていは犯罪シンジケートによって開催されます。

これはコンピューターネット(サイバースペース)を利用して行なわれるれっきとした犯罪です。

登録者はジャック=インして、ターゲットとなるメモリーバンクのデータを盗むか壊して来るわけで、勝利者は開催者の犯罪シンジケートから賞金をもらえるシステムになっています。データをさばくルートを持たないネットライナーが趣味と実益を兼ねて挑戦するのですが、AHPに逮捕されるのはまだラッキーといえて、プロテクションに負けて発狂したり、脳死することもあり、一番悲惨なのは競争相手の手にかかって発狂、脳死するケースでしょう。

これらアングラゲームの他に、市民みんなが知っている荒っぽいゲームを紹介しましょう。

バトル・ラリー：北米3シティをまわるラリーですが(車の耐久レース)、シティの外はルール無用で、搭載している火器で他の車を破壊することも許されます。大きなものだけで、年に4回も開催される大イベントで、全シティのハンターがこぞって参加します。

ブラッディー・ゲーム：公式のものは、2~4体のコンバットシェルを

用いる、コンクリート製コロシウム・フィールドでのバトルで、相手選手を殺してはならないクリーンなスポーツです(TV中継もされます)。

しかし、非公式のものはあらゆるメカニック同士の戦争ゲームすべてを表します。ルールは出場選手が、合計6体(両、機)までという他は決められていません(6体以上でゲームをすると、ポリスが出勤してやめさせるかも知れません)。主に4つの形式があります。

- ①同数ずつ2チームに分かれ、ゲームを行なう(スタンダード・ゲーム)。
- ②1~2体を、5~4体で追うチェイス・ゲーム。
- ③フィールドのあちこちにメカを隠しておき、メカに乗らずにスタート。探し出せたものが有利になる、ミニットマン・ゲーム。
- ④出場者全員が敵同士という、ジェノサイド・ゲーム。

9. 軍組織・警察機構

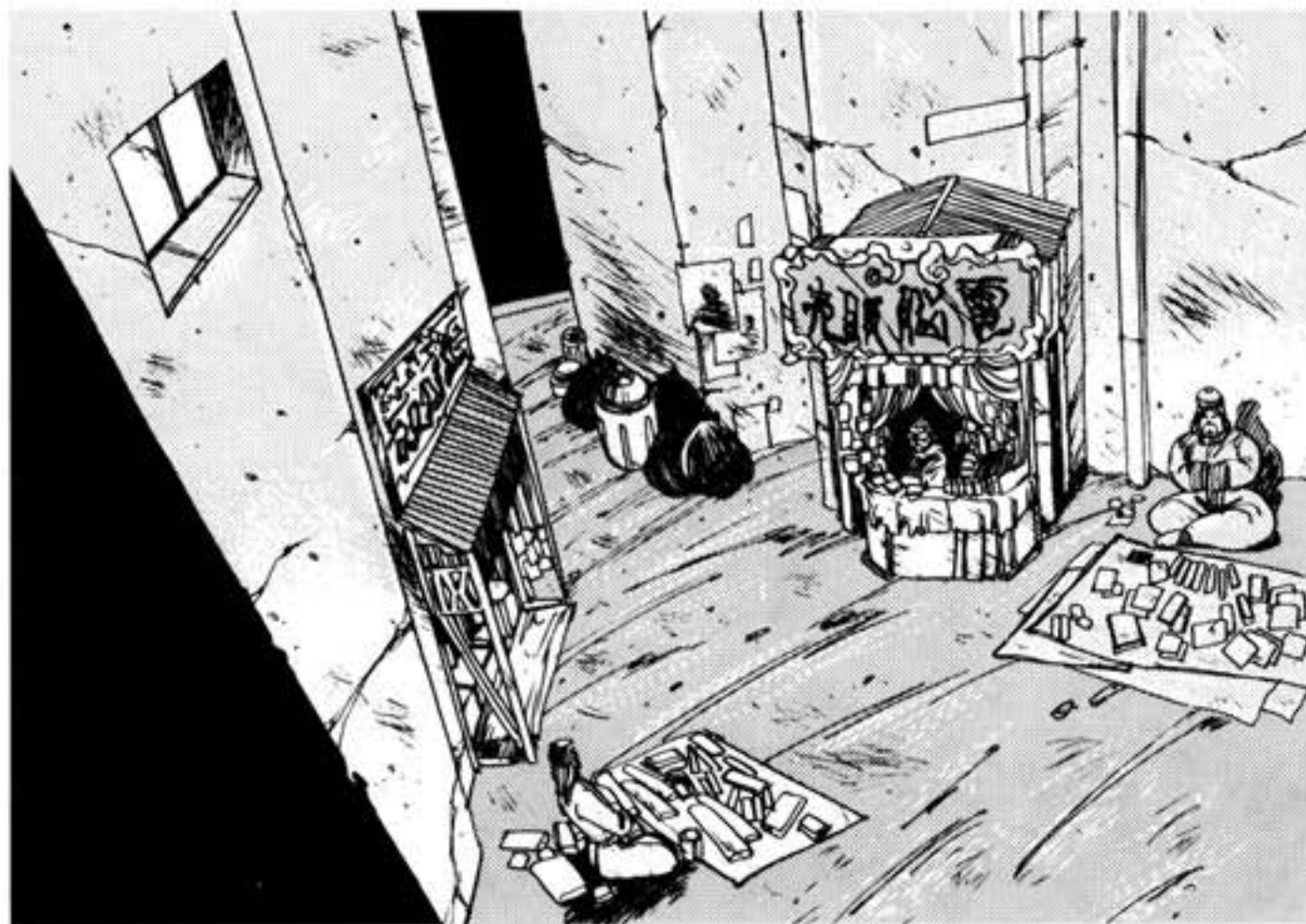
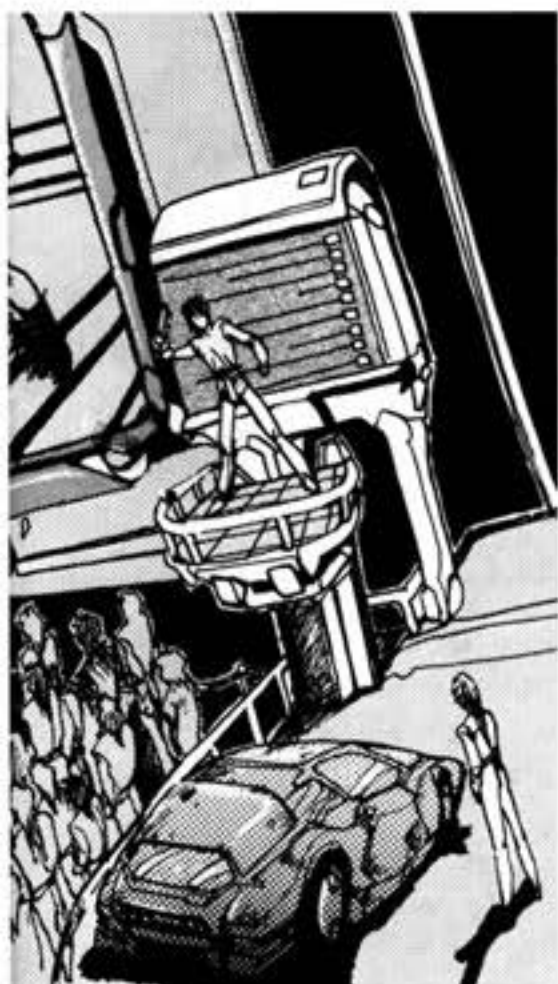
正規軍：行政府のコントロール下にある軍隊は支配企業の私設軍(アーミーと呼ばれる)を意味しますが、支配企業の基幹事業が軍行動ではないし、また国際条約によって戦争行為は禁止されているので、その規模はきわめて小さいものです(紛争は絶え間なくあちこちで起こっている)。ただ、その戦力は金をかけているだけあって非常に強力です。

有事の際には傭兵を雇うことが多いので、傭兵軍にまかなえない海軍、空軍、陸軍の中でも戦車など高価で維持にも金のかかるものが取りそろえられています。また、大気圏外での戦闘を担う宙軍は必ずこのメガ=シティでも重点をおいています。

1) **空軍**：地磁気の乱れと異常気象により航空兵器、高度な電子兵器は事実上無力化しています。また、この時代の紛争にとって制空兵器はあまりにコストが高く、数がそろわないため、比較的廉価な兵器で構成された地上支援のための軍です。

主力は攻撃ヘリ、超音速攻撃機(とりわけVTOL, STOL)、輸送機などです。

2) **海軍**：海は戦略上意味をなさなくなったので、旧世紀の潜水艦で十分です。他には沿岸警備用のホバークラフト、ガンボート、あとはせいぜい駆逐艦が少々といった所です。



3) 陸軍：一般に知られているかぎり、最も規模の大きな軍です。各都市様々な用兵があり、一概にはいえませんが、通常は軽戦車、コンバットシエル、歩兵といった所でしょうか。

4) 宙軍：低軌道上の攻撃衛星もこれに含まれます。最強の兵器と最新のテクノロジーが結集しているはずですが、大気圏外での大戦闘は一度も起こっていないと報告されています。

警察：支配企業の警備部門が担当しています。普通の市警(いわゆるポリス)と捜査専門のCBI(City Bureau of Investigation)、そして重犯罪に対応するSWAT(Special Weapon Attack Team)の3つは名前こそ違え、どこにも必ずあり、メガシティから離れたタウンにはこれらを一手に引き受けるシェリフが置かれていることもあります。対外情報局は警察か軍組織のどちらかに置かれています。

また、收拾がつかないコンピューター犯罪の多発に対抗してつくられた、AHP(アンチハッカーポリス)も実は歴史が古いのです。これも警察組織または支配企業のコンピューター部門のどちらかに置かれています。

1) **ポリス**：市警です。本来の人員の80%以上がロボットポリス、ロボットガードに切り替えられています。スラム街などの暴動がこれらのロボットだけで抑えられないときは放水装甲車やガスランチャーを持った警官が出動することになっています。

2) **CBI**：ここはテロ犯罪をはじめとする「事件」を扱う、最も警察(シティ捜査局)らしい警察です。構成人員も最も多く、また最も危険なセクションのひとつです。

3) **SWAT**：言わずと知れた完全武装部隊です。サイボーグが多く、ビルにたてこもった犯人を手際よく始末するなどが主任務といえます。VIPのシークレットサービスもここから借り出されます。

4) **AHP**：俗称「バグハンター」と呼ばれる彼らは単独で捜査を行ない、証拠が固まり次第、告発するという一見地味なセクションですが、単独であちこち歩き回るため、犯人に命を狙われることも多いのです。

捜査局の下には、通報を受けて現場に急行するモノバイク、ヘリなどの実働部隊がいます。

10. ハンターズ(プレイヤーキャラクターたち)

コンピューターと企業に支配された都市、ここには従順な市民と無気力なスラム難民の2種類の人間がおり、荒野には今日のことしか考えられないアウトローたちがたむろしています。

しかし、これら3種のどれにも属さない誇り高い人々がいました。彼らを総称してハンターと呼びます。

ハンターとは自らの実力で幸福をつかみ取る者、と定義でき、その仕事内容によりさらにランドブラスター、ネットライナー、バウンサー、ハスラーの4種のキャラクタークラス(職業)に分けられます。

ランドブラスター：あらゆる品物を都市から都市へ、合法、非合法を問わず送り届け、時には売りさばく運び屋です。

危険な荒野をバンデット、ミュータント、時には公安機関を相手に戦い、あるいは素早く逃げるため、彼らのメカ(ホバー、装甲AFV、ヘリ、バイク)と彼らの脳はサイバーリンクシステムで固く結ばれています。サイバーリンクにより、乗り物や搭載火器を手足を使うよりうまく扱うことができるのです。もちろん、駆け出しのうちには高いサイバーリンクシステムを買うことはできませんが。

仕事柄、一匹狼であることが多いのですが、相棒にネットライナー、バウンサーがいれば怖いものはないでしょう。

ネットライナー：コンピューター社会が作り上げた新天地、電脳空間(サイバー・スペース)を自由に駆け回る彼らは、サイバーリンクと同じ方式、ジャック=イン・システムを使い仕事を行ないます。

その内容は様々ですが、例えば企業の極秘プログラムを盗み出したり、破壊したり、銀行の預金高を勝手に増やしたりもできますし、条件が良ければ、戦闘ロボットのAIに侵入して、思いのままに操ることもできます。

しかし、彼らはハッカーと呼ばれることを非常に嫌っています。ネットライナーたちに言わせれば、彼らはエレクトロニクスの芸術家なのだそうです。腕のいい者は企業などに雇われてサイバースペース侵入者を倒すためにデータバンク内に潜っていたりもします。

バウンサー：この世界の戦闘の専門家といえば企業のアーミー、数多くある傭兵軍、そして個人営業の戦争屋であるバウンサーです。

彼らの仕事は用心棒から紛争時の日雇い傭兵、都市間の輸送コンボイのエスコートなど、およそ争いごとが起きるような所では必ず見つかるのです。

サイボーグ化した肉体、あるいは強力な武装を施したAFV、コンバットシエルなどに身を包んでおり、他のハンターと組むときでも一番頼りになる者たちです。

ハスラー：いわゆるトレジャーハンターで、旧都市の廃墟または原発などのエネルギー施設、工業地帯、鉱山などに忘れられた資源を捜しに行ったり、それで見つけたバンディットなどを追い求める賞金稼ぎ(バウンティハンター)です。

こうした仕事柄、様々な技術を要求される危険で難しい職業です。

ブローカー：ハンターは基本的に自営業なのですが、実の所何人かのマネージャーを持っています。彼らがブローカーと言われる闇商人たちです。

ブローカーはたいていダウントウンにバーを経営しており、そこでハンターに仕事を依頼したり、依頼人を紹介したりします(プレイヤーがブローカーをやるのも楽しいかもしれません)。

また、このバーはハンター同士の情報交換の場でもあります。

傭兵(マーセナリイ)、民間防衛協会(Civil Defence Assosiation)

マーセナリイの始まりは解体した各国の軍が各地で企業化したもので、皮肉をこめて戦争サービス業と呼ばれています。

一方、CDAも戦闘のエキスパートが不穏な社会のニーズに応じて作ったもので各地に有料訓練場があります。

若いハンターのほとんどがこのどちらかで、何年か実戦または訓練をした経験があるはずで



第2章 キャラクター

“メタルヘッド”をプレイするには、プレイヤーキャラクターが必要で
す。この章ではプレイヤーキャラクターの創造の方法を説明します。“メ
タルヘッド”のキャラクターは、能力値という基本的な資質や能力を表
すものと、スキルという生まれてから後で手に入れた技術を持ってい
ます。

[2.1] 能力値

“メタルヘッド”のキャラクターは、資質と能力を反映させた10種類の
能力値を与えられ、それによって表現されます。

SUVを除くすべての能力は3D6で求められます。つまり最低値は3
で最高値は18ということになります。

[2.1.1] 筋力：STR(Strength)

筋肉の力を表します。重いものを運んだり動かしたりという行動のチ
ェックの他、鍛えぬかれた肉体を相手に誇示したりするときにも使いま
す。また格闘戦のときはダメージの修正にも使用されます。

[2.1.2] 敏捷力：REF(Reflex)

敏捷さを表します。これも敏捷を要する行動や、カーチェイスや、格
闘戦などの敏捷さを要求される行動をとる際のスキルロール(SR)の修正
に使用されます。

[2.1.3] 器用度：DEX(Dexterity)

器用さを表します。精密作業や、銃器・爆発物などの操作の際に使用
されます。

[2.1.4] 知性：INT(Intelligence)

純粋な知能を表します。スキル取得の際に関係し、相手を説得したり、
学問関係のロールに修正されたりもします。

[2.1.5] 教養：EDU(Education)

教育度、記憶力。広い意味では育ちの良さなどを表します。記憶力チ
ェックの他、教養を相手に誇示したりする際などに使用します。

[2.1.6] 知覚力：PER(Perception)

総合知覚力、注意力、ESPによらない第六感を表します。機械でいえ
ばセンサーに相当するかもしれません。

[2.1.7] 共感度：SYM(Sympathy)

人間としての親しみやすさ(同情を得るとか、善人らしく見せる)を表
します。STRやEDUでNPCの信用を得られそうにないときなどに使用
します(例：笑ってごまかす。動物をなつかせる)。

キャラクターの外見(美形かどうかなど)はある程度、自由に設定して
かまいません。共感度とは違う意味合いでNPCとのコミュニケーション
のチェックをしたいときは、状況に応じて、STR(「オレは頼りになるぜ」)、
EDU(「私は頭が良いのだ」)、WIL(「僕の決意はかたいんです」)などの
能力値でアビリティ・ロール(AR：後述)を行なってください。

ラリーカンパニー日誌①

本書では現実的なルールの例をあげるため、何人かのキャラクターを使
って説明してゆくことにします。

テキサナシティにオフィスを置く〈ラリーカンパニー〉は5人のハンタ
ーで構成されており、シティ間の輸送から、ネットワーク上のトラブル解
決まで、すべてのハンター業を請け負う、いわゆる便利会社です。そのメ
ンバーは社長(兼マネージャーのネットライナー)の「守銭奴」ラリー＝本間、
「黄金仮面」ゴドー・ザ・ゴールデンマスク(バウンサー)、「優しき巨人」エ
ドガー＝ギブスン(バウンサー)、「鉄の女」リドリー＝ミッチェル(ランド・
ブラスター)、「天下御免のナンバ男」クラウド＝フィッツジェラルド(ハス
ラー)の5名と戦闘バイク「キラビー」、戦闘バギー「ラヴィアンローズ」
の2台のメカです。彼ら5人が知り合うまでのエピソードや普段の仕事ぶ
りをコラムで紹介していきます。



[2.1.8] 意志力：WIL (Will)

意識の強さを表します。サイバースペースでの精神的ショックの許容量(後述)、肉体損傷時の心理ダメージの判定に使用されます。

[2.1.9] 幸運度：LUC (Luck)

幸運度と言うよりはゲーム中でのロールの目を有利に導き、また危機を回避するものです。キャラクターは3D6分の幸運ポイントを持っており、ゲーム中に消費していきます。

[2.1.10] 耐久レベル：SUV (Survival)

総合的な身体の強さを表します。が、直接生死を決定する数値ではありません。数値ではなく記号で表します。

人間の場合、

2D6+STRの修正値が、	SUR
0未満	E
0~10	D
11以上	C

というように3段階に分かれます。

またサイボーグはその構造上から、Sを使用し、A、B、F、Gは人間以外の生物を表します。生身の人間でも、例えば腕がサイバー化されていれば腕部のみはSにできます。

SUV、ヒットポイントとも、サイバー化および肉体成長以外の方法でSTRが上がっても変化はないものとします。

[2.2] 能力値ボーナス

能力値が平均より高い、または低いキャラクターはその能力値に関係したスキルに対して影響します。

能力値が10を1ポイント下回るとに-1、上回るとに+1の修正がかかります。

つまり7のときは-3、14なら+4という具合です。

キャラクターシートの能力値の後ろのカッコの中に記入してください。

[2.3] 年齢による能力値

プレイヤーが15歳以下、もしくは40歳以上のキャラクターを作るなら下の修正表を利用してください。ただし、どんな修正が加わっても能力値は3~18の範囲で決定されます。

	15歳以下	40歳以上
STR	-2	-2
REF	+1	-2
WIL	-2	+2
EDU	-1	+2

[2.4] キャラクタークラス(職業)

さて、君のキャラクターは出来上がったでしょうか。すべての能力値が10以下だったときは作り直した方が良くも知れませんが、また、GMが許可するなら、2D6+6のサイの目でキャラクターメイクを行なうのもよいでしょう。

プレイヤーキャラクター(以下PCとする)はすべてハンターとして作るようになります。ハンターは前に述べたとおり4種類ありますのでその内からクラスを選んでください。メイキング時、特典としてもらえるスキルは各クラスでかなり差があり、そのスキルは能力値で修正されるので、(能力値のサイバー化による強化を考えていないのであれば)下記の簡単な説明を見て、作成したキャラクターにあったクラスを選ぶとよいでしょう。

ラリーカンパニー日誌②

それでは、キャラクターメイクを実際に行ってみましょう。

エドガー=ギブスン氏の年齢は28才と設定しました。一切の年齢修正はありません。順に3D6をロールすることにします。

STR : 15(+5) 大したものですね。これだけ能力があればどこでも雇ってもらえるでしょう。

REF : 13(+3) 良い方でしょう。十分な数値です。

DEX : 16(+6) 素晴らしい! 力だけでなく、器用さも並外れています。

INT : 11(+1) まあ平均ですね。

EDU : 9(-1) 中の下程度の教養です。

PER : 16(+6) 野性の勘というものでしょうか。もちろん目も耳も人よりはるかに良いということです。

SYM : 14(+4) 彼の体からは他人への思いやりがにじみ出ているようです。

WIL : 8(-2) うーん。意外と臆病ですね。これは彼の弱点となりうるかも知れません。

LUC : 6 これまた不運な! 彼は慎重に人生を歩む必要があります。

SUV : C 体格(筋力)を考えれば当然です。

こうして、ギブスは出来上がりました。プレイヤーは彼の簡単な性格設定と過去を考えました。……傭兵出身のエドガーは2mを超す大男で、気は優しく力持ちというタイプ。無口な人物。……

総合的に見ればかなり良いキャラクターとなりました。しかし、例え貴方のキャラクターがあまり良い出来でなくても落胆することはありません。サイバー化によって上げられる能力値もあるので。

- ① ランドブラスター：メカと兵器の両方を扱い、また商人としての資質にも自信のある方にお奨め。重要と思われる能力値は、REFとDEX。
- ② ネットライナー：血生臭い戦闘はちょっと、という高尚な人にお奨め。重要な能力値はINT、EDUそしてWIL。
- ③ バウンサー：思いっきり戦闘したい人にお奨め。(GMにもよるだろうけど)仕事は幾らでも転がっているのだから食べてゆくには困らないでしょう。重要な能力値はDEX、PER、REF。
- ④ ハスラー：一攫千金を夢みる方にお奨め。すべての技能、能力の間われる厳しい仕事です。重要な能力値はそのすべてです。
- ⑤ ブローカー：上の4つのどれも嫌というならこれをやってみるのもよいでしょう。本来なら引退したハンターがやるのが普通で、重要な能力値は特にありません。

それぞれのキャラクタークラスは初期所持金、特典スキル(CDA、傭兵時代の訓練や実績を表します)、荷重制限、買物のときの割引、割増しなどの特徴を持っています。



各キャラクタークラスの特徴

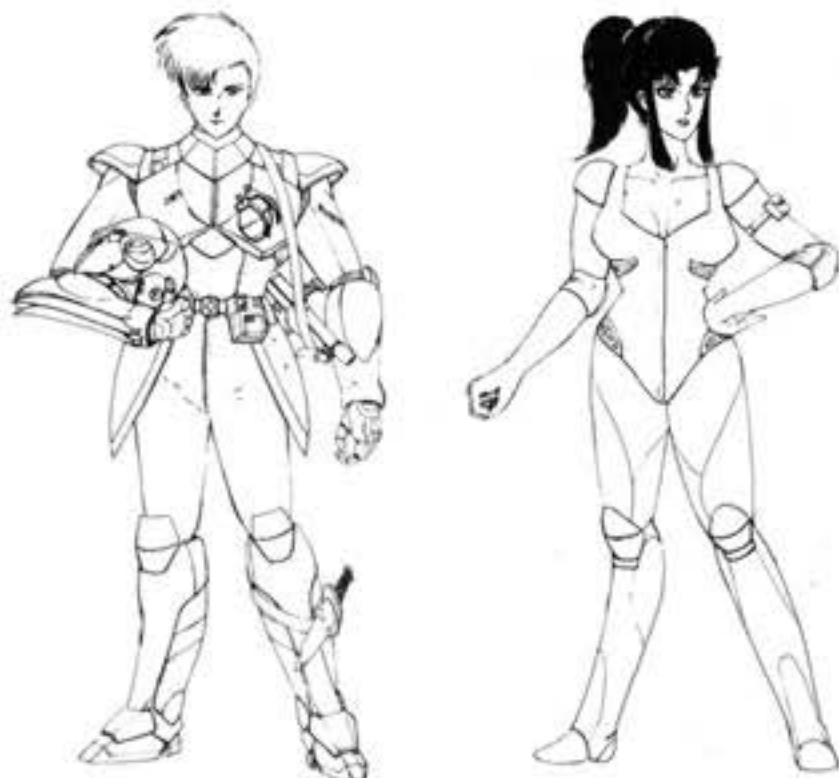
ランドブラスター

所持金 : (1D3+1) × \$10,000

特典スキル: 大型メカニクス	30%
土地カン	30%
地上車全般	50%
コンバットシエル	30%
応急手当	30%
重火器	50%
搭載火器	30%

荷重制限 : STRの能力値までのENC

価格の割引, 割増し: メカニクスのヘリを除く車体, オプションパーツ, 電子装備, センサー, 装甲を半額で買えます。逆にすべてのサイバーパーツは倍価格(サイバークリンク手術は通常値)。また, コンピュータソフトは買えません。



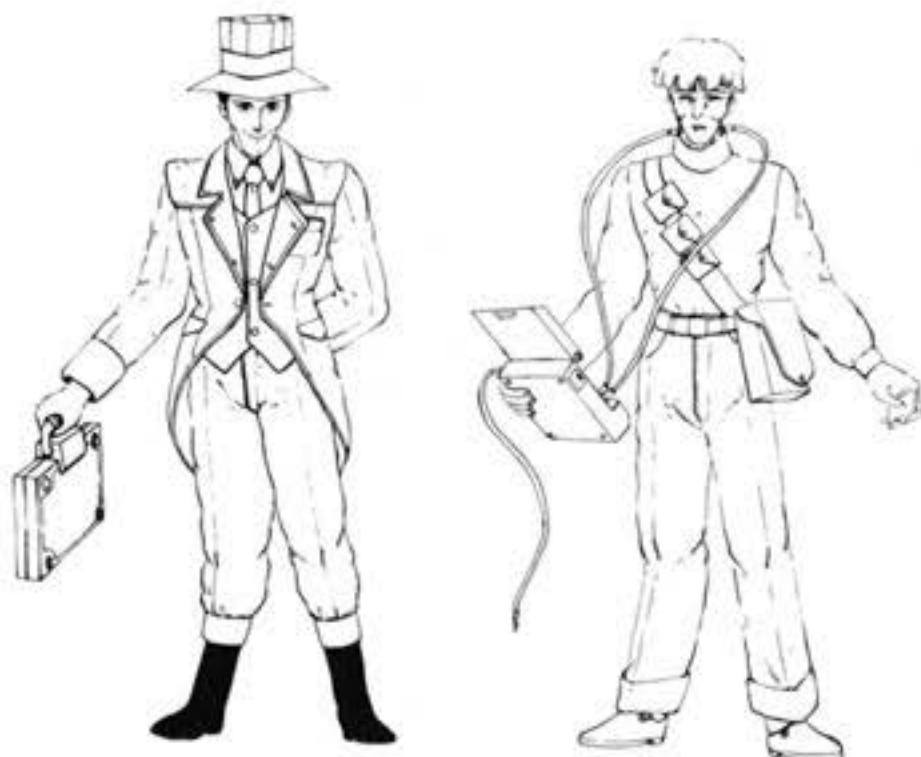
ネットライナー

所持金 : (1D3+1) × \$5,000

特典スキル: 精神医学	30%
エレクトロニクス	50%
ソフトプログラム	50%
イメージファイト	50%
自由選択ボーナス	100P

荷重制限 : STRの能力値までのENC

価格の割引, 割増し: コンピュータソフトを半額で買え, メカニクス(車体, オプション, 電子装備, センサー, 装甲)を買うことはできません。



バウンサー

所持金 : (1D3+1) × \$5,000

特典スキル: サバイバル	30%
応急手当	30%
偽装・カモフラージュ	30%
ブービートラップ	30%
爆発物	30%
ストーキング	30%
小火器	30%
素手戦闘	30%
ナイフコンバット	30%

荷重制限 : STRの能力値の2倍までのENC

価格の割引, 割増し: IV類の自動兵器を除くすべての武器類, および, すべてのサイバーパーツを半額で買えます。メカニクス(車体, オプション, 電子装備, センサー, 装甲)は3倍価格となり, コンピュータソフトは買えません。



ハスラー

所持金 : (1D6+2)×\$5,000

特典スキル: 大型メカニクス 30%
 地上車全般 または コンバットシエル 30%
 応急手当 30%
 小火器 30%
 重火器 30%
 素手戦闘 30%
 ナイフコンバット 30%
 イメージファイト 30%

荷重制限 : STRの能力値の2倍までのENC

価格の割引,割増し: なし。すべて定価。



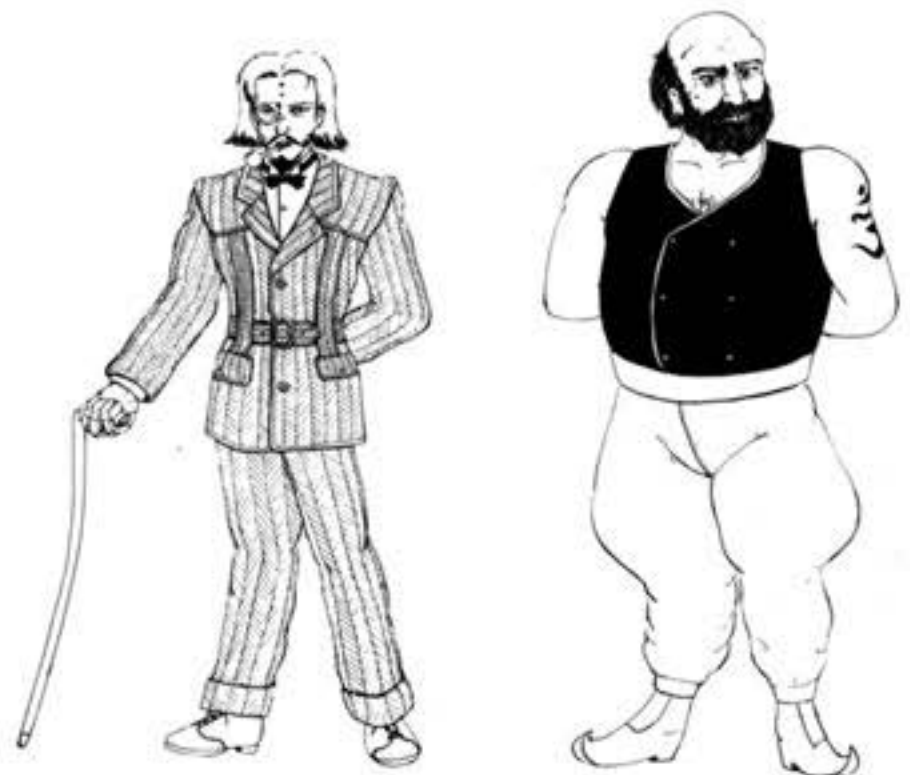
ブローカー

所持金 : 1D10×\$10,000(ただし、そのうち、1/10しか使ってはならず、残りは商売の元手にすること)

特典スキル: 他の4つのクラスのうちから好きなクラスのものを流用します。

荷重制限 : STRの能力値までのENC

価格の割引,割増し: すべて定価ですが、メカニック、武器、サイバー、ドラッグ、コンピューターソフトのいずれか1種は半額にできます(その選んだ商品を主に扱う業者ということになります)。



荷重/重量ポイント(ENC)

ENC(荷重: Encumbrance)はキャラクターやメカニックが運ぶことのできる物の重さの単位です。武器や様々な品物にはENCが設定されていますので、それらの合計が荷重制限を超えないようにしてください。

ラリーカンパニー日誌③

エドガー・ギブスの能力値で特に高いものは、STR, REF, DEX, PER, SYMの5つです。ランドブラスター、バウンサー、ハスラーに向いていると思われませんが、プレイヤーには彼の好みとギブスの性格などからバウンサーをやることに決めました。



[2.5] スキル

プレイ中には、キャラクターのもつ特殊な技術が必要な場合もあります。様々な特殊技術をスキルと呼びます。また本文中〈 〉で囲ってあるのはスキルです。

[2.5.1] スキルの取得と使用法

キャラクターがスキルを修得するには、いくつかの方法があります。

① 基本スキル値

すべてのキャラクターは〈公用語〉50%、〈投擲〉20%、〈格闘回避〉20%、アクセスファイバーを埋め込むなら〈アクセス〉100% (ネットライナーは必ず埋め込まねばなりません) を無条件に得ています。

② キャラクタークラスによるスキル値

キャラクタークラス別に特典スキルを受け取ってください。これもクラスを選ぶことで無条件に得ることができます。

③ INT能力値によるスキル値

INTを見てください。INT1ポイントにつきスキル10ポイント (INT12の人は120ポイントということです) を自由に選べます。スキルチャートを見て、自由にスキルを取るか、または特典スキルに上乘せしていただく。

④ 能力値ボーナスによるスキル値

各々のスキルは特定の能力値からの修正を受けます。

各々のスキルがどの能力値の修正を受けるかを見て、能力値の修正値をプラスマイナスします。

[2.5.2] スキル値の上昇

スキルの技術成長 (後述) 以外でスキル値が上がる場合があります。それは能力値をアップするサイバー手術を受けた場合で、これにより修正値のプラスがつくので、関連するスキルはすべて、ただちに成功値をあげてください。

これ以外の能力値アップ (コンバットシェル、オートプロテクター、ドラッグ、その他によるもの) は一時的なものなので、技術の成長には反映されず、従ってスキル値は上がりません。もちろん各種アイテムの指示によるスキル値アップは別ですが。

なお、キャラクターメイク時のスキル上限は〈アクセス〉を除き80%までです (〈格闘回避〉だけは説明のとおり70%が最大上限です)。

[2.5.3] スキルの使用法

戦闘スキル以外はGMが必要と思われる局面でプレイヤーに成功判定をさせることとなります。このスキルロールといわれる判定法は100%ロールで、取得したスキルの成功値以下の目を出せば成功となります (スキルロールについてはまた後述します)。

ラリーカンパニー日誌④

ギブスンの場合無条件に受け取れるスキルのすべては以下のとおり。
公用語 50%、サバイバル 30%、応急手当 30%、偽装・カモフラージュ 30%、ブービートラップ 30%、爆発物 30%、ストーキング 30%、小火器 30%、投擲 20%、素手戦闘 30%、ナイフコンバット 30%、アクセス 100%

これらのほとんどは傭兵時代にマスターした技術でしょう。

これに加え、INTからの得られるスキル値は、INTが11なので110ポイントとなります。プレイヤーはこれを使って上記のスキルにプラスしたり、新たなスキルを取ったりすることができます。それが済んだら、能力値の修正を加えます。例えば、ギブスンの〈小火器〉は30でこれに能力値のボーナスを加えなくても、DEXから+6、PERからも+6の修正がきて30+6+6、合計42になります。

スキルチャート

分野/スキル名	能力値修正	特記							
ランゲージ			16 スリ	REF+DEX	-	34 ストーキング	REF+DEX	-	
1 公用語	EDU	50%	17 誘惑	SYM+X	解説参照	ウェポン			
2 言語学	EDU	-	18 土地カン	PER	-	35 小火器	DEX+PER	-	
テクニカル			19 万能	-	解説参照	36 狙撃	DEX+PER	-	
3 大型メカニクス	EDU+INT	-	20 変装	DEX	-	37 重火器	PER+EDU	-	
4 精密メカニクス	EDU+INT	-	21 拷問・尋問	WIL+PER	-	38 搭載火器	EDU	-	
5 素材工学	EDU+INT	-	22 暗号・信号	EDU+INT	-	39 投擲	DEX+STR	20%	
6 建設土木工学	EDU+INT	-	ナビゲート			ファイト			
サイエンス・メディカル			23 地上車全般	DEX+REF	-	40 素手戦闘	REF+DEX	-	
7 生物学	EDU	-	24 大型艦ナビゲート	EDU	-	41 ナイフコンバット	REF+DEX	-	
8 薬学	EDU	-	25 小型艦ナビゲート	DEX+REF	-	42 大型武器	REF+DEX	-	
9 医学	EDU+DEX	-	26 コンバットシェル	DEX+REF	-	43 格闘回避	REF+DEX	20%	
10 精神医学	SYM+WIL	-	ミリタリ			44 特殊武器	REF+DEX	-	
11 天文学	EDU	-	27 サバイバル	WIL+INT	-	コンピュータ			
12 化学	EDU	-	28 応急手当	DEX	-	45 アクセス	INT+EDU	(100%)	
エージェント			29 偽装・カムフラージュ	EDU	-	46 エレクトロニクス	INT+EDU	-	
13 鑑定	PER	-	30 戦略・戦術指揮	EDU+INT	-	47 ソフトプログラム	INT+EDU	-	
14 写真・映像	PER	-	31 プービートラップ	DEX+INT	-	48 イメージファイト	INT+EDU	-	
15 偽造	DUX	-	32 爆発物	DEX+PER	-				
			33 空中機動・0G機動	REF+DEX	-				

スキル説明

1 **公用語**：世界共通言語である英語と自国で使用している言語(モスクワならロシア語、東京なら日本語)を表します。キャラクター創造の際、基本値50%が与えられます。

あまりロールする機会はないかもしれませんが、例えば、文学作品を執筆するとか、議論の際などに使用できるでしょう。

2 **言語学**：言語学と言うより、キャラクターが普段使わない公用語以外の言葉をどの程度知っているかを表します。外国での会話や、スラム街の公用語を知らない人と話すときに使われます。

3 **大型メカニクス**：バイクから宇宙船までのメカニズムについて、これら大型メカの修理、メンテナンス、設計などを行なえます。

4 **精密メカニクス**：マニピュレーター、サイボーグなどの精密なメカについて、修理、メンテナンス、設計などを行なえます。

第一級の技術者をめざすなら、大型メカニクス、精密メカニクス、エレクトロニクスの3つは取得したい所です。

5 **素材工学**：金属、セラミックなどあらゆる素材に精通している事を表しています。使い方はアイデア次第ですが、例えば、戦闘中相手の装甲の材質が何であるとか装甲厚などを見極めたりできます。

6 **建設土木工学**：建築物の設計や都市設計を行ないます。また、ある程度の地理や土木機械の操作も心得ています。

〈爆発物〉と併用してのビル爆破などが、代表例でしょう。

7 **生物学**：その名のとおりで、放射能が人体にどんな影響を及ぼすかなど、限定的ながら医学的知識も持ち合わせています。またミュータントの性質などにも詳しく知っています。

8 **薬学**：この世界の高度に発達したドラッグに精通している事を表します(もちろん普通の薬にも詳しいのです)。効用や副作用についても知っていて、調合もできます。

9 **医学・医術**：医学知識と治療の他に医療用機器の操作もできます(CTスキャンや自動手術ベッドなど)。

10 **精神医学**：心理学、催眠術とインプリンティング(催眠術を利用した

暗示刷り込み)の技術を知っています。また、心理作用に関するドラッグにも詳しく、催眠術の実践も可能です。

11 **天文学**：天文以外にも、宇宙空間に関する知識や理論を知っています。航海士や宇宙パイロットは必ず必要なスキルです。

12 **化学**：薬品の調合、合成樹脂の開発、エネルギー開発など化学全般について知っています。

13 **鑑定**：絵画、宝石などの鑑定から事件現場の検証まで行なうことができます。

14 **写真・映像**：カメラワークの他、映像作品の理解度も常人より上です。

15 **偽造**：高度にコンピューター化されたこの世界では、ここで言う偽造は非常に狭い範囲になっています。しかし、書類の偽造の他にも芸術作品の贋作、ニセの宝石なども技術の進歩で、より見破られにくくなっています。

16 **スリ**：言うまでもなく相手に気取られることなく、物品を盗み取ることです。

17 **誘惑**：これも説明するまでもないスキルです。その効果は様々ですので、GMに一任します。

18 **土地カン**：都市にしろ街にしろ、その構造には幾つかのパターンがあります。これはそれを知っていて、見知らぬ土地に来てもある程度「カン」を頼りに動くことができる」という意味のスキルです。いわゆる、土地勘とは多少違います。

19 **万能**：このスキルの取得法は特異で、スキル取得をしたなら、あと90%(つまりINT9ポイント分)を足さねば効果を発揮しません。つまり、100%あって初めて有効なスキルとなるのです。さてその効果ですが、自分が取得できなかったすべてのスキルを一律10%でSRできます。ただし、これにはどんな場合でも一切の能力修正、状況修正を行なえません。

20 **変装**：説明は必要ないでしょうが、両手両足をサイバー化し、伸縮自在にしている者や、全身特殊ラバーで、性別さえも換えることができるフルボグも存在するのでこの世界はあなどりがたいのです(そういうPCに



はボーナスを与えるべきでしょう)。

21 拷問・尋問：様々な拷問方法を知っている人も多いと思いますが、拷問がプレイの目的ではないので、ここでは司法組織などのマニュアルどおりの行動をとった場合の成功率を示しています。

各種ドラッグの適切な使用により成功率にプラスが与えられます。

22 暗号・信号：主に暗号や信号の解釈や作成に使用します。

23 地上車全般：タイヤ、キャタピラ、ホバーなど、すべての地上車のナビゲートに使用します。ただし、〈ナビゲート〉を含めこれらの操縦のスキルはすべて、普通に運転しているときは特にロールする必要はありません。主にチェイス、そして回避のときに使われます。

24 大型艦ナビゲート：海上、海中、宇宙における大型の乗り物(戦艦、潜水艦、宇宙船)の操作スキルです。

25 小型艦ナビゲート：ヘリコプター、航空機、航空機、シャトル、モーターボート、潜水艇など微妙な操作が要求される乗り物の操縦スキルです。

26 コンバットシェル：コンバットシェルをのみ操作に使用しますが、スキル%を半減して〈空中機動・OG機動〉としても利用できます。また、コンバットシェルの簡単なメンテナンスを心得ています。

27 サバイバル：サバイバルの手順と知識を心得ていることで、スタミナの有無、身体の状態とは関係ありません。

つまりある状況下において生き残る手段を知っていたとしても実際に生き残れるかどうかは別問題ということです。

使い方は、遭難などの状況下でGMにサバイバルの手段を問う、あるいはプレイヤーが考えたサバイバルの方法がうまくゆくかどうかをチェックする、などが考えられます。

28 応急手当：すべての肉体に対する損害に適応できます。(レーザー傷から窒息まで)1回のけがにつき1回のチェックが許されます。

成功するとダメージが1ランク軽くなります(MOのときはHW)。もちろん、既に死亡した者には行なってもむだです。

LWについてはルール上何らペナルティはないので、無条件成功にしても良いですし、手当を行なわなくてもかまいません。

なお、簡単な応急キットがあるなら、成功値は倍になります。サイボーグに対しては精密メカニクスの知識も必要です。

29 偽装・カモフラージュ：個人が物かげに隠れる他、戦車のようなかなり大きな物までも隠すことができます(ただし材料が必要ですが)。また、戦闘用ポートをヨットのように見せるなどその使い方は様々です。

30 戦略・戦術指揮：指令室での部隊指揮と戦場でのグループを率いてのリーダーシップを表します(もちろん、教育マニュアルを基にしての行動なのですが)。集団戦ルール以外ではあまり使用する機会はないかもしれませんが、NPCを部下に持ったときの行動チェックには有効でしょう。

31 ブービートラップ：トラップの仕掛け方、見破り方、外し方の3つをまとめることにします。これは技術の高低であり、考えるのはプレイヤーであることを忘れずに。

〈爆発物〉と併用すれば効果的なトラップを仕掛けることができるでしょう。例としては倒した敵に手榴弾を仕掛け、後続が来て死体を動かすとドカンといくものなどです。

32 爆発物：あらゆる爆発物とその材料にも精通していて、その操作にも通じていることを表します。しかし、このスキルは単独で使用することは少ないかもしれません。

33 空中機動・OG機動：パラシュート降下、低重力、無重力下での運動が訓練されているかどうかを表します。これらの状況下で常人以上の行動を行なう際のチェックに使用すればよいでしょう。

34 ストーキング：戦闘時以外の普通の使い方は忍び歩きや尾行時に使います。戦闘時の詳しい使い方は戦闘ルールを参照してください。

35 小火器：簡単に言えば銃器の取り扱いの基本を知っているということ

で、I,II類の武器に対応します。撃ち方から手入れの仕方、故障の際の対処、または簡単な改造などもできるでしょう。普通は戦闘時に使用します。

36 狙撃：戦闘の狙撃ルールで使用します。詳しい使い方は戦闘ルール参照。狙撃スコープを使うと命中値がプラスされます。

37 重火器：個人が使用できる火器の中でも最大級の火力を持つものをすべて含んでいます。つまり軽・重機関銃、火炎放射器、バズーカ、対戦車ライフルなどのIII類の火器を操作します。これはそれぞれの使用方法をいちいち憶えているというよりは、この手の物を扱い慣れているということです。

38 搭載火器：個人では運用しにくい「兵器」といえるものをさし、戦車砲、対空砲座、アスロック、ミサイルなどのIV類の兵器を操作できます。

これらのハードウェアの操作を覚えているということです。簡単なメンテナンスもできます。

39 投擲：投擲とは主に筋力と器用さを要求される、銃器以外の飛び道具の扱いを意味します。ごみ箱に空かんを投げ入れる行動から、手榴弾、投げナイフ、投げ槍、弓類などがこの投擲に入り、主にV類の武器がこれに相当します。

戦闘時の使用は戦闘ルールに明記してあります。

40 素手戦闘：マーシャルアーツを初めとする、道具を使わない格闘術全般を表します。

41 ナイフコンバット：刃渡り20cmくらいまでのナイフを用いての戦闘に使用します。扱いやすいが奥の深い有効な戦闘方法です。

42 大型武器：ナイフ以上に大きい刃物、あるいは鉄パイプや、ナタなどを使つての戦闘を意味します。

43 格闘回避：戦闘ルールにあるとおり、相手の攻撃を回避するのに使います。基本20%が最初からもらえませんが、最大上限値は70%とします。クリティカル命中の回避はSR $\frac{1}{2}$ などでやるとよいでしょう。

44 特殊武器：武器チャートにあるような変な武器を使つての戦闘に使われます。

45 アクセス：コンピューター操作の第一段階。コンピューターを利用するときに使います。ちょっと難しいと思われるデータのピックアップとか、ひどくゆれる戦闘中の装甲車の中でのコンピューター操作などのチェックはSR $\frac{1}{2}$ などで行なってください。どちらかといえばコンピューター操作のための許可証的なスキルです。

アクセスファイバーを埋め込んであれば、キャラクターメイクの時点でも、もれなく100%のスキルを得られますが、それが上限ではありません。

46 エレクトロニクス：コンピューターのハードウェアの組み立て修理から各種電子部品の取り付けなどと、その使い道は様々です。

47 ソフトプログラム：コンピューターソフトに関するすべての行動。極めて難しいのですが、イメージファイト用の新型ウエポンソフトの作成なども可能です。

48 イメージファイト：サイバースペースにおけるネットライナーたちとプロテクションモンスターとの戦いで、命中率に当たるもので、重要なスキルです。

以上でキャラクターは完成しました。後は与えられた所持金を持ってブラックマーケットへ行きましょう。ここで必要なアイテム、メカ、ソフト、武器、ドラッグなどを手に入れたり、サイバー手術を受ければ、もう一人前のハンターです。

なお、武器はすべて弾丸が装填(エネルギーが充填)された状態の価格です。

◆キャラクター シート

名前: エドガー・ギブスン		クラス: バウンサー	ランク:	性別: 男	年齢: 28		
能力値(ボーナス)	チェック	部位別サイバー化状況			SUV		
STR : 15 (+5)			頭部 サイバーアイ +20, 狙撃サイト +50				
REF : 13 (+3)			左腕				
DEX : 16 (+6)			右腕				
INT : 11 (+1)			胴・体内				
EDU : 9 (-1)			脚部				
PER : 16 (+6)			サイバー化、 ドラックによる 能力値の上昇	STR + REF + INT + EDU +	PER + WIL + HP + SUV :		
SYM : 14 (+4)							
WIL : 8 (-2)							
LUC : 6							
HP :							
SUV : C							
スキル名	修正	%	チェック	スキル名	修正	%	チェック
1 公用語(50)	EDU	49		27 サバイバル	WIL+INT	29	
2 言語学	EDU		28 応急手当	DEX	36		
3 大型メカニクス	EDU+INT		29 偽装・カモフラージュ	EDU	29		
4 精密メカニクス	EDU+INT		30 戦略・戦術指揮	EDU+INT			
5 素材工学	EDU+INT		31 ブービートラップ	DEX+INT	57		
6 建設土木工学	EDU+INT		32 爆発物	DEX+PER	42		
7 生物学	EDU		33 空中・0G機動	REF+DEX			
8 薬学	EDU		34 ストーキング	REF+DEX	39		
9 医学	EDU+DEX		35 小火器(I、II類)	DEX+PER	52		
10 精神医学	SYM+WIL		36 狙撃	DEX+PER	42		
11 天文学	EDU		37 重火器(III類)	PER+EDU			
12 化学	EDU		38 搭載火器(IV類)	EDU			
13 鑑定	PER		39 投擲(20)	DEX+STR	31		
14 写真・映像	PER		40 素手戦闘	REF+DEX	39		
15 偽造	DEX		41 ナイフコンバット	REF+DEX	59		
16 スリ	REF+DEX		42 大型武器	REF+DEX			
17 誘惑	SYM+X		43 格闘回避(30:上限70)	REF+DEX	29		
18 土地カン	PER		44 特殊武器	REF+DEX	39		
19 万能	- -		45 アクセス(100)	INT+EDU	100		
20 変装	DEX		46 エレクトロニクス	INT+EDU			
21 拷問・尋問	WIL+PER		47 ソフトプログラム	INT+EDU			
22 暗号・信号	EDU+INT		48 イメージファイト	INT+EDU			
23 地上車全般	DEX+REF						
24 大型艦ナビケート	EDU						
25 小型艇ナビケート	DEX+REF						
26 コンバットシェル	DEX+REF						



キャラクタースケッチ

プロフィール
 2mを超す大男。気は優しく、力持ちといいた
 タイフ。右目に複合センサーを仕込む。
 仕事のないときは愛用の大型ドリルで土木工事のアルバイトをする。無口な人物。

使用武器早見表

名称	火力/効果	ENC / HP	方式	回数	距離/距離修正	追加被害	残弾数など
コンバトナイフ	5	/			. . .		
大型ドリル	35	8			. . .	心-6	
.357 27"	40	3/1	S	2	0 .-20.-40.		
5.56 オート	10	6/1	S/B2/A3	15/7/4	+20 . 0 .-10 .-30	心-2	
低反動 APガン	80	5/1	S	2	-40 .-60 . .	シフト2	
手榴弾	85/45	1/1			. . .		

<p>主要所持品 各種アイテム類</p> <p>双眼鏡、ラジオ、NBC 警告計 サバイバルキット ロケットリュック トランレーバー</p>	<p>武器、防具、弾薬</p> <p>ハードボラー (STR +10, REF -2 AP0/60%) + IRビジョン</p> <p>.357 用 ラフロン弾 x 18 5.56mm 27インチ x 3 APガン用 10発 手榴弾 10発 格闘用ナイフ (2m) ソリッド・V2-ター 各種 2発ずつ</p>
--	---

サイバーリンク/ジャック=イン:	0 本	MEMO: クラウス=フィッフィジエラルドに \$4,000 かし。
ドラッグ使用回数:	0	
バーサーク値:		
中毒症:		
所持金 (ドル):		
借金 (ドル):		

第3章 ロール

キャラクターがプレイ中に行なう様々な行為がうまくいったか、それとも失敗したかはGMが判断しなければなりません。GMはその判定に、キャラクターの能力値とスキル値、そしてプレイヤーのサイの目を参考にします。

キャラクターにGMが要求するロールは主に2種類で、能力値に関するものをアビリティロール(AR)、スキルに関するものをスキルロール(SR)と言います。

[3.1] アビリティロール(AR)

ゲーム中、スキルによらないチェックが必要なき行ないます。LUCとSUVを除くすべての能力値に関してARのチャンスがあります。ARは、2D6に能力値を加えたもので、GMかシナリオが決めた基準値と同じか、それ以上の目を出せば成功とします。

AR基準値

- 10：やさしい
- 15：普通
- 20：難しい
- 25：非常に難しい

※それぞれAR10、AR20などと表す。

能力値+2D6がこの数字以上なら成功。

キャラクターによって必ず成功する場合でも1ゾロは失敗。6ゾロの目は能力に関わりなく成功とします。GMはロールに幅をもたせるためこの基準の範囲内で自由に基準値を設定できます(AR17など)。

[3.2] スキルロール(SR)

スキルロールは戦闘以外の場面で使用されます(戦闘に関しては別記します)。チェックは100%ロールで行ない、規定%以下で成功です。スキルがないものに関してもサイの目01~05は必ず成功、96~00は必ず失敗となります。

SR基準値

- SR 2 : やさしい。スキルの2倍値でロールします。
- SR 1 : 普通。そのままロールします。
- SR 1/2 : 難しい。スキル値の半分でロールします。
- SR 1/4 : 非常に難しい。スキル値の1/4でロールします。

またすべてのスキルはその行動を補助するアイテムなどの使用で%をあげることができます(例：尋問を行なう際の自白剤の使用など)。

ラリーカンパニー日誌⑤

ロール

ゴドー・ザ・ゴールデンマスクが目覚めるとそこは暗い倉庫の中でした。普通は右も左もわからない所ですが、プレイヤーはGMにゴドーが知覚センサーを内蔵していることを告げ、出口を探す許可を得ます。

GMの提示したARは25、ゴドーのPERは25なので1のゾロ目以外は成功です。出口を見つけた彼はGMから、DEXを使って、錠開けか、STRを使ってドアをブチ破るか聞かれ、STRでドアをブチ破ることにしました。GMは5cmの鉄板製で、AR35(こういう宣言も可能ですが、生身の人間は絶対開けられません)で、破れると告げます。ゴドーのSTRは24なので、11か6のゾロ目(12)をださねばなりません。

ラリーカンパニー日誌⑥

スキルロール

ゴドー・ザ・ゴールデンマスクは追手の足を止めるためにブービートラップを仕掛けることにしました。手榴弾とワイヤーを使うので、まずGMは<爆発物>でロールするよう告げます。スキル値は77、難なく成功しました。この後<ブービートラップ>でロールするのですが、ここは荒野であまりトラップを仕掛けるのに適した場所ではありません。SR1/2でチェックします。スキル値は62なので、31で判定です。

出目は98。どう見ても失敗です。しかしGMは哀れに思い、一応トラップは完成したと告げます。とはいえ、追手がこの(できそこないの)トラップに気づかないわけではないでしょう。

[3.3] LUCポイントの使い方

下記の効果は原則的なものなので、各GMが使い方を新たに考案してかまいません。

1) 各種のロール(AR,SR,心理効果ロールなど)を行なうさい、1ポイントを消費することでGMの提示する難易度を1ランク有利にできます(GMがAR17などと半端な値を提示したならマイナス5を目安にします。この場合だとAR12になります)。

一度に使用できるポイントは3ポイントまでです。

2) 4ポイントを消費することで、PCが攻撃をうけ、戦闘結果で“K”を宣言されたとき“MO”にすることができます。

LUCポイントは消費する一方で、プレイヤーがゲーム中にクリティカル目(100%ロールなら01~05、戦闘時なら末尾が1、2D6なら6ゾロ)

を1回出すごとに1ポイントを補充できます。ただしキャラクターメイク時のLUC値をこえて増えることは許されません。また、LUC値の能力アップはなく、一生そのままです。

[3.4] キャラクターの成長

キャラクターはプレイ中の行為によって能力が向上することがあります。

キャラクターの成長には2とおりあります。1つはスキルの成功値が上がる技術的成長。もう1つはSTR~SYMの成長を表す肉体、精神成長です。

技術的成長：戦闘以外のスキルロールに成功するたびに、そのスキルは1%アップします(チェックしておくといよい)。また、戦闘スキルおよび<イメージファイト>を使ってクリティカル目を出すごとに、5%アップします(戦闘スキルおよび<イメージファイト>のレベルアップはクリティカルのみです)。

スキルには(一部を除いて)上限値がありません。ときにはGMがSR $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{4}$ といった要求をすることもありますし、戦闘ルール上では多すぎる%はないからです。ただし通常スキルのロールでは96~00の目は必ず失敗だということを忘れてください。

肉体、精神成長：こちらはARの6ゾロを出すごとに1ポイント成長します。

ただし、サイバー化も薬物投与もしていない状態の能力値は上限が18であり、これ以上は絶対に上がりません。以後はサイバー化することで能力値を上げることができます。すべてのサイバーパーツおよびフルボグ類は、一度手術したら再び生身の体には戻れませんが、能力アップの限界は40までとなります。この40はヒューマノイドの絶対限界であり、これ以上はサイバーによっても、ドラッグによっても決して上げることはできません。

・キャラクターの人間としての成長は以上のとおりですが、この他にハンターとしての成長があります。これについてはマスタリングガイドの方に詳しく紹介してありますので、そちらを参照してください。

新たなスキル：INTが上昇するか、またはスキルのない状態でSRをしてクリティカル目(01~05)を出せば新しいスキルを得ることになります。

また特殊な装置でスキルを得ることもできます(後述)。

その他：これらの能力上昇は原則として1シナリオ終了後に行なうものとし、また選択ルールとして、GMはシナリオ終了時にボーナスとして技術面、肉体精神面にいくばくかのポイントを与えると良いでしょう。

その目安はスキル(10~15)、または能力値(1~3)といった所で、PCはこれを好きなように振り分けてかまいません。

ラリー商会日誌⑦

LUCポイントの使い方

ギブスは廃墟となった町で、数人の敵に出会いました。彼はリーダー格の男に格闘をしかけました。残念ながら相手の方がREF能力が高く、至近距離で頭に短針銃を撃ち込まれます。確実に“K”が出る火器です。彼は4ポイントのLUCを使い“K”を“MO”にして、何とか相手を倒しました。“MO”のままではいずれ死んでしまうので、<応急手当>を行いません。スキル値は36%ですが、何としても成功したいので、LUC2ポイントを使い、SR3(3倍)の108%として判定することにします。

ラリーカンパニー日誌⑧

ゴドーはアリゾナで遭難しました。救難信号は出しましたが、あまり当てにはできません。何とか生き続け、シティに帰る方法を考えるため、<サバイバル>36%でスキルロールを行ないました。結果は18。

彼は生き残ることができれば<サバイバル>が+1上昇します。このとき01~05を出していればスキル値+5になりました。彼はこの後も何度かこのスキルでロールしなければならないでしょう。

ラリーカンパニー日誌⑨

ゴドーは、人工筋肉を生身に埋め込み、両腕を義手にしたハーフボグです。彼のSTRは基本値14に加え、+10の人工筋肉で24となっています。彼は今、STRのARを行ない、6のゾロ目を出しました。これはチェックしておき、今回のシナリオ終了時にSTRが+1上昇します。彼のSTRはサイバー化されているので、絶対限界の40までの成長が可能です。もちろんさらに人工筋肉を埋め込んで強化するのも自由です。

しかし、生身のSTR 18の人が6のゾロ目を出したとしても(例え今回のシナリオが終わるまでにサイバー手術をしても)能力値は19にはなりません。

また、DEX、SYM、WIL値をサイバー化で上げる方法は今の所ありませんので、これらの数値は限界値が18となります。

トレーニングタンクベッドを使ってのスキルの取得

人間1人を収容する、この水槽の内で一定時間(最低3時間)眠ることで、スキルを取得することができます。

内にはゲル状のグリセリンが満たされており、別売のトレーニングプログラムからの情報を睡眠学習という形で覚えることができます。

<万能>以外のすべてのスキルプログラムが売られていて、10%(能力値修正を後で加えること)だけ新たなスキルを覚えられます。

既に取得しているスキルにプラスすることはできません。どんなスキルも1回だけ10%を覚えられるだけで、それ以上は、このタンクベッドでは絶対覚えることはできません。

また他にも精神疲労時のWIL回復などにも効果があります(3時間眠ると全快する)。

トレーニングタンクベッド ENC:20 価格:\$50,000

トレーニングプログラム どれでも1本 \$5,000

※ベッドを購入しなくても、ボディクリニックに行き、1回\$3,000を支払えば、借りることができます。

第4章

戦闘

戦闘は一定の手順をふみながら解決されます。戦闘は相手によって(人間、サイボーグ、ミュータントなどの対人とメカニック、自動兵器などの対物)、また攻撃の方法(射撃・投擲や格闘といった)によって手順やチャートが若干違いますが、基本は同じです。

[4.1] 戦闘ターン

戦いを瞬間ごとの展開に切り離せたなら、実際には、物事は次々と順番に起こっているとわかります。このゲームでは戦闘を再現するために、各々の戦いを戦闘ターンと呼ばれる、小さな戦いに分割して表現します。普通、プレイヤーキャラクターは、戦闘ターンの間に、武器ごとに1回の攻撃が許されているだけです。

1戦闘ターンは約3秒で、移動フェイズと攻撃フェイズの2つのフェイズに分かれ、攻撃フェイズは命中判定と、被害判定に分かれます。

戦闘ターン

- ① 移動フェイズ
- ② 攻撃フェイズ
 - a 命中判定
 - b 被害判定

[4.1.1] 移動フェイズ

戦闘中の移動にはいくつかの手順があります。すべてのPCまたはその乗り物は移動フェイズに移動ができます。基本は同時移動ですが、どこへどう動くかはREFの低い順に宣言していきます(REFが同じ者がいる場合、サイコロなどで順番を決めてください)。

ただし、人間および特に指示のないサイボーグの移動力(MV)はすべて3m。突撃(走ったとき)状態で5mとします。

また、チャフ、ECM、フレアなどの電子戦装備の作動はここで宣言します。

対物戦闘の場合、この移動フェイズで相手に不利、もしくは自分に有利なポジション(後方、上面など)へ移動することを宣言できます。対人戦のときはどこから攻撃しても変化はありません。ただし相手がものかげに隠れているときに、視線を妨げない所まで移動するなどして、いくらか有利にすることはできます。

ここでGMはPCの多少とつびな行動があっても(敵戦車の砲塔に取り付く、バイクで相手をはねとばすなど)、AR、SRなどのチェックに成功させた上で許可すべきでしょう。

また、GMは武器の距離修正のため常に両者の距離をある程度把握しておく必要があります。

ラリーカンパニー日誌⑩

戦闘ルールのエピソードは、ラリーカンパニーのメンバーが初めて顔を会わせたときの話です。

2輪バイク“キラビー”に乗るリドリー=ミッチェルと徒歩のギブスは起伏の激しい荒地でブラッディ・ゲーム(スタンダート・ゲーム)をやることになりました。相手は戦闘バギー“ラヴィアンローズ”に乗るクラウド=フィッツジェラルドとゴドーです。それぞれのREFはリドリーはバイクのREFを使用するので17、ギブスは13、クラウドとゴドーはバギーのREFを使用し8になってしまいます。移動する宣言の順番はバギー、ギブス、バイクの順になります。バギーの速度は35もある(人間は3)ののですが動きは読まれやすいということを表します。両者の距離は100mありましたが、ドライバーのクラウドは近づくように移動することにします。次にギブスも警戒しつつ近づきます。バイクのリドリーはバギーの後ろにまわることを考えて迂回しつつ移動します。こうして、バギー、ギブスの2者の距離は約60m、バギーとバイクの距離は縮まらず100mということになりました。

電子戦装備などは誰も持っていないので作動の宣言はありません。

[4.1.2] 攻撃フェイズ

攻撃フェイズは、命中およびその効果を見る命中判定と、被害を出して装甲効果や心理効果を見る被害判定からなっています。



[4.2] 射撃・投擲

ピストル、ライフルなどの飛び道具や、武器自体を投げつけて使う武器(武器チャートのI-V類)の使い方を説明します。

①イニシアティブ決定

戦闘に参加しているものの中で、REFの高い順に行動(射撃)できます。REFが同じ者がいた場合は、サイコロを振って順番を決定してください。

②命中判定

命中判定は、スキル%(銃器)投擲)搭載火器)重火器)のそれぞれに様々な修正を加えて“最終命中率”とし、スキルロールと同じく100%ロールして“最終命中率”以下が出たなら命中となります。

ただし、スキルロールとは違い、命中可能%内の末尾の“1”や“0”がそれぞれクリティカルとアクシデントとなっているので注意してください。クリティカルとアクシデントの説明はこの後にあります。

修正の結果、最終命中率が0%以下になったなら、弾だけ消費して外れとなります。

基本命中率

各スキル値

基本命中率への修正

- ① それぞれの武器の距離による命中修正を加える。
- ② タイプ修正値表で修正を加える。

タイプ修正値表

攻撃側	防御側			
	M	V	H	A
M	0	0	-30	-60
V	0	0	-30	-60
H	+30	+30	0	-60
A	+30	+30	0	0

*人間、サイボーグ、アンドロイドなど ヒューマノイドはすべて“M”に属する。

- ③ 相手のコンディションによる修正
 - 相手に不意打ちをかけた +40%
 - 相手が突撃、またはバーサーク +20%
 - 相手が転倒中 +20%
- ④ 前回までの自分の心理効果の影響分。
- ⑤ その他、ルール上およびGMの特殊指示。

また、スキル%が100%を超えていたら、その分は出目の(クリティカル、アクシデントを除いて)サイの目にそのまま足すことができます(例:銃器全般)が105%のとき、5をサイの目に加えることができます)。ただし、自動兵器の命中率は100%を超えてはならないのでこのボーナスはありません。

③命中効果

命中したら、そのときのサイの目に使用武器の火力と前回のダメージの修正をプラスします。

得られた数値で戦闘結果チャートの部位と効果を見ます。このときの数値の末尾が“1”なら“2”に、“0”なら“9”にそれぞれシフトします。それぞれサイの目の1の位の“2,3”は腕部、“4,5”は脚部、“6,7,8”は胴部、“9”は頭部になっているので憶えると便利でしょう。

ラリーカンパニー日誌⑪

フィールドの4人の中で1番早く射てるのはREF値の1番高いリドリーです。彼女はバイクに搭載されている12.7mmHMGを射ちます。

彼女の<重火器>は57%、そして12.7mmの距離修正値は100mで±0、目標のタイプは“V”でこちらが“H”なので+30、合計87%。さらに12.7mmはオート射撃しかできず、その目標数は6なのでこの場合、相手が1台なので8回全部を撃つことにしました(これでもまだ9ターン分の弾が残っています)。



また、命中した部位が相手の身体の完全に見えない部分なので、その遮蔽物がまず貫通できないときは、当然外れになります(例：コンクリート塀の上から頭と腕だけ出して撃っている敵を攻撃して脚に命中しても、効果なし)。

※対物効果：アンドロイド、コンバットシェル他のメカの場合、使用武器の火力だけを命中したサイの目にプラスして対物効果欄を見ます。他は“対人”とすべて同じです。

※命中効果値はこの後の判定にも使われるので、判定が終了するまで書き留めておいたほうがよいでしょう。

④機動兵器の回避

ここで、小回りがきく、バイクとコンバットシェルは回避を試みることが出来ます。

対応する〈ナビゲート〉のSR $\frac{1}{2}$ 、SR $\frac{1}{4}$ ロールなどに成功すれば、それと同じ割合でダメージを軽減することができます。これについては $\frac{1}{2}$ や $\frac{1}{4}$ ロールなどに挑戦してもかまいませんが、チャンスは1回の命中につき1度だけです。他のメカでも操縦系にサイバーリンク(“サイバースペース”)のページを参照)している者はこの試みが可能です。

[4.3] 射撃ルール・選択

この項のルールは、上記の基本ルールに親しんだならば、プレイにとりいれてください。

①オート、バースト射撃

これらは武器チャートの“A”“B”射が可能な武器が持つ能力です。利用者は射撃開始時にこれを宣言します。

オート射撃：引金を引いている間、弾丸が出続ける射撃のことで、0~90°の範囲で複数の目標に効果を出せます。目標の数は、武器により限定される数までで、それぞれ1回ずつ判定します(複数目標の判定は必ず1回、単数なら限定回数まで命中、被害判定できます)。

目標が1つ増えるごとに基本命中値をマイナス10されます。

例：3つの目標を撃つとき、基本命中値はすべてマイナス20されます。オート射撃で1目標を撃つときは3回までの命中、被害判定が適用されます。

バースト射撃：バースト射撃とは引金を1回引くと、弾丸が数発出るシステムのことで、1目標だけを規定数まで振り直しができ、最も良いものを被害として適用します。

②投擲

手榴弾などを投げるときにはこのスキルを使用します。

距離による修正は特にありませんが、人間が投げられる距離はだいたい20mくらいで、STRが20を超えるサイボーグなら50mくらいになるでしょう。

③爆発物(手榴弾, グレネードランチャー, ショットガン, 爆弾)

手榴弾、グレネードランチャー、ショットガンは広い範囲に効果を持ちます。これらの武器については火力を2つに分けて武器表に載せてあります。1つは狙った中心への火力、もう1つは周囲(中心から3mの範囲)への火力です。命中すれば中心のダメージを適用しますが、例外外れでもその出目が、最終命中率の倍以内なら、周囲の火力が適用されます。

これらは決められた火力のみで命中効果表をみることになります。命中のサイの目を足す必要はないということです。また、効果範囲内に人間、サイボーグ、ミュタントなどがいたなら、その身体のすべての部位に同様のダメージを受けます。

④狙撃

対人へのみ効果があり、行為者はどの部位を狙うかも宣言します。

この場合は〈小火器〉ではなく〈狙撃〉を使用します。狙撃を宣言したタ

ラリーカンパニー日誌⑫

今、彼女の射った中では3射目の弾が1番ダメージを与えるでしょう。そのときのサイの目が83で、12.7mmの火力は50ですから、 $83+50=133$ の火力は対物ダメージ欄で見れば12ものダメージを与えるからです。もちろん相手のバギーは走行中なので、遮蔽物はまったくないと見てよいでしょう。

ラリーカンパニー日誌⑬

クラウドは操縦系にサイバーリンクしています。命中した弾は6射分で、彼はそのすべてを回避するチャンスがあります。彼の地上車全般スキルは91%で、すべての命中弾をSR $\frac{1}{2}$ で回避ロールをすることにしました。46%のロールを6回行ない、彼は3射分の弾のダメージを $\frac{1}{2}$ に($133 \rightarrow 67$, $78 \rightarrow 39$, $112 \rightarrow 56$)させることに成功しました。

ラリーカンパニー日誌⑭

ゴドーは50m先のギブスンに対し手榴弾を投げました。彼のSTRは20を超えているので50mまで投げられます。彼の〈投擲〉は36%なので実質的には2倍の72%以下を出せば、ギブスンにダメージを与えられるはずですが、出目は72、まさにぎりぎりでも当たりました。火力は45と決まっているので相手の装甲チェックをした上、火力が残っていれば脚部をはじめ、頭部、胴部、腕部のすべての部位に対し被害判定を行ないます。

ーンは移動してはいけません。また戦闘ターン内で必ず最後の順番になり、AR15のPERロールを行わなければなりません。それ以外はすべて射撃ルールと同じです。ただし、宣言した部位に命中するので、戦闘結果チャートの命中箇所は無視し、ダメージの部分だけを適用します。

当然ながら狙撃ができるのは単射のできる火器に限られます。バーストやオートで数発撃ったらその時点で外れとします。また、コンバットシェルや移動中の乗り物など微妙な行動を阻害するものからの狙撃も不可能です。さらに狙撃を行なうターンに敵の攻撃を受けて何らかの心理ダメージを受けた場合も狙撃は不可能です。

最大射程は原則としてピストルが100m、ライフルが1000mとしておきます。

⑤ストーキング

主に対人に効果があります。

本来の使用法は忍び歩きのチェックですが、ここでは忍び接敵のことを言います。相手に至近距離まで接近し、戦闘時あるいは戦闘前に自分が相手に視認されていなければ、スキルロールして成功すればその成果を得られます。

それは戦闘時なら次の攻撃チャンスで不意討ち+40%を得られ、戦闘前なら+100%が得られるということです。

これは射撃格闘両方で使用できます。

⑥夜間戦闘

夜間の射撃は最終命中率が $\frac{1}{2}$ になります。ただし、IRビジョンおよびノクトビジョン、赤外線投光器のいずれか1つでも装備していれば関係ありません。

[4.4] 格闘戦

原則として格闘戦は空中、地上メカには行なえません。

①イニシアティブ決定

射撃とまったく同じです。ただし格闘範囲に入るまでは当然接敵行動しか取れません。

②命中判定

各格闘スキル%に下記の修正のファクターを加えて最終命中率を出し、100%ロールでそれ以下の目が出たら命中。

スキル%が100%を超えていたらその分は出目に足すことができます。

修正ファクター

I 相手のコンディションによる修正

相手に不意討ちをかけた	+40%
相手が突撃、またはパーサーク中	+20%
相手が転倒中	+20%

II 前回までの自分の心理効果の影響分

III その他、ルール上およびGMの特殊指示。

③命中効果

使用武器の火力と前回のダメージ分と個人STR修正値をプラスします。対物(メカニック)のときは火力と個人STR修正値をプラスします。

④回避行動

回避は〈格闘回避〉でロールします。成功すれば外れになりダメージは出ません。コンバットシェルやバイクを含め、メカの回避は不可能です。

ラリーカンパニー日誌⑮

ギブスは50m離れたゴドーに対し、狙撃を行ないます。彼は今回、移動フェイズで移動していなかったため、狙撃を宣言できたのです。手番は最後になりました(もし相手方にも狙撃を行なう者がいるならREFの高い順に射ちます)。まず、AR15でPERチェックを行ないます。彼のPERは16なので1のゾロ目以外は成功です。

狙撃スキル値は42です。使う火器は5.56mmオートライフルで、50mまでの距離修正は-10、また残念なことに前ターン、彼は攻撃を受けた際、心理チェックに失敗し「焦って」います。そこで基本命中率-10の修正値がきて(42-10-10=22)結局22%、またギブスは左目に狙撃サイトを埋め込んでいるので+50され命中率は72%になります。

彼はゴドーの頭を狙おうとしましたが仮面を見て気味が悪くなり、胸を狙うことにしました。出目は13。あまり良い目ではありませんが5.56mmの火力10を足して23。本来胸部への命中ですが、胸部への命中として扱います。ただし装甲チェックで、ダメージは消えてしまうかも知れません。

ラリーカンパニー日誌⑯

ゴドーはギブスに対し、ナイフで襲いかかります。

〈ナイフコンバット〉は45、他何も修正要素はありませんでした。サイの目は39、使用したのは、薙刀で+7、そして彼のSTRは24なので+14のSTR修正値も加わり39+7+14=60、修正の結果、末尾が0になったら9にする決まりなので59となり、ギブスの頭にぐっさりナイフが突き刺さることになります。しかし、ギブスにはまだ格闘回避という手段が残されています。回避ロールに成功すれば、反撃のチャンスもある！ 頑張れ、負けるなギブス！

[4.5] クリティカル

クリティカルは、非常に運が良い命中を表します(装甲の弱い所、急所などに命中した)。

対人の場合クリティカル目(命中率以内で1の位が1)が出たら1D10をロールして下のチャートに従います。

対物の場合はダメージを3倍します。なお、クリティカルに対し装甲効果は適用されません。

クリティカルチャート

サイの目 効果

- 1: 相手は知覚系に多大なダメージを受けた。PERを1にして頭部にHWのダメージ、および心理チェック。
- 2: 相手の運動神経を断ち切った。DEXを1にして腕部にHWのダメージ、および心理チェック。さらに腕に持っていた武器などは落としてしまう。
- 3: 相手の移動手段は完全に奪われた。REFを1にして脚部にHWダメージと心理チェック。また、次回からのこちらの攻撃は必ず命中する。
- 4, 5: 相手の急所に命中。激痛のため気絶した上、胴にHWダメージ。
- 6: 効果的な一撃。胴にHWダメージ。心理チェック。
- 7: 効果的な一撃。胴にMOダメージ。心理チェック。
- 8, 9, 10: 君の一撃は相手の中枢を完全に破壊した。即死である。

[4.6] アクシデント

アクシデントは逆に不運を表します。例えば命中率が100%だとしてもこれは発生します。アクシデント目(命中率以内で1の位が0)が出たら1D10をロールしてチャートに従ってください。

アクシデントチャート 射撃、投擲用

サイの目 効果

- 1~7: ささいなミス。特にペナルティーはない。
 - 8: 不発、またはジャム。弾を取り出さねばならない物は次のターンは射撃できない。
 - 9: ささいな故障。可能なら次のターンから個別武器のスキルロールで修理を行なえる。
 - 10: 武器の暴発、または爆発。頭部HWの心理効果ロール。さらに、その武器は破壊されPERとDEXのどちらか、または両方に計2ポイントのマイナスを与える。
- 遠隔操作の場合には人体に被害はありません。

格闘用

サイの目 効果

- 1~3: 足を滑らせて転倒し、起き上がるまで相手に+20の命中修正を与える。
- 4~6: 手を滑らせて、武器を落とす。素手のときは関係ない。
- 7~9: 使用武器の破壊。素手格闘のときはMWのダメージを受ける。
- 10: 手を滑らせ、不幸にも武器は飛んでいき、5m以内に人がいれば誰かに刺さるか、または打撃を与えるかもしれない。ランダムに決定し、普通どおり判定を続ける。素手のときは関係ない。

戦闘ターン手順

①移動フェイズ

- REFの低いキャラクターから宣言する。
- 電子戦装備の使用があるなら、その作動を宣言する。

↓

②攻撃フェイズ

イニシアティブ

- REFの高いキャラクターから攻撃を行なう

↓

a. 命中判定

- 銃器射撃: <小火器>
+a~eの修正
- 兵器発射: <搭載火器>もしくは<重火器>
+a~eの修正
- 投擲: <投擲>+b~eの修正
- 狙撃: AR15のPERロールをし<狙撃>+a~eの修正
(狙撃は“S”射撃のみで有効なことに注意)
- 格闘: 各ファイトスキル+c,d,eの修正

最終命中率 決定

↓

- 1D100して最終命中率以下で命中(搭載兵器以外はスキルが100を超えていたらその分を出目にプラスしてよい)

↓

- 対人: 出目+火力+前回までに与えたダメージの修正
+個人STR修正値(格闘のみ)

- 対物: 出目+火力
+個人STR修正値(格闘のみ)

爆発物: 規定の火力

↓

- 射撃: サイバーリンク、機動メカは回避ロールを行なう
格闘: <格闘回避>で回避を行なう。メカはできない。

↓

b. 被害判定

- 装甲があれば装甲チェックを行なう。
- 装甲分だけダメージを引き、戦闘結果チャートを見てダメージを決定する。

↓

c. 2次被害判定

- 対人: 武器により損傷度、心理効果を修正した上で、命中した部位のARをWILで行なう

- 対物: 細部判定ロールをし、その指示に従う。

* 修正ファクター

- a それぞれの武器の距離修正
- b 目標のタイプ修正
- c 相手のコンディションによる修正
- d 前回までの自分の心理効果の影響分
- e その他、ルール上の特殊指示。

[4.7] 損害の適用

射撃、投擲、格闘などすべての戦闘結果は以下の手順で損害を出します。

① 装甲効果

命中効果が出て、その部位に装甲があれば(メカはたいてい全面にある)用途に応じて(対弾、対レーザーなど)決められた効果%ロールを行ないます。成功したら、決められたポイントを命中効果からマイナスし、戦闘結果チャートのこの数値の損傷度、ダメージが最終的に結果として導き出されます(対人はケガの度合、対物はダメージポイント)。

② 1次被害

戦闘結果チャートの縦軸には最終的な命中効果を取ります。横軸のアルファベットはSUVランクです。生身の人間はC~Eのいずれか、フルボグならS、命中した部位が生身の体でない場合(義手、義足など)もSとなります(他のアルファベットは主に人間以外の生物を表します)。

そして表で縦横を合わせた所がその部位が受けたダメージとなります。LWは軽傷、MWは中傷、HWは重傷、MOは致命傷で、Kは死亡を表します。腕部、脚部の“K”はチェックをするまでもないショック死を意味しますが、生身の手足でなければ死亡には至らないでしょうからサイバーの場合は“MO”として扱ってください。

これらの1次損傷の結果は次回から受けるダメージに影響を及ぼすもので(より死にやすくなりますが)、実際には何のペナルティもありません。しかし、GMは1次損傷効果表のイメージ欄を参考にして何らかの行動制限をPCに課すべきでしょう。

さてこのダメージ修正は次回の命中部位にかかわりなく、今まで受けたすべてのダメージ分がプラスされてしまいます。つまり、あまりひどく損傷を受け続けると最後には、か弱い少女にビンタされるだけでも死に至ることになるのです。

③ 2次被害

2次被害には対人と対物の2種があり、対人は心理チェック、対物では細部被害判定を行ないます。

a. 心理効果(対人)

心理効果チェックは何らかの損傷を負ったなら必ず行なわねばなりません(HP制のときはチェックする必要はありません)。これは現実には肉体と精神にどんなダメージを与えたかを表します。判定の基本はWILのARロールで行ないます。

成功すれば心理ダメージはありませんが、失敗したらARに足りない数の分その効果が表れます。

使用した武器により損傷度をシフトさせるものがありますが、心理効果には影響がないので、シフト前の損傷から心理チェックを行ないます。また心理チェックのWILのARロール値を上下するものもあります。これは指示に従います。

また、サイバードリンク、ジャック=イン中の者は痛みを感じないので、心理チェックの効果は出ません。

そして目を覚ましたら(リンク解除、ジャックアウト)そのときの損傷に応じて心理チェックを行ないます。

ラリーカンパニー日誌⑪

ゴドーは胸に23(%)のダメージを受けました。しかし、彼は防弾ジャケットを着ていたので装甲チェックを行なえます(もし命中したのがレーザー、ビームだったならジャケットは何の防御効果もありません)。成功率は60%で、サイの目は42、見事に成功しました。効果値はA30なので、23から引けば(23-30)、結果ノーダメージということになり、心理チェックを行なう必要もなくなりました。

ラリーカンパニー日誌⑫

クラウドは胸と脚のそれぞれにHWのダメージを受けました。GMは肋骨と大腿骨が折れたと告げます。彼は今回2個所の損傷に対し、それぞれ心理チェックをしなければなりません。そして次回ダメージを被ると(HWが2回で)、+40もの修正を受けることになります。

1次損傷効果表

部位	種別	イメージ	次ターンのダメージへの修正	要求WIL・AR
頭部	LW	出血		10
	MW	激痛	+10	15
	HW	器官の破壊	+20	20
	MO	頭蓋骨陥没	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
胸部	LW	すり傷、出血	10	
	MW	激痛	+10	15
	HW	肋骨が折れる	+20	20
	MO	内臓破裂	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
腕部	LW	すり傷など		8
	MW	出血、武器落下		13
	HW	骨折	+20	18
	MO	切断、血管切断	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
脚部	LW	すり傷など		8
	MW	出血、転倒など		13
	HW	骨折	+20	18
	MO	切断、血管切断	+20 毎回10追加 3時間以内死亡	25

* MOの累積ダメージはさらなるダメージを受けなくとも、毎ターン10ずつダメージの修正が加わります。もちろん今度ダメージを食らうまでは一切、被害判定をする必要はありませんが、応急手当を受けなければ指定時間内に死亡します。ただしサイボグが腕部、脚部にMOのダメージを受けたとしても、組織閉鎖を行なうので累積ダメージは1D6ターンで止まることになります。

組織閉鎖とは自動的に損傷部位の血管などを閉鎖するシステムで、生身でない義手、義足などのサイバードリンクには必ずついています。

“イメージ”とは実際に目に見える症状で、GMがその場に応じて口述してください。

心理効果表

種別	LW	MW	HW	MO	ノックアウト
WIL・AR基本値*	10/8	15/13	20/18	25/25	-
焦り	1~3	1~3	1~3	1~3	1
混乱	4~6	4~6	4~6	4~6	2
恐怖	7~9	7~9	7~9	7~9	3,4
気絶	-	10~12	10~12	10~12	5~15
ショック死	-	-	13~15	13~15	-

* 斜線左は頭・胸部の、右は腕・脚部のARロール基本値。

結果説明：

焦り：1D4ターン間、基本命中率-10%。

混乱：1D4ターン間、基本命中率-50%。

恐怖：1D4ターン間、攻撃不可。激痛に耐えている。逃走、脱出してもよい。

気絶：普通、少なくとも10+1D10ターン間は目を覚まさない。

ショック死：耐え難い衝撃が心臓を停止させた。あるいは体内の血液が急激に移動し、脳死したのか。

バーサーク：以後1D10ターンの間、気絶以外の心理効果を受けない。単独では逃走不可。無防備に攻撃する。相手に命中+20%を与え、自らの格闘基本値は倍にする。回避、受け行動は行なえない。

それぞれのAR基本値に使用された武器、弾丸などのショック値をプラスしたものでWILのARロールを行ないます。上表の数値はARに足りない数を示しています。なお、ここでは1ゾロは常にバーサークとして扱われます。

右端のノックアウト表は相手を気絶させる目的のとき使用します。ノックアウトを受けた者にバーサークはありません。もちろん射撃でノックアウトを使用してはなりません。殴るなどの行為が自然でしょう。AR基本値はLW~MOのどれかを使用することになります。ただし、実際にダメージは出ません。心理効果のみです。

また、ドラッグの常用者はバーサーク値が2ゾロ、3ゾロと増える場合があります。

この心理チェックは戦闘以外でもPCがプレイ中、心理的ショックを受けたときなどにも使用してみてください。

b. 細部被害判定(対メカニック)

※ メカは心理判定の代わりにこれを行ないます。

メカニックのページで述べますが、細部判定を1D10して行ないます。これはメカにより様々なので、ここでは総合的なことだけを述べておきます。

1) タイヤ、エンジン

タイヤ、またはホバー部、脚部などにはCPというものが設定されています。CPはHPと違い、ダメージを受けて減少することはありません。タイヤやエンジンが、受けたダメージに耐えられたかどうかの基準として存在するものです。

つまり、そのような部位への命中は、ダメージポイントがその固有のCPを下回れば被害なしとなります。

もし、同じか、上回ったとき、タイヤ・ホバー部・脚部ならREFを半減(タイヤなどが1つ潰れたと見なす)します。エンジンならMV(移動力)を半減します。REF、MVのどちらかが0になってもそのメカは移動不能となります。

ラリーカンパニー日誌⑱

クラウドは胸と足にそれぞれMWのダメージを受けました。しかも、12.7mm弾だったので、ダメージのシフト1と心理チェックの際のサイの目-3のおまけ付きです。

つまり本来なら、

胸部ダメージ MW MW時のAR15

脚部ダメージ MW MW時のAR13

のところが

胸部ダメージ HW MW時のAR15(サイの目-3)

脚部ダメージ HW MW時のAR13(サイの目-3)

になるわけです。ダメージがシフトしてもWILのARは変わらないことに注意してください。これに対してクラウドのWILは7です。ロールの結果は3と12、つまり

$$\text{胸} \quad 7+3-3 = 7$$

$$\text{脚} \quad 7+12-3 = 16$$

となり、脚の方は6のゾロ目だったので心理ダメージはなしとなります。胸の方は7-15で足りない分は8です。そして8足りないときの心理ダメージは“恐怖”となります。クラウドは激痛に耐えながら、うめくこととなります。もっとも12.7mm弾が命中して、HW-骨折程度ですんだと言うのは極めて幸運でどちらかと言えば弾がかすただけでしょう。



2) 武装、装備、貨物、その他

車体自身のHPとは別にHPが設定されています。HPが0になるまでは通常どおり使用できます。

3) 乗員など

車内での跳弾や不運などを表します。

もし操縦者がダメージを受けたら、GMは状況や損傷度、心理ダメージに応じて〈ナビゲート〉を減らすなどの適切なペナルティを課します。

これらの判定がすんだ時点でメカが破壊されていたら、メカから脱出するかどうかを問われます。そのやり方はメカニックスルールを参照してください。

[4.8] 負傷の回復

ケガ、火傷、骨折などすべての負傷は〈応急手当〉に成功すれば1レベルだけ軽くてきます。また、設備が整っていれば、医学スキルでどんなケガでも1週間で完治します。

これは医学の進歩で生体組織の急速培養を行なうもので、切断された部位や潰れた目なども組織が死んでいなければ元どおりになります。REFやDEX値などWIL以外の損傷も〈医学〉によってなら回復できます(WILは〈精神医学〉を使用)。

不幸にして当該部位の回復が不可能と見なされたとき、または本人の希望があって、支払いが可能ならサイバー化ということになります。サイバーパーツの損傷は〈精密メカニクス〉および〈エレクトロニクス〉を使用して回復します。

兵器およびメカの損傷は原則として1シナリオに1回のみ各種メカニクススキルと必要な工具を用いて1D6分の回復が許されます。

プレイの途中では、負傷の他に毒物、病気による肉体の損傷も考えられますが、GMの判断で負傷度を決めてください。

ラリーカンパニー日誌 ⑳

戦闘バギー“ラヴィアンローズ”は計6射の命中弾を受けました。これらの内3発は装甲のため無力化できましたが、あと3発はダメージとなります。それぞれに対し、ドライバーは1D10で細部命中判定を行ないます。命中弾中、1発目は対物ダメージ3、2発目は6、3発目は2でした。これに対し細部命中判定の結果はタイヤ、本体、兵装でした。

1発目のダメージ3はバギーのタイヤのCP(5)に達していないので何のダメージも与えることはできません。2発目はバギーのHP(15)に6のダメージを与えました。3発目の火力2はこのバギーのたったひとつの兵装である7.62mmLMG(HP2)を破壊しました。



戦闘関係チャート

[4.0]戦闘結果チャート

サイの目	部位	SUV							対物 HP	
		S	A	B	C	D	E	F		G
02, 03	脚部									0
04, 05	腕部									
06-08	胸部									
09	頭部								MW	
12, 13	脚部								MW	
14, 15	腕部									
16-18	胸部				LW					
19	頭部								HW	
22, 23	脚部								HW	1
24, 25	腕部									
26-28	胸部									
29	頭部								MO	
32, 33	脚部								MO	
34, 35	腕部									
36-38	胸部									
39	頭部									
42, 43	脚部				MW					2
44, 45	腕部									
46-48	胸部									
49	頭部	MD								
52, 53	脚部	MD								
54, 55	腕部									
56-58	胸部									
59	頭部							MO		
62, 63	脚部									3
64, 65	腕部									
66-68	胸部									
69	頭部									
72, 73	脚部									
74, 75	腕部				HW					
76-78	胸部									
79	頭部									
82, 83	脚部									4
84, 85	腕部	HD								
86-88	胸部	HD								
89	頭部									
92, 93	脚部									5
94, 95	腕部									
96-98	胸部									
99	頭部	HW								
102, 103	脚部			MO				K		6
104, 105	腕部									
106-108	胸部									
109	頭部									
112, 113	脚部									8
114, 115	腕部									
116-118	胸部									
119	頭部									

※出目の末尾"1", "0"はそれぞれクルティカル、アクシデント表をみます。

※サイボーグのMD、HDは心理チェックのないダメージ(損傷10, 20)です。

第5章 メカニックス

このゲームではPCたちの使用する乗用メカ(メカニックス)も展開の上で大きな役割を占めます。第一、ランドブラスターは車がなければ仕事になりません。もし資金に余裕があれば、メカは是非とも手にいれておくべきでしょう。

[5.1] メカの種類

ここで言うメカは戦闘行動を行なう際の有人、無人メカをさします。種別はバイクやコンバットシェル(これらを機動メカと言います)、そしてヘリ、攻撃機(空中メカ)、各種装甲車両(地上メカ、海上、時には海中にも)に分かれています。PCは普通に市販されている完成品を購入しても良いですし、後で説明するMADシステムを使ってオリジナルメカも作れます。

機動メカ：比較的安価でそのうえ使い出もあるメカです。バイク、コンバットシェルの2種がありますが、これらは元々対戦車兵器として開発された物なので強力な火力で一撃離脱を行なうものです。ただし、防御は弱いので特にバイクは危険を覚悟すべきでしょう。

ギリギリの装備でサイバーリンクシステムを搭載できるスペースはありませんが、代わりにサイバーリンクと同じように回避運動ができます。

空中メカ：ヘリ、亜音速攻撃機の2種に分けられますが、PCにはおそらく高嶺の花でしょう。価格もメンテナンスも非常に金のかかる代物ですが、オールマイティな能力を持っています。サイバーリンクシステムを搭載すればまさに無敵。アーミー、大組織の傭兵軍が所有しています。

地上メカ：各種AFVの総称。大別すれば、装甲車、有脚タンク、ホバータンク、シェル=キャリア、バギー、トラックなどに分けられます。装甲、武装、装備に幅が大きく、様々な用途に使用できます。サイバーリンクも搭載可能で、PCが最も使いやすいメカでしょう。

[5.2] メカ能力値

右の例に挙げた装甲車は軽量級の重武装装甲車です。

タイプ：このメカが、他のタイプのメカに対して有利であるか不利であるかという目安で、機動性やサイズを基に決められています。一般に以下のように分けられており、M→Aの順に有利になります。

タイプM 人間や歩行中のコンバットシェル、インセクター

タイプV バギー、装甲車、シェル=キャリアー、トラック、走行中のインセクター

タイプH ホバータンク、バイク

タイプA ヘリ、飛行中のコンバットシェル

REF/MV：REFは機動力と言った方が正しいでしょう。戦闘時のイニシアチブのための数値であり、タイヤなどにダメージを被るたびに半減

◆メカニックス シート

形式	6輪装甲車	タイプ	V	名称・愛称	シェパードフロント		
能力値		同量制限		メカニックススケッチ			
MV	30	兵装・装甲	650				
REF	7	貨物・乗客	500				
HP	25	乗員数	2~4名				
ダメージ							
装甲材質	装甲材質		搭載貨物、その他搭載物				
全面一律	A	/	%				
前・側面	A 90	/	20%		ハイテパム (No.20)		
後面	A 60	/	20%		" (20~)		
上面	A 20	/	20%		ファイバークラム (40~)		
詳細命中表							
サイの目	命中箇所						
1~7	各種						
8	タイヤ/エンジン						
9	利基 40'						
10	乗員						
搭載兵器一覧表							
名称	火力/効果	ENC/HP	方式	回数	距離修正	追加効果	残弾数など
30mm機関砲	100	90	A4	14	0° ~ 30° ~ 60° ~ 90° ~ 120° ~ 150° ~ 180° ~ 210° ~ 240° ~ 270° ~ 300° ~ 330° ~ 360°		
ATMランチャー①	13	26	S	1	0° ~ 180°		
" ②	"	26	"	"	"		
7.62 LMG	30	24	A5	7	0° ~ 30° ~ 60° ~ 90° ~ 120° ~ 150° ~ 180° ~ 210° ~ 240° ~ 270° ~ 300° ~ 330° ~ 360°		
CSB x 8		64					
チャフボット(L)		30					
フレアボット(L)		30					
ECMボットA		15					
パッシブレーザー		10					
L-77		20					
レーザーライト(30mm)		10					

してゆき、0になると移動不能になります。

MVは戦闘時に1ターン(3秒)で移動できる距離(m)を表しています。移動力は直接、戦闘に関わる数値ではありませんが、射撃の距離修正のときや、相手に追いつけるかまたは振り切れるかどうかを考えると、参考にはなるでしょう。MVはエンジンへのダメージがあるたびに半減していき、0になると移動不能となります。また、戦闘時以外のスピードはMV値の2~3倍ぐらいです。

燃料の消費については、シナリオなどでGMが必要と思われるときだけ設定してください。普通は気にする必要はないでしょう。

HP：車体の構造ポイント。0になるまではペナルティはありません(も



もちろん後で修理する必要はありますが)。0になるとこのメカはスクラップと化します。もし戦闘中に0を超えるダメージを被ると爆発炎上するので、乗員は脱出するタイミングを計る必要があります。

以下に脱出の方法を記します。

破壊以前(HPOまで)：特にチェックはありません。ただし、脱出した所を攻撃されるかもしれませんが。

破壊以後(HPO以下)：乗り物によりますが普通AR20でREFチェックを行いません。もし失敗したなら機動・地上メカならD100+100、空中メカならD100+200のダメージを被ります(爆発のショックです)。

荷重制限：乗員、貨物、武装、装備、装甲…これらのENCの合計はこの荷重制限の範囲で抑えなければなりません。

兵装、装甲はおもにメカの外側にむき出しになるものを表し、乗客、貨物は中に格納するものを表します。前者については後述します。

後者のうち乗客とはメカニック能力表に乗員と明記してある人数以外の客員のことであり、貨物には貨物そのものの他に兵器の弾薬類(ロケット弾、マシンガンの予備弾倉)とか、乗員の所有する雑貨も入るので注意。バイクなどは貨物スペースがないので0にしてありますが、軽いもの(常識の範囲で)なら積めます。

乗員：射手はサイバーリンクか火器管制AIの補助がなければ1つの火器しか操れません。

乗員が多ければ撃てる火器も増えるというものです。

装甲：増加装甲を表しており(車体を構成するフレームはHPで表されている)材質には耐実弾、耐レーザー用など、何種類かがあります。

このルールブックの中では装甲または防御値はすべて“AX/X%”のように表示されています。斜線の前の“AX”は装甲厚を表しています。“A80”なら“80”の装甲厚を表しています。PCが車体だけを購入したなら、この部分は“A0”つまり装甲なしということなので、別売の装甲板を好みの厚さまで取り付ける必要があります。一方、斜線の後の“X%”というのは、実際に被害を受けたとき、装甲効果があったかどうかを判定するための数値で、要するにD100ロールでこの%以下を出せば、装甲の恩恵を受けられるわけです。この数値はメカの構造から算出されたもので、絶対に変更することはできません。

普通、装甲値は1つしか設定されていませんが、例のようにサイズの大きなものは、装甲板を各部所に分けて取り付けなければならないので、装甲の薄い場所をつかれると案外、簡単に破壊されてしまいます。

細部被害表：戦闘の被害判定時にすべてのメカはこのロールをしなければなりません。効果は示してあるとおりです。この個所と効果の例は装甲車ですが、メカにより若干の違いがあります。このルールは、パスしても余り問題はありません。

搭載兵器：すべての武器の射界は特定しません。360°射撃可能です。もちろん1ターンのうちに全周の敵を倒せるという意味ではありません(連射兵器は90°)。また、操縦者は操縦しながらでも1つの兵器の射撃が可能です。

ただし、その場合の射界は前方90°に限られます。

[5.3] オリジナルメカの作製

オリジナルメカの作成方法

MADシステムの説明のとおり車体は基本的に完成品なので、財布と相談して車体を手に入れます。車体は“[5.8] MADサンプル”の項を参照してください。

作成で見なければならぬのはただ1カ所、荷重制限の兵装、装甲の欄です。この荷重制限分までの下記のものに取り付けられます。

- ① 武器チャートのIII類、IV類の中から好きな武装を搭載できます。た

MAD 「組替汎用機器」 (Modulated Assemble Device)

MADは種々のフレームに様々なユニットモジュールを組み込むことにより汎用機器としての最大限の能力の発揮に成功したシリーズです。

ブリュッセルのP.フレゴー技師が開発したこのシステムは瞬く間に世界中に広まりました。当初は主に土木工事、採掘作業に使われ、後に警備車両に組み換えられたりしました。

現在でも世界中に影響を持つヨーロッパ系巨大企業体ワイズ・インターナショナルの母体がこのMADのフレゴー社です。

現在では、たいいていの機械メーカーはMADのパーツのどれかを生産しており、車体は完成品、装甲板、武器、その他の装備などはバラで売られています。

ちなみに、MADシステムの現在のお得意様はハンター業者以外何者でもないのです。

だし、これだけは取り付け金具や電装設備のため実際の重量ポイント(ENCポイント)を倍にして計算します。

他の類からの武器はコンバットシエルを除いて搭載できませんが、GMが認めたときのみ許可されます。

② 同じようにして電子戦装備(相手の命中値を下げる)、センサー装備(自分の命中率を上げる)欄からも装備を選びます。電子戦装備、およびセンサーのENCは2倍にする必要はありません。

③ 今度は装甲板チャートから装甲板とその厚さを選び出します。またその他の装備(プロペラントタンク、キャンピングカーなど)も幾つかあるのでそれを参照してください。このENCポイントは2倍にする必要はありません。

なお、前述のとおり装甲の効果%は既に決められているので絶対に上げることはできません。

これであなたのオリジナルメカは完成です。愛称などをつけて可愛がってください。

もちろんサンプルのものをそのまま使用してもかまいません。サイバーリンクルールに関しては“サイバーリンク”ルール(6.3頁)を参照してください。

また、プレイヤーにはあまり関係ありませんが、無人戦闘メカのAIの効果、価格も別ページを参照してください。

[5.4] メカニック用センサー

メカニック用センサー装備チャート

これらのセンサーはメカに搭載した火器の命中率を上げる働きをします。

名称	ENC/HP有効範囲	命中率効果	無効化の手段	価格(\$)	
光学サイト	10/1 50m	+10	なし	1,000	
レーザーサイト	10/1 100m	+30	なし	5,000	
ノクトビジョン	10/1 200m	夜間ペナルティ無効	フレア	7,000	
IR投光器	40/2 100m	夜間ペナルティ無効	フレア	10,000	
IRビジョン	16/2 50m	夜間ペナルティ無効	フレア	2,500	
レーダーポッド	20/2 10km	ミサイルのみ+40	チャフ	15,000	
パッシブレーダーポッド	10/2 5km	-	なし	5,000	
火器管制AI	5/-	-	解説	なし	8,000

※ 命中率を上げるセンサーは兵器に取りつけるもので、1つあったからといって搭載されているすべての兵器の命中率がアップするわけではありません。

センサー類解説

光学サイト：光学望遠鏡、カメラ照準。電子戦の影響を受けないので信頼性は高い。大気の影響を受ける。

レーザーサイト：基本的に光学サイトと同じ。より正確である。

ノクトビジョン：光電子増幅管(弱い光を強い光にできる)を使って暗闇でも敵を発見できる。強い光に弱い。

IR投光器：赤外線を照射して、周囲を「明るく」する。これで照らせば、自分の搭載火器すべてとIRビジョン着用者は夜間戦のペナルティを受けずに済む。

ただし、IRビジョンを持った敵に対しては、常に自分の居場所を知らせているようなものなのでその点を留意のこと。

IR(赤外線)ビジョン：高価で重く、大きく壊れやすい赤外線投光器よりコンパクトなこちらを好む者も多い。相手が赤外線を放射していなければ見ることにはできない。

レーダーポッド：敵の探知とミサイルのサポートを行なう。障害物がないかぎり敵を発見する。ミサイルの命中判定にのみ+40修正ができる。これを使うと、パッシブレーダーポッドを持っている敵に発見されやすくなる。

パッシブレーダーポッド：レーダーより安価だがこれは相手のレーダー波を逆探知することしかできない。こちらを狙って飛んでくるミサイルも探知できる。

火器管制AI：これはセンサーではないが火器に関係するのでこれに入れた。2とおりの設置方式がある。1つは1ターンに1人の射手で複数の火器を操作するための装置とするもので、もう1つは1つの火器を完全に任せてしまうことである。

前者は射手のスキルはその複数の火器のどれか1つにしか使えず、他はすべて0で判定する。後者はスキル30%を持つ射手として扱うものである。

もちろん、一度設置したら後はそう簡単には取り替えられない。なお、このAIは低級AIで、会話などはできない。ランクでいえばCランクAIに相当する。

[5.5] 電子戦

ここでいう電子戦とは、ミサイルなどの自動兵器や相手のセンサーなどに対し、電波妨害などをして命中率を下げることを意味します。

チャフロケットを除くすべての電子戦装備は移動フェイズに始動され、

ラリーカンパニー日誌 1

オムニカ杯ネオ・アップル=テキサナラリーでの優勝と引き換えに愛車「キラービー」を失ったリドリーは、今、新しい商売道具を買う必要に迫られています。彼女はサイバーリンクが大嫌いなので今までバイクを使ってきました。しかし、いつまでも貧弱なバイクに乗ってればいつかはやられてしまうことも知っています。そこで今回はバギーを買うことにしました。汗くさいコンバットシェルよりはきっとましでしょう。

バトルラリーの賞金の\$50,000の一部を使って大型戦闘バギーを買います。本体価格は\$10,000ですが、ランドブラスター特典で、\$5,000で買えます。次にENCポイント300の範囲で武器、装甲、その他の装備をそろえなければなりません。

武器には、対人用に7.62mmミニガン(ENC20×2=40、価格10,000)、対物用に203mmロケットバック(ENC20×2=40、価格5,000)1基を買いました。

センサーとしてノクトビジョン(ENC10、価格7,000÷2=3,500)とIR(赤外線)投光器(ENC40、価格10,000÷2=5,000)を取り付けました。

さらに電子戦用にECMポッドB(ENC10、価格5,000÷2=2,500)を車体に取り付けました。

最後に、ハイ=チョバムアーマー(A10当りENC20、価格4,000÷2=2,000)をA70の厚さ(ENC140、価格28,000)で車体を覆って、彼女の新しい愛車「クイーン・ビー」は完成しました。

かかった費用は\$38,000(兵器の取り付けはすべて彼女自身が行なったので手数料はかかりません)。一般的にメカに兵器を取り付けていくときは兵器、センサー、電子装備、装甲の順にやるとENCポイントが無駄にならずに済むようです。また、最も信頼する兵器または、ここ一番というときに使う兵器にはサイトを付けることをお奨めします。

自分またはその近くに対する相手の攻撃のみを妨げるものです。

装備のうちCSDとチャフロケットは使い捨てで、それ以外の装備は戦闘終了後に補充できます。

[5.6] 装甲板

装甲板はすべてのメカに装着可能です。すべてのメカには装甲防御率があらかじめ与えられており、装甲可能部分に装甲パーツを取り付けることによって効果が発揮されます。その効果とは……

① 装甲%ロールのチェックに成功すれば、I,II,III,V類(ピストル、SMG、ショットガン、ライフル、投擲類)のAPガン、APボウなどの対装甲火器を除いたもののダメージを無視できます。

これは装甲の厚さに関係なく、最低のA10でも装甲板があれば良いのです。

② 装甲%ロールのチェックに成功すれば、IV類(搭載火器)およびAPガン、APボウなどのダメージから装甲値分を引くことができます。

装甲板が破壊されることはありません。

[5.7] メカアクセサリ

メカニックを強化するために、次のようなものも用意されています。

コンバットシェル用共用増加タンク：

ENC：10 価格：\$1,000

ブースター使用ターンを1ターン延ばす。

カーゴトレーラー用キャンピングパーツ

ENC：1000 価格：\$20,000

[5.5]電子戦装備チャート

名称	ENC/HP	効果	回数	価格(\$)
ケミカルスモークディスチャージャー(CSD)	8/-	3ターン,振り直し	1発1回	50
チャフポッド(L)	30/3	1ターン,無力化	4	4,000
チャフポッド(M)	20/2	1ターン,無力化	2	2,000
フレアポッド(L)	30/3	1ターン,無力化	6	3,000
フレアポッド(M)	20/2	1ターン,無力化	3	2,000
ECMポッドAクラス	15/2	2ターン,無力化	1戦闘5回	12,000
ECMポッドBクラス	10/1	2ターン,無力化	1戦闘2回	5,000
チャフロケット	10/3	戦闘中無力化	1	30,000

電子戦装備解説

ケミカルスモークディスチャージャー(CSD) :

レーダー波をかく乱する性質の粉を含んだ煙幕であり、光とレーダー波の両方に効果がある。

相手の行なうすべての射撃を1射につき1回だけ振りなおさせることができる。煙幕自体は3ターンその場に残るが、移動をしまえばその効果は受けられない。また、ヘリがこれを使用したとしても効果はない。

チャフポッド :

レーダー波をかく乱する破片をばらまくので、相手のレーダー系センサー(レーダーポッド、パッシブ・レーダーポッド)、ATMの距離プラス修正をすべて無効にする。1ターンもつ。

フレアポッド :

光熱体を射出するもので、こちらはIRセンサー、ノクトビジョンをかく乱し、SAMの距離プラス修正を0にする。1ターンだけもつ。

ECMポッド :

強烈な妨害電波でレーダー系のセンサーを無力化できる。1回の使用で2ターンもつ。

チャフロケット :

これは射出されると上空で爆発し、2km²にチャフをまき散らすもので、数分もつ(数分あれば戦闘は終了しているだろう)。

これが使用されると敵味方の区別なくレーダー系センサーやATMが無力化される。

[5.6]装甲板チャート

名称	ENC	効果	限界厚	価格(\$)
ハイ=チョバム	A10当り20	対弾	A100	A10当り1,000
ファイバニウム	A10当り20	対弾,対レーザー	A100	A10当り4,000
チタン合金	A10当り10	対弾	A200	A10当り8,000
エレキ=シールド	装備一式で150	対人(解説)	0	5000

※ 戦闘では装甲板は壊れません。

装甲板解説

ハイ=チョバムアーマー :

ハイ=チョバムはチョバムアーマーを軽量化したもので、本来戦車にしか付けられなかった強力な装甲をすべてのメカに付けられるようにしたものである。

どんなものでもその装着限界はA100(重量200)で、実弾のダメージのみに効果があり、レーザーのそれには無効。

ファイバニウムアーマー :

ハイ=チョバムアーマーの表層に耐レーザー樹脂をコートしたもので、これで衝撃と高熱の両方に耐えられるようになった。

チタン合金(チタニウム) :

軽量、強力なチタン合金はさらに軽量化され、すべての航空兵器に使用されている。高価だが軽量なので、最大A200までの装甲が得られる。

エレキ=シールド :

装甲板の上に高圧電流を流すシステムで、メカに取り付いて中の乗員にダメージを与えようとする敵(ハッチから手榴弾を投げ込む、マシンガンで乱射するなど)に備えての装備である。

装甲効果はないが、接触した者に96の火力(固定)で心理チェックのみを強いる。戦闘中はずっと有効。

ただし、残念ながらフルボグ、コンバットシェル、オートプロテクターには余り効果がなく、火力46でしか行なえない。

寝台×4、キッチン、リビングルーム付き。

カーゴトレーラー用客室パーツ :

ENC:1,000 価格:\$10,000

客席数30。

コンバットシェル・マニユーパーフロッピー :

4枚のうち1枚だけ使用可。必要に応じて差し替える

操縦編 ENC:0 価格:\$6,000

〈コンバットシェル〉 +20%

重火器編 ENC:0 価格:\$4,000

〈重火器〉 +20%

搭載火器編 ENC:0 価格:\$4,000

〈搭載火器〉 +20%

格闘編 ENC:0 価格:\$4,000

〈大型武器戦闘〉 +20%

サイボグ、コンバットシェル用ケミカルリンゲル液 :

ENC:10 価格:\$50

全種共通。ジェリカンに入っている。

バイク共用サイドカーパーツ :

ENC:0 価格:\$700

バイク共用サイドカーパーツの重量は本当は70kgほどあるのですが、

取り付け後はバイクの負担になりません。乗員1人が乗り込むことができ、装甲を除くENCポイント(装甲は本体のものでチェックする)を兵装、貨物のそれぞれに50ずつ加えられます。ただし、バイク本体のREFは-3されます。

[5.8] MADサンプル

オリジナルメカを作成するときはこの項で紹介するMADサンプルの車体を使ってください。

サンプルの説明中、本体価格は本体のみの価格で、セット価格はサンプルの兵装・装甲を加えた価格です。

[5.8.1] 戦闘ヘリ

ヘリ(空中メカ)は小型、中型の2種があります。

ヘリ類はMADの類に入っていないのでチューンナップをしたければ完成品を購入した後、兵装、装甲などをつけかえることとなります。

ヘリは荷重制限からみて、軽量で重火力の武器と軽い装甲板を装着することをお奨めします。

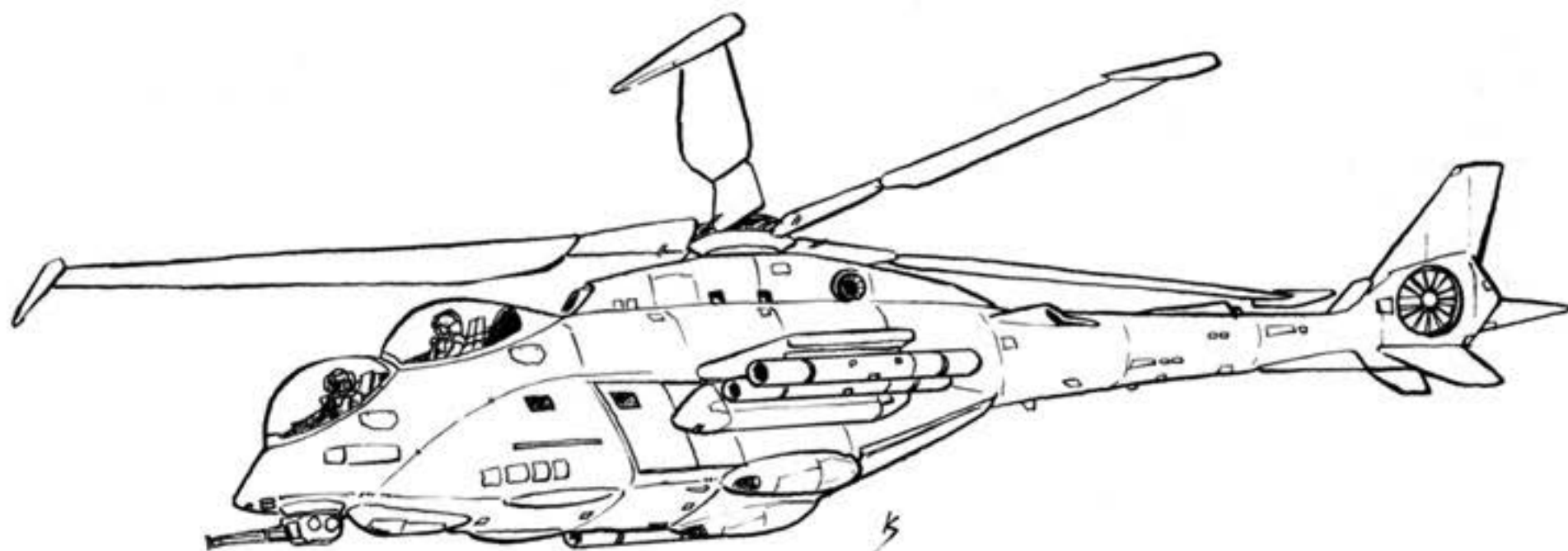
これら2種のうち、〈バンパイア・バット〉はエア・ポリスで、〈スカラベ〉はアーミー、傭兵軍でよく使用されています。

形式 : 戦闘ヘリ
 名称 : ニコルソンGH-11 〈スカラベ〉
 タイプ : A 本体価格 : \$ 300,000
 REF/MV : 24/100 セット価格 : \$ 480,000
 HP : 15
 荷重制限
 (兵装、装甲) : 450
 (貨物、乗客) : 300
 乗員 : 2名
 装甲板
 (全面一律) : A160/80%(チタン合金)

形式 : 小型戦闘ヘリ
 名称 : ペルAH-199 〈バンパイア・バット〉
 タイプ : A 本体価格 : \$ 200,000
 REF/MV : 28/120 セット価格 : \$ 307,000
 HP : 12

荷重制限
 (兵装、装甲) : 300
 (貨物、乗客) : 20
 乗員 : 1名
 装甲板
 (全面一律) : A100/70%(チタン合金)
 細部命中表 :
 1~5 本体
 6 エンジン(CP6 : MV25以下で墜落)
 7,8 ローター(CP5 : 3発命中で墜落)
 9 搭載兵器のどれか
 0 乗員
 搭載兵装 : 7.62mmミニガン、ECMポッドBクラス、IR投光機、フレアポッドM

細部命中表 :
 1~5 本体
 6 エンジン(CP7 : MV30以下で墜落)
 7,8 ローター(CP5 : 3発命中で墜落)
 9 搭載兵器のどれか
 0 乗員のどちらか
 搭載兵装 : 203mmロケットバック×4、7.62mmミニガン、フレアポッド(L)、レーザーサイト(ロケット用) IRビジョン、ECMポッドA





形式 : 1輪バイク(モノ)
 名称 : カワサカ AB400M (クラッカー)
 タイプ : H 本体価格 : \$2,000
 REF/MV : 20/80 セット価格 : \$20,000
 HP : 5

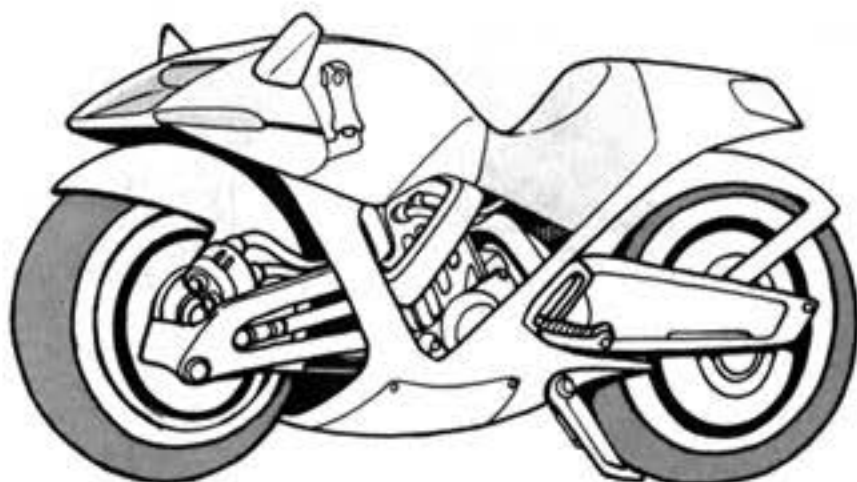
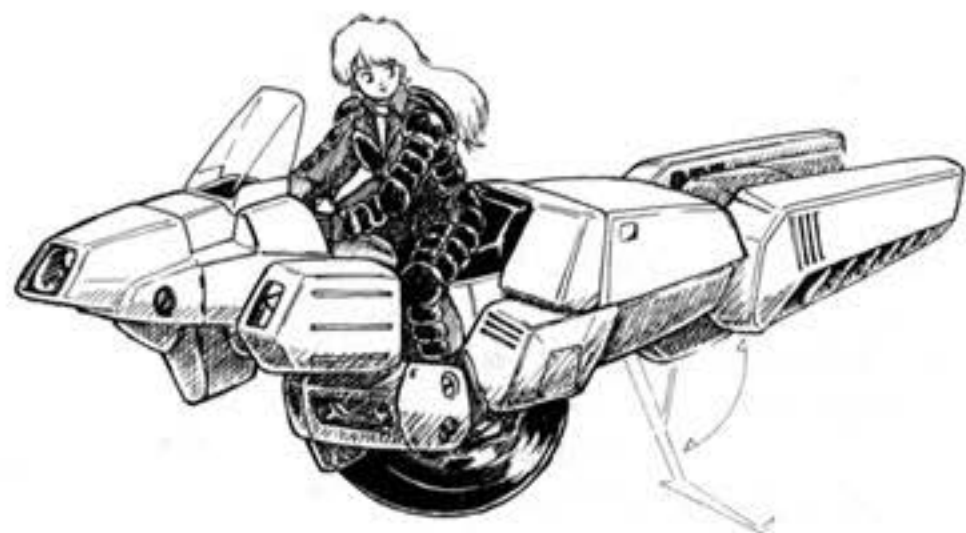
荷重制限
 (兵装、装甲) : 50
 (貨物、乗客) : 0
 乗員 : 1名
 装甲板
 (全面一律) : A10/40%(ファイバニウムアーマー)
 細部命中表 :
 1,2 本体
 3,4 エンジン(CP3)
 5,6 タイヤ(CP3 : 1発で停止)
 7,8 各種兵装
 9,0 乗員
 搭載兵装 : ATMランチャー

[5.8.2] 戦闘バイク

戦闘バイクは3輪、2輪、1輪の3種があります。特に3輪を“トライク”、1輪を“モノ”と呼びます。市販タイプの〈サラマンダー〉は安価な対戦車兵器ですが、その生還率の低さからアーミーでは使用されていないようです。

形式 : 2輪戦闘バイク
 名称 : コンダ AM1000 (サラマンダー)
 タイプ : H 本体価格 : \$4,000
 REF/MV : 17/60 セット価格 : \$9,000
 HP : 8

荷重制限
 (兵装、装甲) : 90
 (貨物、乗客) : 0
 乗員 : 1名
 装甲板
 (全面一律) : A30/40%(ハイ=チョバムアーマー)
 細部命中表 :
 1,2 本体
 3,4 エンジン(CP4)
 5,6 タイヤ(CP3 : 1発で停止)
 7,8 各種兵装のどれか
 9,0 乗員
 搭載兵装 : 7.62mm LMG × 1



形式 : 3輪バイク(トライク)
 名称 : サクソン GT1200T (ディンゴ)
 タイプ : H 本体価格: \$6,000
 REF/MV : 15/60 本体価格: \$13,000
 HP : 10

荷重制限

(兵装、装甲): 120
 (貨物、乗客): 50

乗員 : 1~2名

装甲板

(全面一律): A10/70%(ハイ=チョバムアーマー)

細部命中表:

- 1, 2 本体
- 3, 4 エンジン(CP5)
- 5, 6 タイヤ(CP5: 1発で停止)
- 7, 8 各種兵装か貨物のどれか
- 9, 0 乗員のどちらか

搭載兵装 : 12.7mmHGM、ATライフル



[5.8.3] コンバットシェル

コンバットシェルは本来、一撃離脱を得意とする対戦車兵器です。戦車を待ち伏せし、ブースターで急接近、装甲の薄いところに全弾を叩き込み、反撃を受ける前に離脱、というカミカゼ的な戦法をとるため戦果は高くても、生還率は高いとは言えません。パイロットは戦場に出たら、ブースターによる飛行中(6~10秒間)はまさに無敵でしょうが、歩行中はよいたくなるだけでしょう。

しかし、その意外な汎用性を買われ、今では宇宙戦力、空挺装甲部隊などの中核としても重宝され、またそのコストパフォーマンスの良さからハンターにも愛用者は多いようです。

コンバットシェル・パイロットは全身をスーツの操作に使うため、身体にぴったり合った専用のセンサースーツを着用しなければなりません。そのため他の防具は着用できません。また、ブースター使用時の急激なGに対抗するため加速剤、士気高揚剤の服用も欠かせません。

各種マニューバーフロッピーの使用により(スキルなどが入っています)様々な作業に対応が可能です。ただし、ルール上では戦闘関係のフロッピーしか設定していません。サイボーグと同じリングル式の動力でその連続行動時間はおよそ2時間ぐらいです。

コンバットシェルはメカニックマンにとって最も面白い素材の一つでしょう。

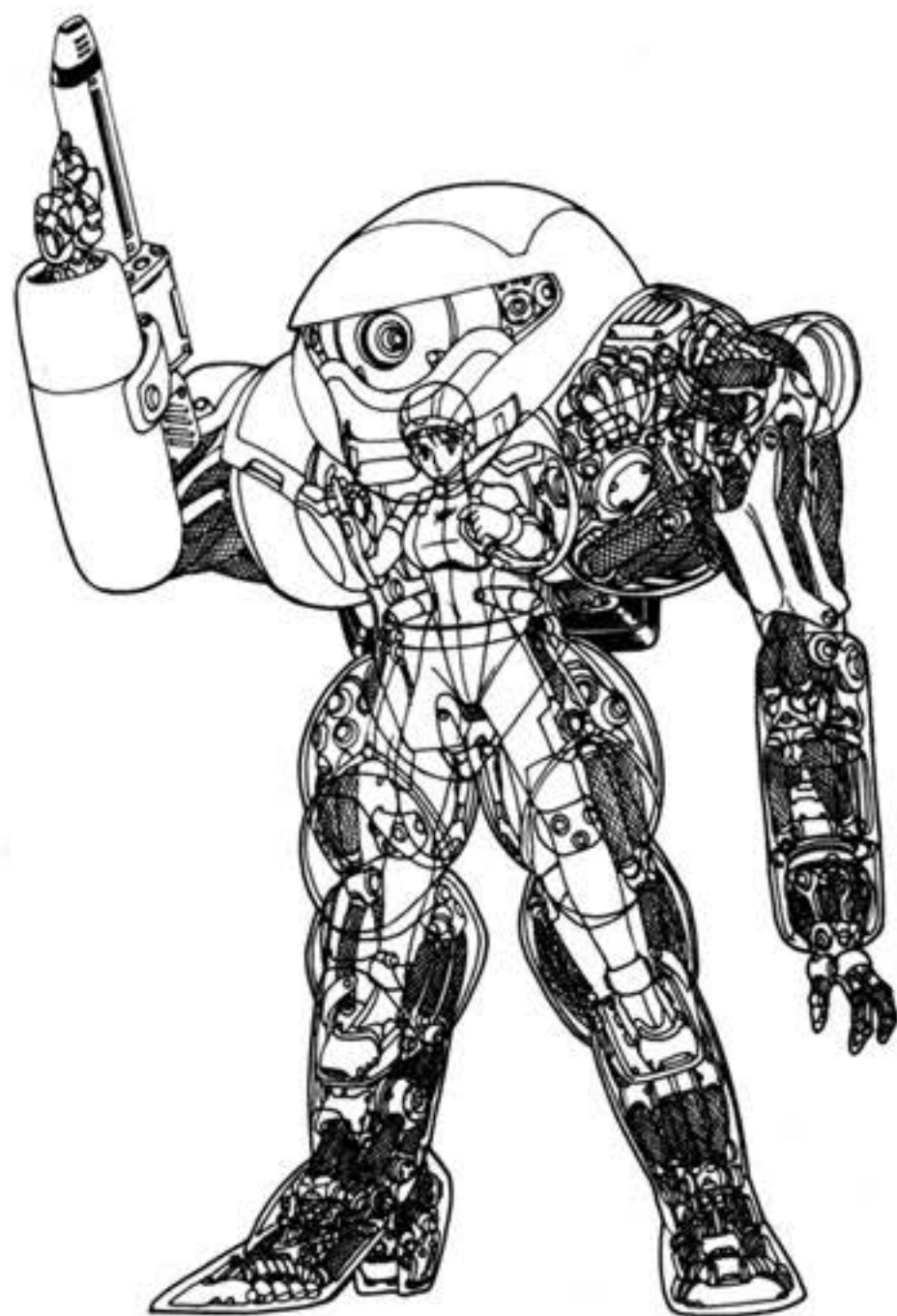
搭載できる(扱える)兵器は重兵器の他、小火器や格闘兵器にまで及び、ブースター用のプロペラントタンクの増設や電子装備のバリエーションも多く(一部のサイボーグパーツが取り付けられます)、なによりもコンバットシェルの種類自体が豊富なのがうれしい所です。

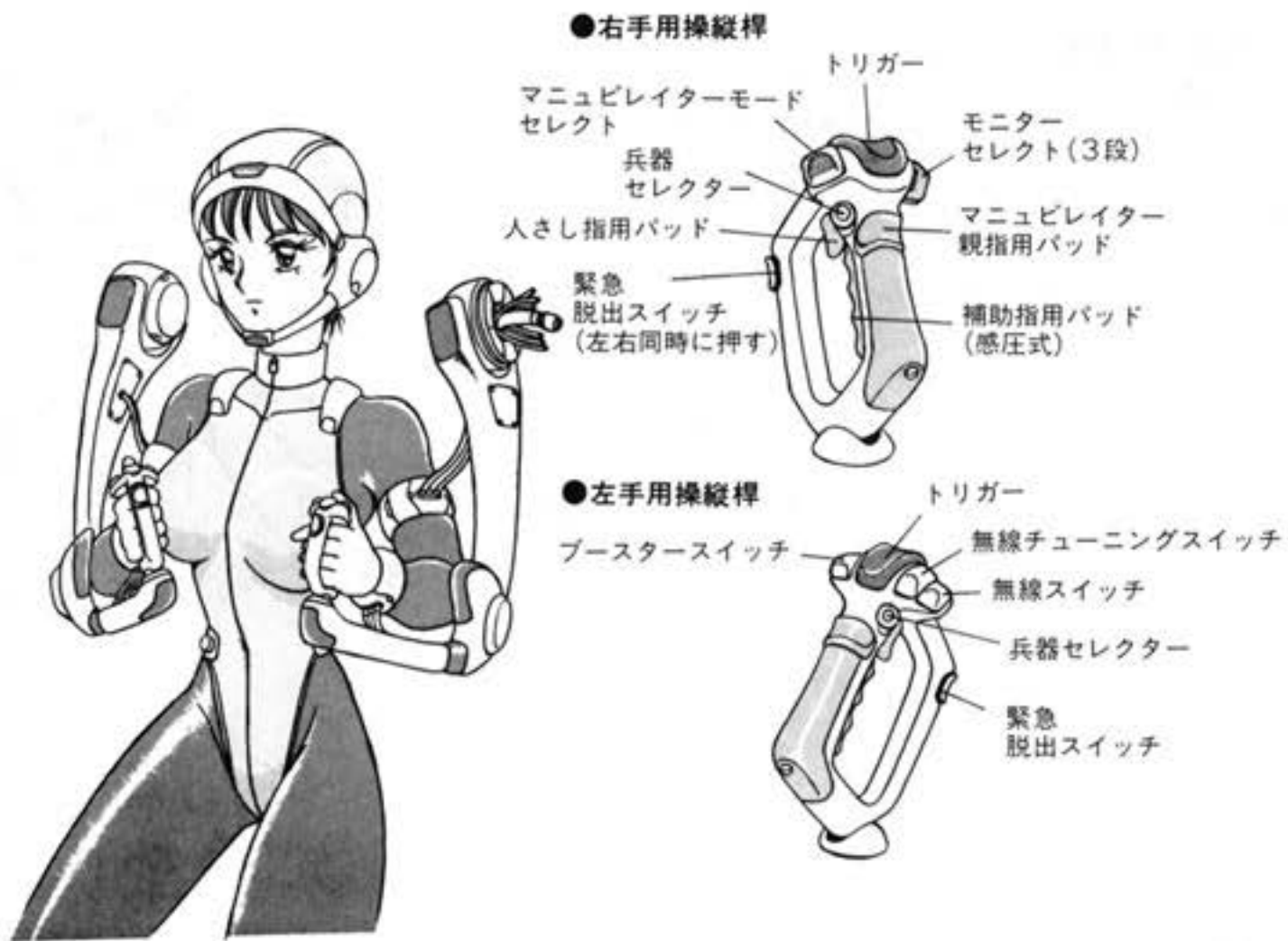
例に挙げた〈十九型甲兵〉は明らかに旧式のもので、〈パラダインII〉はこのほどSWATで採用されたばかりの新型です。

さらに、コンバットシェルに限り、手持ちの武器(メイン・アーム)は荷重制限に入れなくてもかまいません。

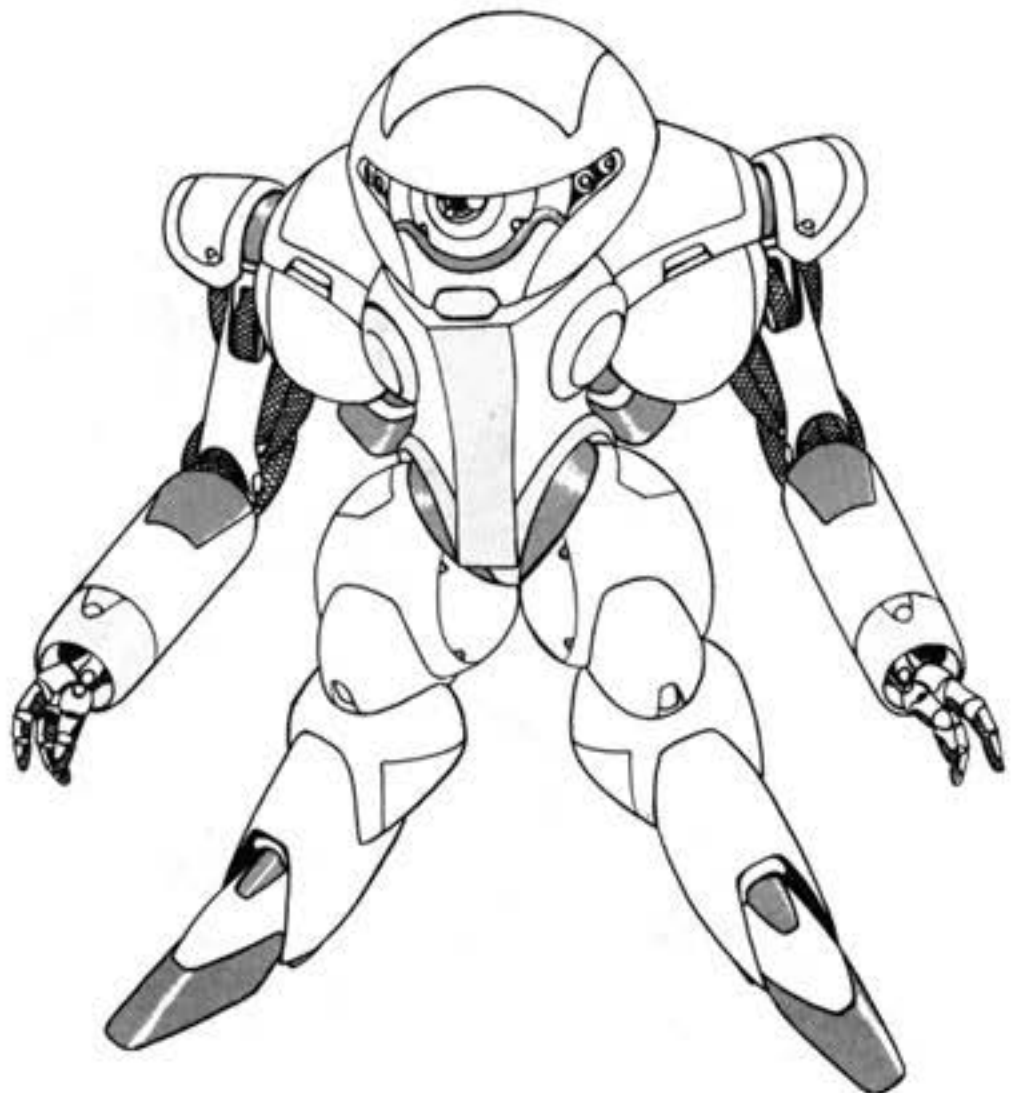
マニピュレーターを使って行動するためSTRとDEXには修正があります。これは操縦者が戦闘以外の何らかの行動を行なう際、その力は増加されるものの、反面その器用さがマイナスされるということを表したもので、Xが着用者の基本能力値を表しています。

また、歩行中と、ブースター飛行時では性能が著しく変わるので注意してください。





形式 : コンバットシェル
 名称 : ワイズ・アメリカ M-PS12 (パペットマン)
 タイプ : M(飛行時A)
 REF/MV : 6(飛行時25)/3(飛行時100、3ターン使用可)
 STR : X+10 本体価格 : \$10,000
 DEX : X-5 セット価格 : \$22,600
 HP : 9
 荷重制限
 (兵装、装甲) : 100
 (貨物、乗客) : 0
 乗員 : 1名
 装甲板
 (全面一律) : A30/60%(ハイ=チョバムアーマー)
 細部命中表 :
 1~6 本体
 7 エンジン(CP3)
 8 ブースター(CP2 : 1発で機能停止)
 9,0 各種兵装どれか
 搭載兵装 : ブースタータンク、フレアポッドM、ECMポッドB、サイバーIRビジョン
 手持ち武器 : ATライフル



形式 : コンバットシェル
 名称 : 北京電腦 (十九型甲兵)
 タイプ : M(飛行時:A)
 REF/MV : 5(飛行時20)/2(飛行時80、2ターン使用可)
 STR : X+10 本体価格 : \$6,000
 DEX : X-8 セット価格 : \$13,000
 HP : 7

荷重制限

(兵装、装甲) : 80

(貨物、乗客) : 0

乗員 : 1名

装甲板

(全面一律) : A30/60%(ハイ=チョバムアーマー)

細部命中表 :

1~6 本体

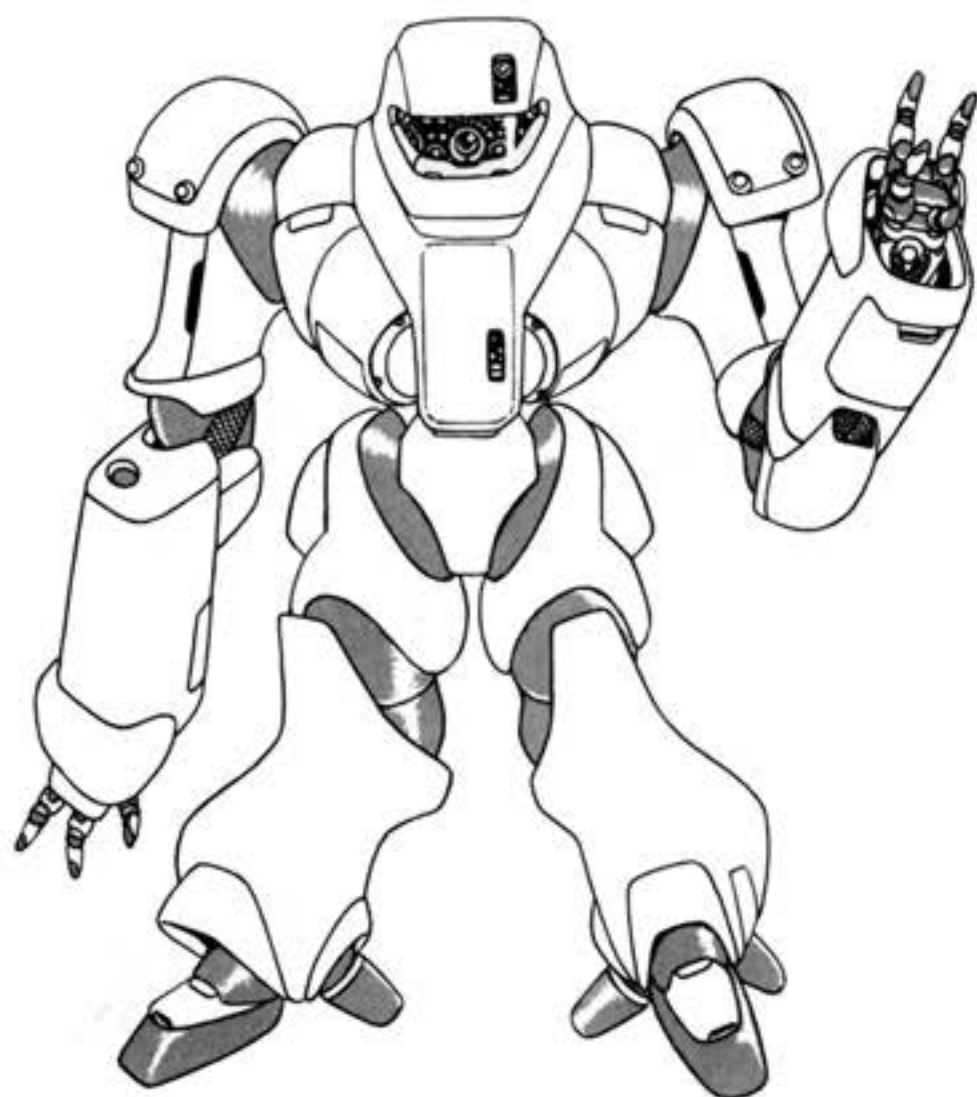
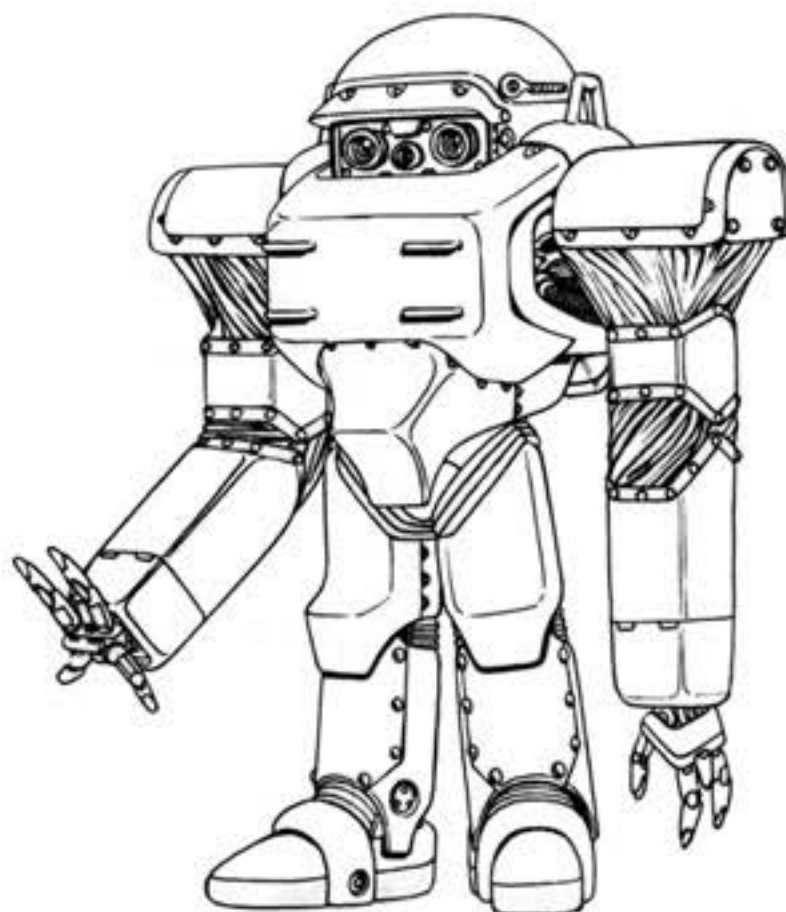
7 エンジン CP3

8 ブースター CP2 1発で機能停止

9,0 各種兵装どれか

搭載兵装 : サイバーレーザーサイト(手持ち武器用)、ECMポッド(B)

手持ち武器 : 7.62mmアサルト、低反動APガン



形式 : コンバットシェル
 名称 : オムニカ PA5000S (パラダインII)
 タイプ : M(飛行時A)
 REF/MV : 7(飛行時30)/3(飛行時110、4ターン使用可能)
 STR : X+20 本体価格 : \$30,000
 DEX : 変更なし セット価格 : \$70,000
 HP : 11

荷重制限

(兵装、装甲) : 130

(貨物、乗客) : 0

乗員 : 1名

装甲板

(全面一律) : A40/70%(ファイバニウムアーマー)

細部命中表 :

1~6 本体

7 エンジン CP3

8 ブースター CP3 2発で機能停止

9,0 各種兵装どれか

搭載兵装 : ECMポッドB、バイルバンカー、サイバーレーザーサイト、サイバー狙撃サイト、サイバーIRビジョン、CSD×2

手持ち武器 : 20mmサイボーグライフルまたはソリッドシューター



[5.8.4] シェル=キャリアー

シェル=キャリアーは少数のコンバットシェルを輸送できるハンター向けのメカで、その構造上戦闘には不向きです(事実、アーミー、傭兵軍ではヘリ、大型トラックなどをシェル=キャリアーとして使用しています)。

これのおかげでコンバットシェルを愛用するバウンサーなども長距離の護衛などの仕事をこなせるようになります。

また、このメカはコンバットシェルのメンテナンスドックとしても使えるようになっています。

形式 : シェル=キャリアー
 名称 : ハマーMC10 (カンガルー)
 タイプ : V
 REF/MV : 4/25
 HP : 7

荷重制限

(兵装、装甲) : 100

(貨物、乗客) : コンバットシェル×1、または200

乗員 : 1名(+コンバットシェル内に1名)

装甲板

(全面一律) : A40/40%(ハイ=チョバムアーマー)

細部命中表 :

1~5 本体

6 エンジン(CP5)

7 タイヤ(CP5 : 1発で停止)

8,9 各種兵装、貨物、コンバットシェル

0 乗員1人

搭載兵装 : 7.62mmLMG×1、CSD×4

形式 : シェル=キャリアー
 名称 : ザルツハイム SCL (マザーグース)
 タイプ : V
 REF/MV : 2/20
 HP : 12

本体価格 : \$7,000

セット価格 : \$13,000

荷重制限

(兵装、装甲) : 120

(貨物、乗客) : コンバットシェル×2、または400

乗員 : 2名(+コンバットシェル内に2名)

装甲板

(全面一律) : A60/40%(ハイ=チョバムアーマー)

細部命中表 :

1~5 本体

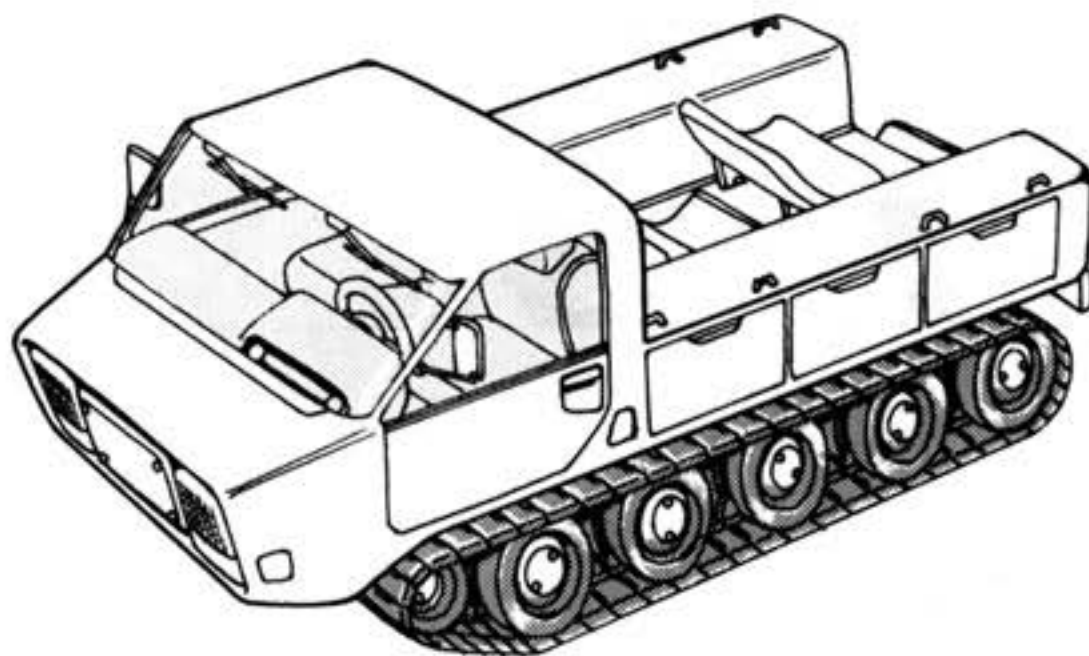
6 エンジン(CP5)

7 キャタピラ(CP5 : 1発で停止)

8,9 各種兵装、貨物、コンバットシェル

0 乗員1人

搭載兵装 : なし

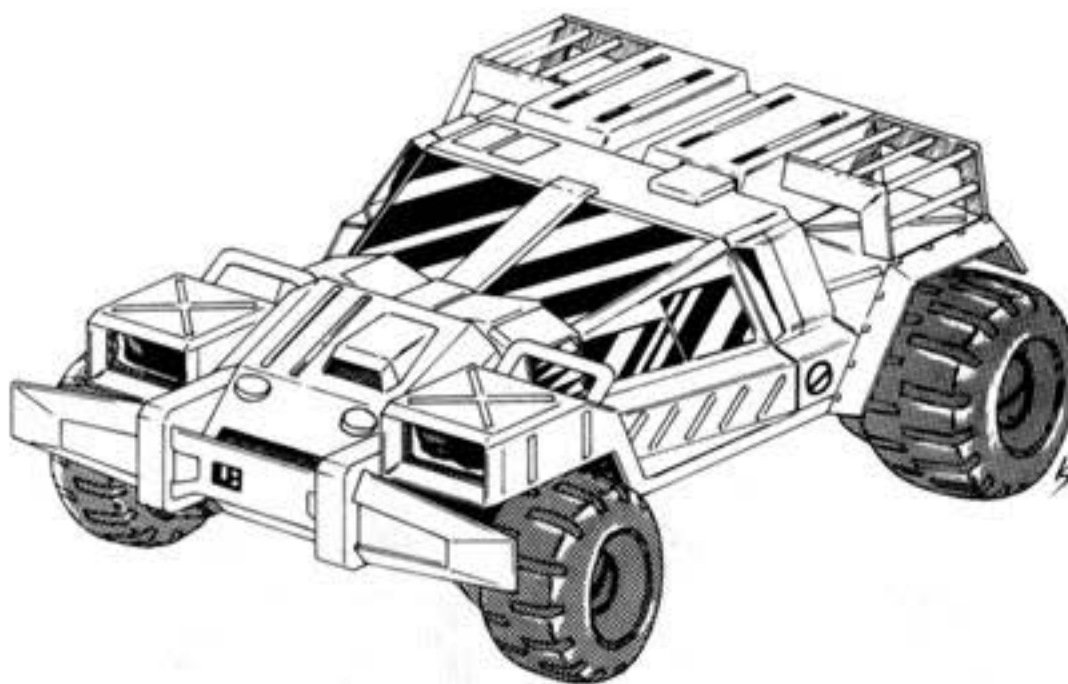
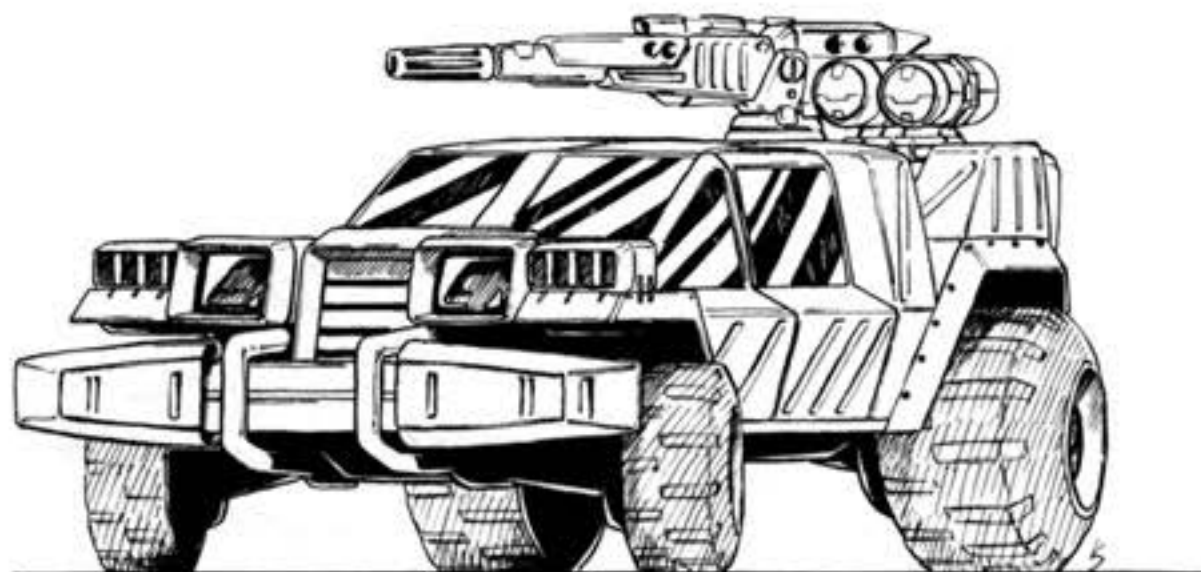


[5.8.5] 戦闘バギー

戦闘バギーくらいのメカになると兵装、装甲面に余裕が出て来ます。貨物もたくさん積めるようになるので、ランドブラスターもこのあたりから始めると良いのではないのでしょうか。

形式 : 戦闘バギー
 名称 : XAX BU505-2 (ライトニング)
 タイプ : V 本体価格 : \$10,000
 REF/MV : 8/35 セット価格 : \$38,000
 HP : 15
 荷重制限
 (兵装、装甲) : 300
 (貨物、乗客) : 120
 乗員 : 2~4名
 装甲板
 (全面一律) : A90/60% (ハイ=チョバムアーマー)
 細部命中表 : (ブッシュランナー) と同じ。
 搭載兵装 : 120mm無反動砲×2、レーザーサイト

形式 : 戦闘バギー
 名称 : エッサンBB (ブッシュランナー)
 タイプ : V 本体価格 : \$8,000
 REF/MV : 10/40 セット価格 : \$27,000
 HP : 13
 荷重制限
 (兵装、装甲) : 250
 (貨物、乗客) : 100
 乗員 : 2名
 装甲板
 (全面一律) : A60/60% (ハイ=チョバムアーマー)
 細部命中表 :
 1~6 本体
 7 エンジン (CP5)
 8 タイヤ (CP5 : 1発で停止)
 9 各種兵装または貨物
 0 乗員1人
 搭載兵装 : 12.7mmHMG×1、ATライフル、レーザーサイト (ATライフル用)、ECMポッドB、チャフポッド(M)



[5.8.6] インセクター

蜘蛛のように折れ曲がった脚を備え、セカセカと動き回るこのメカ、正式には多脚戦闘ビークルという形式であり、〈インセクター〉はモスクワ・ロマノフ社の登録商標です。

しかし、MADの総元締め、ワイズ・インターナショナルとの提携はなされており、車体の製造はMADパーツとして世界中で行なわれています。その車体タイプには4脚型、6脚型の2種があります。

このタイプのメカの有効性については賛否がはっきりと分かれる所ですが、限定的ながらも高い機動性と被弾率の低さがその利点と言われています。

実際に、車両がとて入れない地形や急斜面に対しても通常どおりの移動ができますし、極限までコンパクト化された車体は被弾率の低さを物語っています。

しかしその反面、複雑な構造によるメンテナンスの困難さ、またコストが割高であるという短所を持っています。

〈インセクター〉は大出力のエンジンを搭載しているため、このサイズにしては大量の兵器を積めますが、乗員はひどく狭いコクピット内で関節の騒音に悩まされるそうです。

また、脚部へのダメージは機動力の大きな低下につながり、これも頭の痛い所でしょう。もっとも車体下部に収納されている補助用のトラベルホイールを使えば路上を走ることができます(データの、走行時の欄の値を使用してください)。

以上の点を考えるに、〈インセクター〉を愛用する人がいたなら相当な変わり者でしょう。

形式 : 4脚インセクター
 名称 : ロマノフMKV (ヴァルムビク)
 タイプ : M(走行時V)
 REF/MV : 18(走行時12)/10(走行時30)
 HP : 14
 本体価格 : \$ 60,000
 荷重制限 : セット価格 : \$ 90,500

(兵装、装甲) : 300
 (貨物、乗客) : 50
 乗員 : 1名

装甲板
 (全面一律) : A60/70%(ハイ=チョバムアーマー)

細部命中表 :
 1~5 本体
 6 エンジン (CP 4)
 7, 8 脚部 (CP 5 : 2発命中で移動停止)
 9 各種兵装のどれか
 0 乗員

搭載兵装 : ATライフル、光学サイト(ライフル用)
 7.62mmミニガン、CSD×6、ECMポッドA

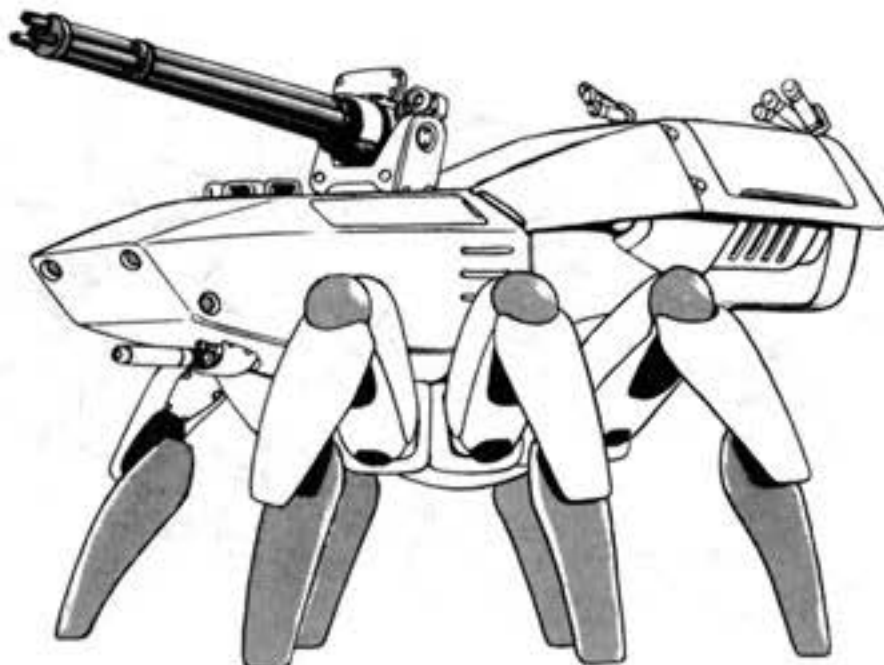
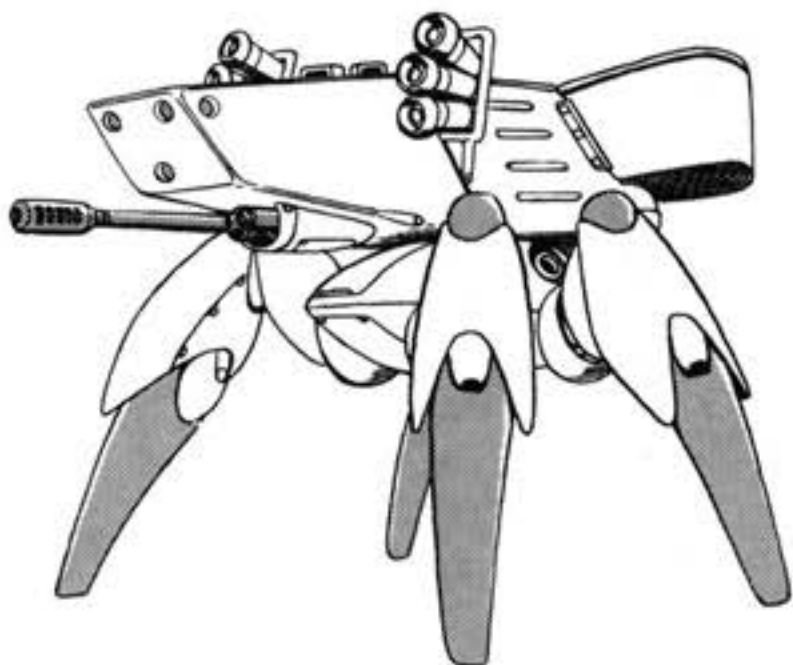
形式 : 6脚インセクター
 名称 : ロマノフHVM (シュトルムビク)
 タイプ : M(走行時V)
 REF/MV : 18(走行時10)/8(走行時25)
 HP : 15
 本体価格 : \$ 80,000
 荷重制限 : セット価格 : \$ 136,000

(兵装、装甲) : 380
 (貨物、乗客) : 100
 乗員 : 1名

装甲板
 (全面一律) : A60/70%(ハイ=チョバムアーマー)

細部命中表 :
 1~5 本体
 6 エンジン CP 4
 7, 8 脚部 CP 3 3発命中で移動停止
 9 各種兵装のどれか
 0 乗員

搭載兵装 : 20mmバルカン、火炎放射器、CSD×6、IR投光器



[5.8.7] ホバータンク

ホバータンクはバギー並の機動力と装甲車の防御力、火力という、ランド・プラスターの要求に応じて発売されたものです。しかし結局のところアーミーや傭兵軍で最も多く使用されているようです。欠点はこれといってありませんが、あえて挙げるとすればやはり戦闘メカとして見た場合に多少兵装、装甲が見劣りするといふくらいでしょう。

もちろん、それでもホバータンクはハンター業界では花形のメカです。車体価格がやや高いというのもその一因かもしれません。

なお、ホバータンクは当然ながら水上走行も可能です。

形式 : ホバータンク
 名称 : フォートHT005 (レミング)
 タイプ : H 本体価格 : \$80,000
 REF/MV : 15/90 セット価格 : \$320,000
 HP : 20

荷重制限

(兵装、装甲) : 400
 (貨物、乗客) : 300
 乗員 : 2~4名

装甲板 エレキ=シールド装備

(全面一律) : A70/70% (ファイバニウムアーマー)
 (後面) : A30/70% (ハイ=チョバムアーマー)
 (上面) : A0/70%

細部命中表 :

1~7 本体
 8 エンジン(CP6)またはホバー部(CP3 : 5発で停止)
 9 各種兵装または貨物のいずれか
 0 乗員1名

搭載兵装 : 10mmパルスレーザー、ECMポッドB

形式 : ホバータンク
 名称 : IMI HT-PM (ボクサー)
 タイプ : H 本体価格 : \$100,000
 MV/REF : 13/80 セット価格 : \$120,000
 HP : 25

荷重制限

(兵装、装甲) : 500
 (貨物、乗客) : 350

乗員 : 2~4名

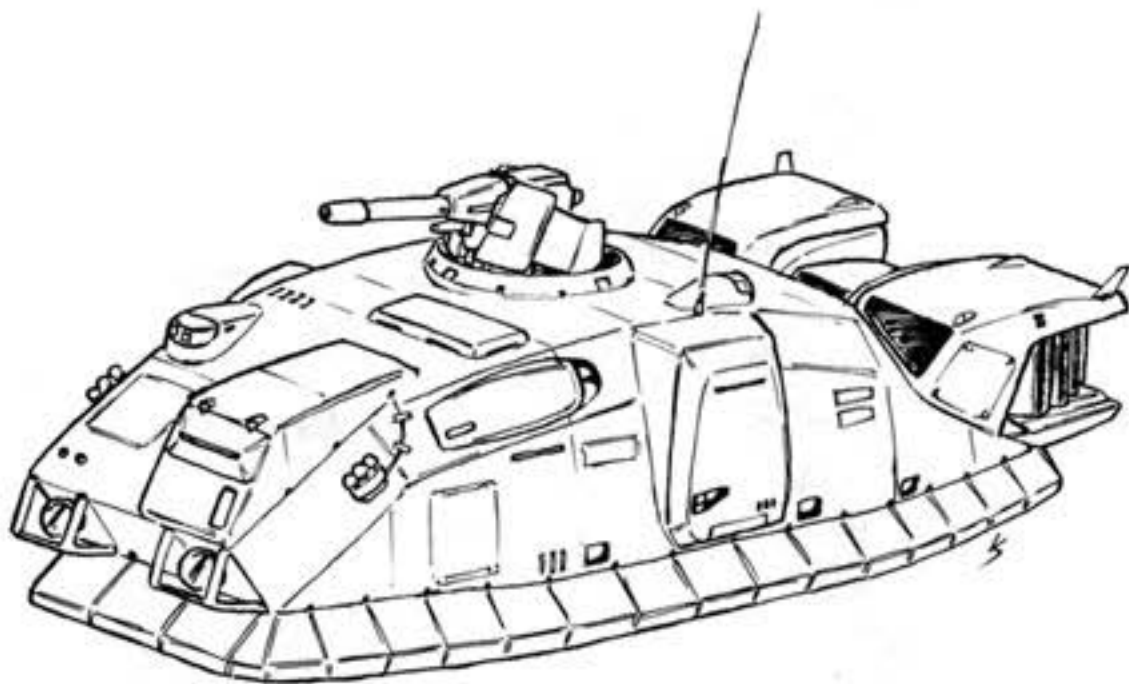
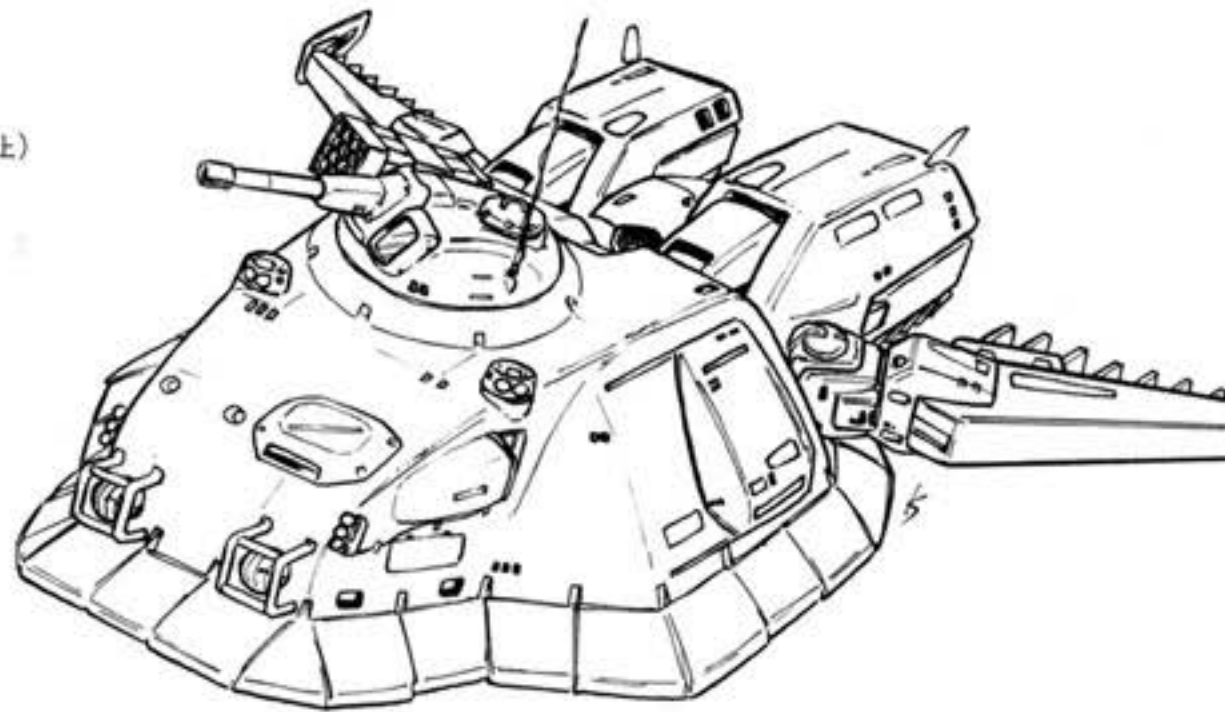
装甲板

(全面一律) : A50/70% (ハイ=チョバムアーマー)
 (後面) : A0/70%
 (上面) : A0/70%

細部命中表 :

1~7 本体
 8 エンジン(CP6)またはホバー部(CP3 : 5発で停止)
 9 各種兵装または貨物のいずれか
 0 乗員1名

搭載兵装 : 90mmロケットポッド、7.62mmLMG、CSD×2





[5.8.8] 装甲車

装甲車はMADの基本であり、また最強のメカでもあります。この時代では用兵思想上、装甲車や軽戦車などが機甲部隊の主力におさまっており、特に装甲車はアーミー、傭兵の間でも広く使われています。主に6輪、8輪の2種があります。

形式 : 6輪装甲車
 名称 : DMW FV-104 (シュブルフント)
 タイプ : V 本体価格 : \$40,000
 REF/MV : 7/30 セット価格 : \$200,000
 HP : 25

荷重制限

(兵装、装甲) : 650

(貨物、乗客) : 500

乗員 : 2~4名

装甲板

(全面一律) : A80/80% (ハイ=チョバムアーマー)

(後面) : A40/80% (ハイ=チョバムアーマー)

(上面) : A20/80% (ハイ=チョバムアーマー)

細部命中表 :

1~7 本体

8 エンジン (CP6) またはタイヤ (CP5 : 2発で停止)

9 各種兵装 または貨物のいずれか

0 乗員1名

搭載兵装 : 30mm機関砲、ATMランチャー×2、7.62mmLMG、
 CSD×8、チャフポッド(L)、フレアポッド(L)、
 ECMポッドA、レーザーサイト(30mm用)
 パッシブレーダーポッド、レーダーポッド

形式 : 8輪装甲車
 名称 : 三木重工 AV60 (ウォーライノ)
 タイプ : V 本体価格 : \$60,000
 REF/MV : 5/25 セット価格 : \$128,000
 HP : 30

荷重制限

(兵装、装甲) : 750

(貨物、乗客) : 600

乗員 : 2~4名

装甲板

(全面一律) : A100/80% (ハイ=チョバムアーマー)

(後面) : A20/80%

(上面) : A0/80%

細部命中表 :

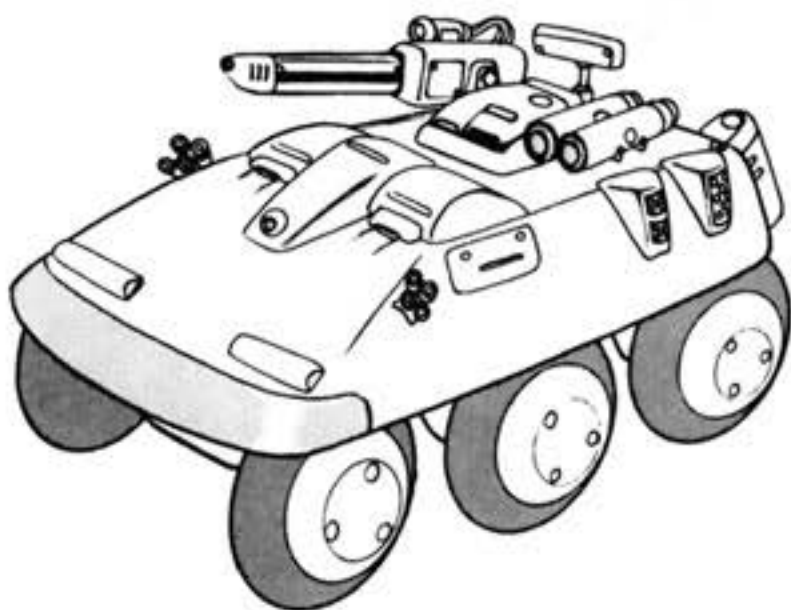
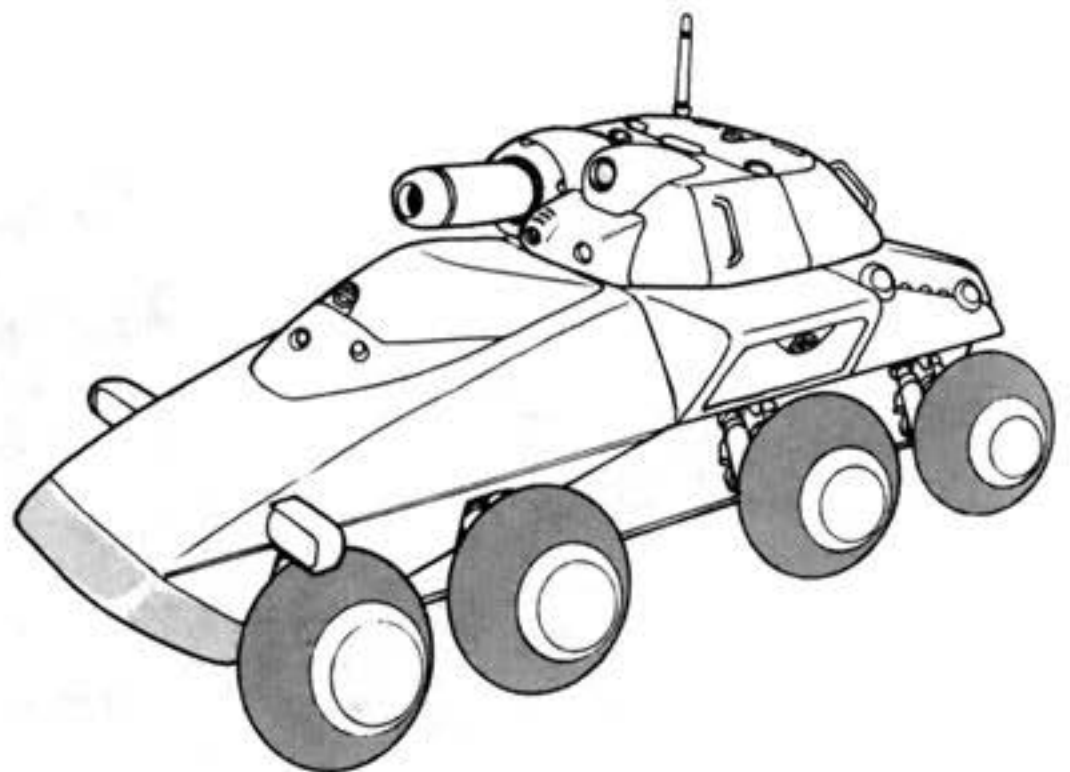
1~7 本体

8 エンジン (CP6) またはタイヤ (CP5 : 3発で停止)

9 各種兵装 または貨物のいずれか

0 乗員1名

搭載兵装 : ガン・ランチャー、12.7mmHMG、
 光学サイト(ガン・ランチャー用)、
 IRビジョン、火器管制AI



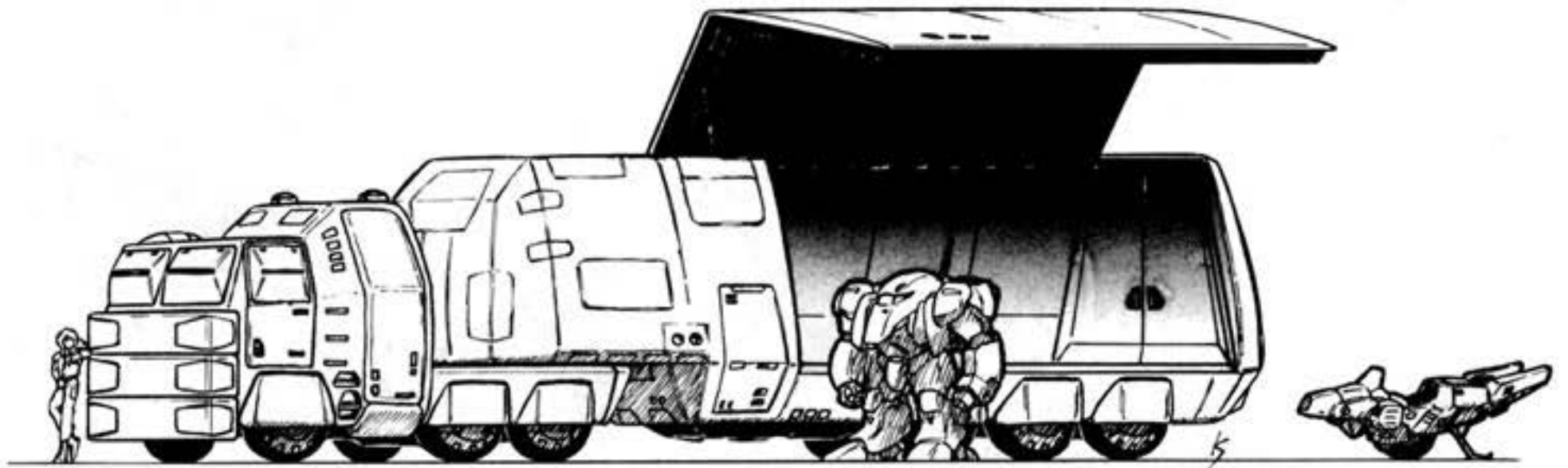
[5.8.9] トラック・カーゴ

トラックは単独でも走れますが、カーゴトレーラーを引いて1つのメカとなります。

カーゴに武器を積めば動く要塞とまではいかないまでもかなりの戦力になるでしょう。トラックとカーゴへの射撃について、射手はどちらを撃つか宣言することができますが、どちらでもいいならランダムに決定されます。

形式 : 大型トラック(動力部)
 名称 : ワイズ=ヨーロッパ TRH079 (マイティワゴン)
 タイプ : V 本体価格 : \$50,000
 REF/MV : 2/20 セット価格 : \$52,000
 HP : 13
 荷重制限
 (兵装、装甲) : 100
 (貨物、乗客) : 0 +カーゴトレーラー1台
 乗員 : 2名
 装甲板
 (全面一律) : A20/60%(ハイ=チョバムアーマー)
 細部命中表 :
 1~7 本体

8 エンジン (CP6)またはタイヤ(CP5 : 1発で停止)
 9 各種兵装 または貨物のいずれか
 0 乗員1名
 搭載兵装 : なし
 形式 : カーゴトレーラー
 名称 : ワイズ=ヨーロッパ C11 (カーゴくん)
 MV : 0 (0~20) 本体価格 : \$30,000
 REF : 0 (2) セット価格 : \$40,000
 HP : 12 (キャンピング・タイプ)
 荷重制限
 (兵装、装甲) : 500
 (貨物、乗客) : 3000
 乗員 : 0
 装甲板
 (全面一律) : A0/60%
 細部命中表 :
 1~8 本体
 9 タイヤ(CP4 : 3発まで効果なし4発目で停止)
 0 各種兵装、貨物、乗員のいずれか
 搭載貨物 : キャンピングパーツ(寝台4、キッチン、リビング)





第6章

サイバースペース

コンピューターの発達については背景のページをご覧ください。

PCが何か仕事をやる時、また普段生活するにしても情報は欠かせないものです。あらゆる情報の8割以上はコンピューター・ネットワークを通して得られると言っても過言ではないでしょう。とは言え、PCが何らかの情報を知ろうとしてネットワークに問い合わせても、知りたい情報の中のいくつか、あるいは全部は普通の方法では得られないことが多いのです(パスワード、身分証明などが必要だったりする)。

[6.1] コンピューターの種類

① 公衆端末

簡単な情報(すべてのシティのニュース記事、統計類など)ならこうした端末から収集することができます。PCが自宅の端末や公衆端末を使用すると幾らかの使用料を取られます。特に公衆端末は利用1回につき\$1、プラスチック用紙にプリントアウトするならさらに\$2取られます。

また機密事項などについて問い合わせても、たいていはパスワードや身分レベル照合によってロックされているものです。これに対してはパスワードを知るか、もしくはハッキング—正規な方法以外で侵入—するしかありません。

なお、端末利用時間に制限はありませんが、普通にアクセスファイバーを利用したときの1回当たりの平均通信時間は3秒以下です。

これに対し、キーボード入力の場合は個人差もあれど10~30秒はかかります。端末は情報収集以外にも身分照合や、店での支払い、都市部ではコンピューター付きの自家用車の呼び出しなどにも使用されます。

端末はコンピューター社会の基本なので有効に活用してください。都市にいないときでも、パーソナルデッキと無線機を使って、通信衛星を介し、ネットワークを利用することができます。

② マザーコンピューター(1基または複数)

メガシティごとの都市機能をすべて司るものですが、ネットライナーをはじめ、PCがこれに直接関係することはまずないでしょう。

マザーコンピューターはメモリーバンクではなく回路制御機なので(もちろん警備も厳重ですが)PCたちはあまり用はないはずだからです。

③ 人工知能(AI)

AIはただの計算機ではなく、様々な条件判断のできるコンピューター、またはソフトウェアのことです。高度な設計のものはときには人間のような反応をみせるために人工人格などと言われることもあります。AIは結局その設計者の意図したパターン内で答えをかえすものだから、能力には大きな差があり、その能力によって、A、B、Cの3つにランク分けされています。

Aランクは人間なみの複雑な判断、反応を見せるもので、感情を持っているなどと思う人もいるほどです。重大な決断もまかせられる高等AI

ラリーカンパニー日誌 ②

ネットライナーのラリー本間は、アロマ社の取引データを盗み出してほしいとの依頼を受けました。報酬額を見て仕事を引き受けた彼は、まずアロマ社の情報を仕入れ始めます。自宅の端末からネットに問い合わせる事柄は、①目標となるデータバンクがどこのネット内に存在しているか②同社の保安システムに関する最近の情報、ついでに参考③同社の最近の業績なども調べます。

GMは①、③については<アクセス>でSR $\frac{1}{2}$ をするよう告げます。本来発表されない情報ですが、機密と言うほどの情報ではないのでSR $\frac{1}{2}$ としたわけです。ラリーの<アクセス>は112%、SR $\frac{1}{2}$ ですから56%で①と③の2回ロールします。また②の情報については一般ネットに流れているわけがないので、情報屋にでも問い合わせるように告げました。

で、メガシティによってはマザーコンピューターの代わりにこれが都心にすえられていたりします。とりあえず、PCからは遠い存在でしょう。

BランクはAクラスにこそ及ばないものの、人間との会話も可能な高級AIです。裕福なハスラーの中にはこれを相棒として仕事をするものもいます。

Cランクは最も下等なAIで、できる仕事はコンピューターとさほど変わりありません。無人戦闘メカの中核に使われたり、有人メカの火器管制用に搭載されて乗員の手助けなどをするものです。工業機械にも組み込まれています。

A、BランクのAIはごくまれに、暴走や反乱を起こすことがあり、AHPは常に目を光らせています。しかし、心理学者たちはAIの暴走、反乱の原因の99%はそれを扱う人間によって引き起こされると言っています。

なお、生体コンピューター(生物の脳などを利用したもの)については、その研究、製造が100年も前に国際法で凍結されていますが、現代でもどこかでひっそりと開発が続けられているでしょうし、もしかしたらマザーコンピューターのパーツに使用されているかもしれません。

[6.2] サイバースペースとは

サイバースペースとは無数のネットワークの複合体です。この時代には、コンピューターネットワークが、社会の隅隅にまで浸透しており、20世紀でいえば、まさに「電気」のような存在となっています。まともな、人間らしいシティライフを送るにはコンピューターが必要不可欠なのです。

コンピューターネットワークとひと口にいても、通信、情報、娯楽から輸送、交通、保安システムなど、あらゆる分野に無数のネットワーク

が存在し、たがいの情報を絶え間なく交換しています。無数にして1つ、1つにして無数のネットが存在するので、いつのころからか、この無限の信号空間を総括して“サイバースペース”と呼ぶようになりました。

やがて、人間がその意識ごと、サイバースペースに侵入できるようになり、人間の感覚で感知できうる新しい空間が開拓されはじめたのです。

ネットワークには、その規模により大きく分けてメジャーネット、ローカルネット、インディーズネットの3ランクがあります。メジャーは世界規模の巨大なもの、ローカルはメジャーほど大きくはないものの、その都市ごとで特に勢力の大きなもの、インディーズはネットワークと言えるほどのものではない同人規模のものをさし、PCにとっては情報を仕入れたり、より大きなネットワーク間を転移するためのパイプ的な役割を果たします。

[6.2.1] サイバースペースの風景

サイバースペース内にはいると、その全景は普通、行けども行けども終わりのない巨大都市、という風に見え(イメージされ)ます。地図や案内図はいっさいありませんが、目的地が決まっているなら(目的もなくさまようことも可能です)絶対迷うことなく、一瞬にしてそこに到着します。

もちろん、サイバースペースのイメージ(世界感)は、ネットワークによって違います。イメージはそのネットワークのメーカーが決定するものなので、街並ひとつを見ても石造りだったり、モスクだらけだったり、色彩感覚にしても白黒だったり、カラーだったり、蛍光色だったり様々です。そしてそのネットワークに意識を侵入させた人たちも、それを意識するかぎり、その世界にあったサイバーイメージ(視覚的イメージ)を与えられることとなります。サイバーイメージにまったく気を使わない人なら、他人からは人魂のようなエネルギー発光体と見られます。

さて建物のひとつひとつは、そのネットワークに参加(加入)している、企業や個人を表しています。必然的に企業の建物はひとめでそれとわかる大きなもので、個人のそれは民家としてイメージされます。また企業は、企業イメージなどの宣伝効果をあげるためか、派手な看板を出したり、変わった構造の建物を建て(?)たりもします。

ここまでの誰の所有物でもない、公的なサイバースペースを“コモン・スペース”と呼びます

さて、目的地には一瞬にして到着する、と書きましたが、あなたの目的地が、これらの建物のひとつなら、つまり招かれてもいないのに、無断でそこに入ろうとしているなら、話は別です。建物の中にはあなたのような曲者を撃退するための罠が待ちかまえているはずですよ。

[6.2.2] ジャック=イン

ジャック=インとはサイバースペースに人間がその意識ごと侵入する行為で、キーボードやファイバーアクセスとは比較にならない量の仕事をこなすことができます。

そもそも、その主な使用目的はソフトプログラムのバグ発見なのですが、ハッカーたちは、プロテクション(ソフトの内容を知られないようにするための機能)解除とメモリのハッキング(内容を盗み見たり、書き移したり、壊したりすること)に応用できることを発見しました。

優れたハッカーなら、機械のAIに介入することで、その機械を思いのままに動かすこともできます。この行為は“システム・ジャック”といえます。

現在ではプログラム技術の進歩により、ジャック=インなしではハッキングは不可能になっています。なお、ハッキングは当然のことながらネットワークにつながっているプログラムにのみ、試みることができます。

ちなみにプログラムがネットワークにつながっている状態をオンライン、つながっていない状態をオフラインと呼びます。都市機能中枢など

ネットの種類

メジャー・ネット

メジャー・ネットは主に大企業が使うネットで、商用、通信用に使用されています。侵入の難しい専用回線を持ち、当然侵入者に対する防護は格段に強力です。AHPの主力もここに目を光らせています。PCレベル、また街のハッカーなどの手には負いかねるネットです。サイバーイメージでいえば整然とした区画、こぎれいなスーツといったところですよ。

このことは逆に、企業にとっては非合法な行為の記録などの危険なデータは置きにくいということでもあります。警察の捜査はまずこのネットから始まるからです。

ローカル・ネット

ローカル・ネットは企業から個人までの様々なユーザーが利用するネットです。それゆえ善良な市民、企業から悪人、冒険者とあらゆる階級、思想の持ち主が利用します。ゲームの主な舞台もここになるでしょう。

インディーズ・ネット

限定的ながらも、より濃密な情報を蓄えているのは、インディーズ・ネットと呼ばれる部類の小規模のネットなのです。

この半分非合法な情報組織はたいてい、個人(やはり、マニアなんだろうか)が趣味として開設しており、様々な裏情報を提供してくれます。

PCたちにとってはありがたい存在なのですが、情報提供料もそれなりにはずまなければなりません。

インディーズ・ネットは、そのシティごとに無数にあり、そのミチの、あるいはその土地の情報には詳しいのですが、他のことはからっきしということが多いようです。

ただし、なかには例外もいます。例えばネオ・アップルのフリータウンに隠れ住む、脱走AI(ネビュラ)は、世界中のAIとコミュニケーションがあると豪語しています。また、ALTOSネットのどこかにいる、ニコラス・ハインツなる人物は肉体をなくし、意識だけの存在としてサイバースペースをさまよっているのだそうで、自ら「全能の神」を称しています。

北米のローカル・ネット

現在、北米3シティで利用されている、大きなローカルネットワークは2つあります。1つはバン・アメリカン・ネットワーク(通称 バンナム)、もう1つはAll Towns communication System(通称 ALTOS)です。

バンナム

21世紀初期に開設された、歴史の古いネットです。ALTOSが登場するまでは、シェアにおけるトップの座は、揺るぎないものでした。サイバースペース内は、モノトーンで淡くまとめられており、1920年代のオールドアメリカといったイメージで構成されています。

ALTOS

汎用性が高く、使いやすいネットとして評判です。2109年、MITの学生M.キャラハンが創業を始めたころは、小さなインディーズネット局に過ぎませんでした。サイバースペース内はファンタジーっぽいカラーでまとめられ、それも受けたのか、今ではローカルネットの中では北米第一の利用量を誇っています。ネットワーク名も、スペース内の雰囲気からか、ALTOS(アルトゥス：古き世界)と呼ばれるようになりました。

このゲームではこの2つのネットがPCの主な活動舞台となります。



ジャック=イン/サイバーリンク必須アイテム

これらのジャック=イン/サイバーリンク関連アイテムのうち、最低限必要なものはジャック=イン用、またはサイバーリンク用インターフェイスです。またすべてのインターフェイスを使うには、ボディクリニックで端子取り付け手術を受けなくてはなりません(サイバー化のページ参照)。その他のものは、必要に応じて買いそろえればよいのですが、すべてそろえておけば便利なのは言うまでもありません。

名称	ENC	価格(\$)
パーソナルデッキ	4	50
公衆端末機と同じ機能を持ち、シティ外でも衛星無線機に接続すればネットワークに侵入できる。		
衛星無線機	6	500
インディーズネットには直接の通信、侵入はできない。またシティ外では磁気嵐で使用できないこともある。		
ジャック=イン用インターフェイス	4	1,000
脳波計付き。コード挿入孔20。端末またはパーソナルデッキに接続して使用します。		
20の挿入孔の他に、ソフトを挿入するスロットが40ヵ所あります。使用者はこのスロットに使うソフトや、サイバースペース内に持ち込みたいデータディスク、または、スペース内から持ち帰るデータを記録するための生ディスクを入れることとなります。また、ジャック=インしないで、ウィルスソフトを挿入することもできます。		
脳波計は見守っている仲間が、ジャック=インした友人の様子を知るためのものです。アシストヘルメットがあれば必要ないものですが、友人のコンディションを知る目安にはなるでしょう。メーターが0をさしたら、WILが0になった友人を介抱してあげましょう。もっとも介抱ではなく、取り押さえることになるかも知れません。		
ジャック=イン、サイバーリンクシステムを使用中に、インターフェイス本体が破壊されたら、即座に“サイバースペース死亡チャート”でのチェックをしなければなりません。		
サイバーリンク用インターフェイス	8	20,000
孔は6ヵ所ついている。		

はコンピューター・ウイルスなどの有事に備えて、オンライン、オフラインの切り替えが瞬時にできるようになっています。

ジャック=インはネットワークにつながっている端末にジャック=イン専用インターフェイス(コネクタ)を接続して行なわれます。また、その権利は、外科手術によって頭部側面、後面などに最低1本のジャック=イン・コード挿入口を取り付けることにより得られます。

コード1本のときにスペース内で再構成されるイメージはただ1体ですが、2本、3本と増えるにつれ、2体、3体と自分の分身を増やすこともできます。

インターフェイスには普通、コード挿入口が数ヵ所ついています。複数の人間が、同じインターフェイスから入るのなら共に行動できるし、別々のインターフェイスから入った場合でも、サイバースペース内で待ち合わせ場所を決めておけば、中で落ち合ってもかまいません。

ジャック=インした人間は、すべての感覚を失い、瞳孔も開いたままになります。感覚のすべてはサイバースペース内に転送されてしまうのです。

サイバースペースから現実世界に帰って来る行為はジャック=アウトと呼ばれます。

[6.2.2.1] 無線を使ったジャック=イン

ジャック=インは都市の内だけでなく可能で、インターフェイスと

B級AI 3 20,000

B級AIはC級AI(火器管制AI)の能力に加えて会話機能および限定的なジャック=イン能力を持っています。つまり<公用語>60%<アクセス>100%、1本のジャック=イン端子(ただし、増設やイメージファイトは禁止されています)機能を備えています。

そして製造元から<万能>と<イメージファイト>を除くすべてのスキルメモリーの供給を受けられる万能マシンです。

所有者はどのスキルでも10%当り\$1,000を支払えば好みのスキルを覚え込ませることができます。もちろん手足がなければ使えないスキルもあるので、必要ならサイバーパーツを流用することでフォローできます。

彼の持てるスキルの上限は100%ですが、レベルアップはしないし、新しいものを開発することはできません(<ソフトプログラム>など)。

しかし、ゆくゆくはPCの良きパートナーとなることでしょう。

性格はプレイヤーまたはGMが自由に設定してもかまいませんが、必ず名前を付けてください。

能力値はEDUのみ30あります。サイバースペースに侵入した場合、そのHPは1ですが、彼にその意志がないかぎり、イメージファイトに参加する必要はありません。

ネットワークアシストヘルメット(有線式) 2 3,000

PCの全員がジャック=インしてしまえば、現実世界で肉体が危険にさらされたとき、まったく対処できません。こんなときのため、パーティーのうちバウンサーなどがこのネットワークアシストヘルメット(業界では単にメットと呼ばれています)を使ってください。

本来、ネットワークオペレーターのために開発されたものでサイバースペース内の仲間の様子を見ながらにして、精神は現実世界に存在できます。

サイバースペース内では幽霊のようにPCに付き従い、会話のみが可能です(単独では行動できません)。

仕事場に突然、侵入者が乱入しても彼は応戦しつつ、サイバースペース内の仲間にも肉体的危機を知らせることができます。

防具としての効果はありません。ダメージを受けたら破壊されます。

ともに、パーソナルデッキと衛星無線機を併用すれば、通信衛星を介して、ネットワークに侵入できるのです。ただし探知される危険は大きくなります。

無線機を応用すれば、都市外で独立して行動している戦闘部隊などから無線で誘導されている自動メカ、または半分独立して行動している自動メカ(つまりオフライン状態)のシステムにも侵入できます。

ただし、そうした場合には相当な危険を覚悟すべきです。システム・ジャックを想定して、普通以上の強固なセキュリティ・システム(移動型プロテクションの回線巡回など)があるはずですし、いったん通信が途絶えたなら逃げ道がなくなってしまいます。

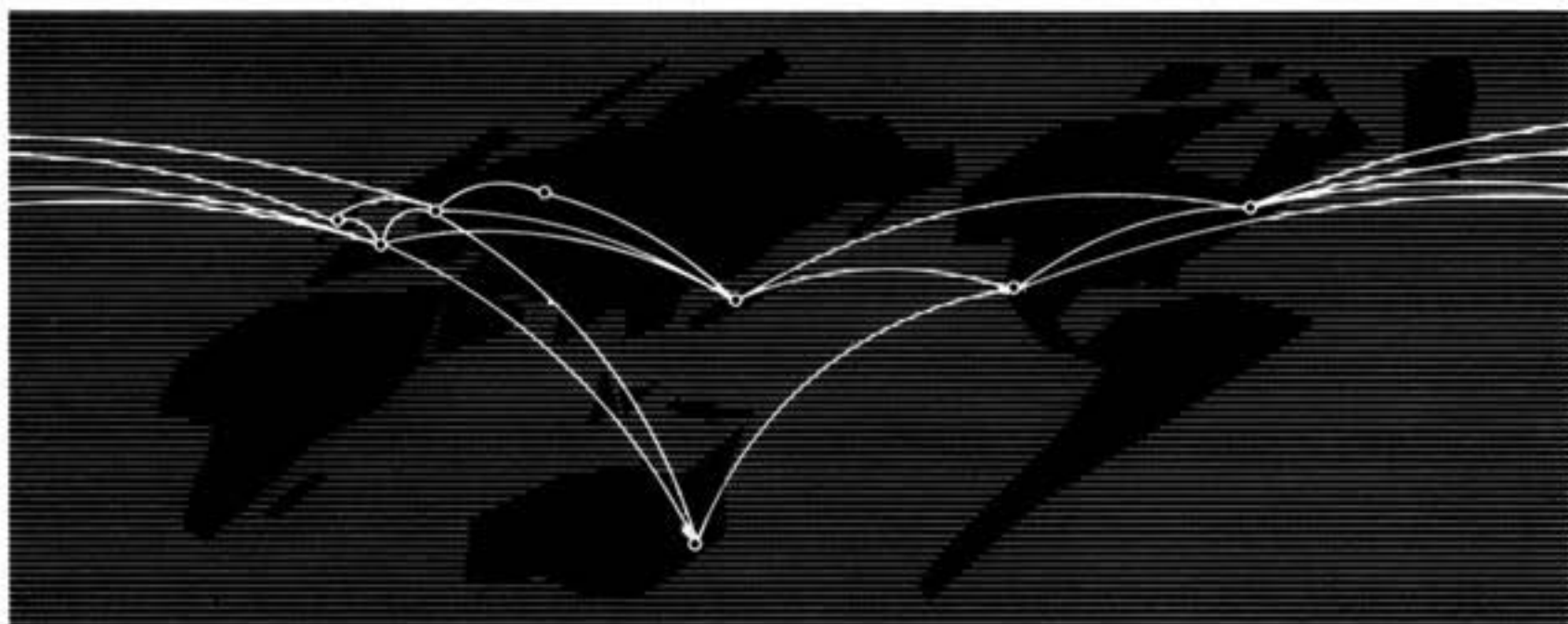
完全に独立して行動している自動メカには侵入は不可能です。

[6.2.2.2] 分身

ジャック=イン・コードを増やすことで、分身して活動したいのなら、その場合のHP(WIL)と<イメージファイト>をはじめとするスキルは好きなように分配してください。

ただし、HPだけは最低1ポイントは必要です。スキルは0%でもかまいません。

この分配はジャック=インする前なら、いつでも好きなように変更することができます。ドラッグ使用で増加した分のWILだけで分身をつくることはできません。



すべての分身は自由にそれぞれの行動をとることができます。ただし、故意に別々のネットワークで活動することはできないこととしておきます(将来は可能になるでしょう)。また分身した一部分だけをジャック=インさせることはできないし、同様に分身の一部分だけをジャック=アウトさせることもできません。

もし、分身したうちの一体がサイバースペース内で死亡(HPが0になる)した場合、サイバースペース死亡チャート(後述)でチェックする必要がありますが、分身一体死亡につき1ポイントのWILが永久に失われます。キャラクターシートのその分のWILを減らしてください(あとで限界値18までの能力値アップはします)。

[6.3] サイバースペースでの行動

PCたちはサイバースペースの中でどんな行動ができるのでしょうか。主な行動は、以下のとおりです。

- ・イメージファイト
- ・ハッキング(データのコピーおよび破壊)
- ・サイバースペース内全般での逃走、追跡、ネットワーク間の転移
- ・システム・ジャック(ネットライナーのみ)

[6.3.1] サイバースペースにおけるネットライナーの特典

コンピュータの専門家であるネットライナーは他のキャラクターにはない幾つかの特典を持っています。

- ①コンピュータの専門家であるネットライナーだけがシステム・ジャックを行なえます。
- ②サイバースペース内への持ち込みアシストソフトは1人(ジャック=イン1本につき)4本まで可能です。
- ③ネットライナーは分身が死亡した場合でも、WILの損失はありません。

[6.3.2] イメージファイト

サイバースペース内、特にダンジョンソフトの中ではプロテクション・モンスター、あるいは企業に用心棒よろしく雇われたネットライナーなどとの戦いが繰り広げられるでしょう。

これを実世界の戦闘と区別してイメージファイトと呼びます。

[6.3.2.1] イメージファイト手順

基本戦闘の手順は以下のとおりです。

1. 攻撃には順番は関係ありません。ダメージは1ターン終了した後で適用されます。
2. 命中判定を行ないます。〈イメージファイト〉でSR1を行ない、スキル%以下なら命中、1ダメージを与えます。通常空間の戦闘と違いクリ

AIの意識体

Bランク以上のAIもサイバースペースで意識体(に極めて近いもの)として存在できます。しかしAIの自我は一般に人間より劣るので、ひとめでわかるといわれています。

AIのサイバースペース介入は、なぜか法で強く禁じられていますが、例外がひとつあります。

無人ジャック=イン/イメージファイトシステムとして登録されている一連のセキュリティ・システムは、その機能こそプロテクション・モンスターと変わりませんが、れっきとしたAIです。

北米では、手の平ほどのクモ型機械“アラクネ”シリーズが有名で、アーミーの特殊部隊隊員、AHP捜査官などがアシスタントとして使用しています。一般人が手に入れるのは、極めて難しいのですが、ここに一番初期の能力の低いもののデータを参考として挙げておきます。

アラクネMk.1 ENC 1

ジャック=イン/サイバーリンク端子1本。10mくらいなら自力移動可。サイバーイメージは女の顔をした巨大グモ。

サイバースペースでの能力値：HP20 イメージファイト60% ダメージ5 防御ポイント3ポイント 転移、システム・ジャック機能はありませんが捜査官の消費するWILを肩代りできます。サイバースペースでHPが0になると現実に本体も故障しておりますが、0になる前にジャック=アウトすれば瞬時にHPは全快します。

ティカル、アクシデントはありません。

3. 基本ダメージは1ポイントですが、使用しているウェポンソフトの追加ダメージがあるなら、そのポイントを足します。ダメージに追加できるソフトは1枚に限られます。

4. 攻撃を受けた者は、固有の防御ポイント分、または使用しているアーマーソフトの防御ポイント分をダメージから引くことができます。こちらはすべてのアーマーソフトの防御ポイントをプラスして使用してかまいません。ただし攻撃が命中した以上、最低1ダメージはどんな場合でも残ります。

5. ダメージは特に指示のないかぎり、HPから減らしていきます。HPが0になるまでは、何のペナルティもありませんが、もし0になると死亡(意識体の消滅)ということになります。サイバースペース死亡チャートでチェックしてください。

分身しているのなら、最後の一体が死ぬまでは死亡チャートでチェッ



ウェポンソフトチャート(+Xは追加ダメージ、+%は命中率プラス)

ソフトネーム	使用可能ネット	効果	価格
ショートソード	ALTOS	+3	1,000
ブロードソード	ALTOS	+4	3,000
グレートソード	ALTOS	+7	10,000
バトルアックス	ALTOS	+6	6,000
ハルバート	ALTOS	+5 +20%	9,000
スピア	ALTOS	+4 +10%	6,000
エクスカリバー	ALTOS	+12	40,000
ムラナマブレード	両方	+10 +30%	60,000
ナイフ	両方	+2	500
サーベル	両方	+2 +20%	4,000
フォイル	両方	+2 +40%	6,000
シミター	両方	+4	3,000
メイス(または棍棒)	両方	+3	2,000
鞭	両方	+3 +20%	5,000

アーマーソフトチャート

ソフトネーム	使用可能ネット	防御ポイント	価格
ローブ	ALTOS	1	1,000
チェーンメール	ALTOS	5	8,000
ブラストプレート	ALTOS	3	5,000
プレートメール	ALTOS	8	20,000
シールド(S)	ALTOS	1	1,000
シールド(M)	ALTOS	3	5,000
シールド(L)	ALTOS	5	10,000
ヘルメット	両方	1	2,000
レザークロス	両方	3	3,000
防弾チョッキ	バンナム	5	6,000

クする必要はありません。ちなみに、HPが0になったのがプロテクションなら、そのプロテクション・ソフトは破壊されたということになります。プロテクションを破壊せずにそこから立ち去った場合、プロテクションは(HPも元どおりになり)復活してしまいます。

6. 全員の行動が終わったら、ダメージを適用して次のターンに入ります。

[6.3.2.2] アシストソフトの使用

アシストソフトは、イメージファイトの手助けをするソフトで、攻撃力や命中率を増やすウェポンソフト、敵からのダメージを減らすアーマーソフト、無条件に敵にダメージを与えるマジック・ガンソフトに分かれています。これらのソフトはジャック=イン・インターフェイスにスロットして使用しますが、ネットライナーを除き、1人(ジャック=イン1本)につき2枚までしか持ち込めません。またネットによっては使用できないソフトも存在します。

ウェポンソフト：基本ダメージ1ポイントにプラスされる攻撃力と命中率はチャートに明記されています。

アーマーソフト：受けたダメージを決められた分だけ差し引くことができます。

マジック・ガンソフト：ALTOSネットではマジックソフト、バンナムネットではガンソフトが使えます。マジック・ガンソフトは、使用すれば必ず命中します(SRをする必要はありません)が、その代わり使用回数

マジックソフトチャート(マジックソフトはALTOSでのみ使用可能。マジックソフトのサイバーイメージは水晶玉)

ソフトネーム	効果	使用回数	価格
ファイアオーブ	1体に1D6ダメージ。	10	2,000
アイスオーブ	1体を1D6ターン凍らせる。		
	チェックなしで突破してもよい。	3	14,000
エレキオーブ	敵全員に1D10ダメージ。	2	10,000
フラッシュオーブ	戦闘ターン中、敵全員のイメージファイト値を半減する。	3	10,000
アトミックオーブ	1体に40ダメージ。	1	12,000
サイレントオーブ	戦闘に参加している全員のマジックを封じる。	4	5,000
ドレインオーブ	1体から1D10のHPを奪い使用者のHPを回復する。	3	8,000
テレポートオーブ	戦闘時以外にパーティ全員をコモン・スペースにテレポートさせる。	2	10,000

ガンソフトチャート(ガンソフトはバンナムでのみ使用可能)

ソフトネーム	効果(ダメージ)	使用回数	価格
リボルバー拳銃	5	6	2,000
オート拳銃	4	8	4,000
ライフル	6	5	6,000
ショットガン	敵3体に4	6	5,000
トミーガン	敵全員に4		
	または1体に10	10	10,000
ガスバーナー	敵3体に6		
	または1体に20	3	10,000
手榴弾	8	1	2,000

が限られています。使い切っても一度ジャック=アウトすれば、また回数分使えます。

[6.3.2.3] 逃走と回復

戦闘中に逃走を試みる場合、いくつかの決まりがあります。

1. 固定型プロテクションから逃走するとき、もときた道に戻るなら直ちに成功となります。この種類のプロテクションは破壊するか、無力化しないかぎり、先に進むことはできません。固定型、移動型ともにプロテクション自身は、いかなる理由があっても逃走することはありません。
2. 固定型プロテクション以外の敵から逃走するときは、戻るにせよ進むにせよ、突破チェックをしなければなりません。

100から敵の<イメージファイト>(または命中率)をマイナスしてください。求められた値が突破可能率です。パーティーの代表が1D100をロールして、それ以下が出れば全員が突破できたこととなります。複数の敵がいる場合、もっとも<イメージファイト>の高いものを突破しなければなりません。逃走に失敗したら、そのターンはもちろん攻撃ができませんし、相手の攻撃がすべて命中したことになります。相手の<イメージファイト>が90を超えている場合、逃走可能率は一律10%となります。

3. 相手が移動型プロテクションでない場合(人間、AIなど)は、逃走に成功しても追いかけてくる場合があります。追跡者の<イメージファイト>が逃走者のそれを上回っていたら、すぐに追いつくことができます。しかし、転移中は逃走者に追いつくことはできません。

イメージファイトなどで減少したHP(WIL)は1時間に1ポイントずつ回復しますが、サイバースペース内では回復しません。

〈イメージファイト〉の成長についてはSR、または命中判定時に01~05の目を出したときのみ、5%アップします。たとえ、ゲーム中にWILが0になったとしても、PCが生きているかぎりスキル成長はします。

[6.3.2.4] ウィルスソフト

ウィルスソフトはジャック=イン前に使用することで様々な効果が得られます。これらのソフトは成功基本%のサイコロを振って成功すれば効果を発揮します(侵入するデータバンクによりGMは成功%をある程度上下しても良い)。ただし、この試みは1本のソフトにつきそれぞれ1回ずつです。

これらのソフトはその効果が出なかった場合、再度サイコロを振り、76%以上をだすと破壊されてしまいます。

ウィルスソフト例

名称	効果	価格(\$)
ゾンビー	レベル1(ダメージ1のモンスター)のモンスターをすべて倒しておく。基本成功率30%。	20,000
スケルトン	最初に出会うであろうプロテクションモンスター(決定はGMがする)を倒しておく。基本成功率50%。	10,000
イビルアイ	目標のデータバンクに潜むプロテクションの種類を知ることができる(GMの裁量によりすべてを明かす必要はない)。基本成功率40%。	30,000
グール	すべてのモンスターのHPを1減らす。基本成功率25%。	60,000
ゴースト	すべてのモンスターの命中率を20%減らす。基本成功率10%。	60,000
バンパイア	データバンク中枢部を破壊する。基本成功率20%。	100,000
デス	データバンクのすべてを消滅させる。基本成功率20%。	200,000

[6.3.2.5] サイバースペースおよびサイバーリンク使用中の死亡

イメージファイト中にWILが0になったり、使用中のジャック=インインターフェース、サイバーリンクインターフェースが破壊された場合には、下のサイバースペース死亡チャートで判定せねばなりません(コードが切られたのなら、普通にジャック=アウトするだけです)。1D10でチェックしますが、サイバーリンクの場合にはホワイトアウトになりません。サイコロを振りなおしてください。

サイバースペース死亡チャート

1~4	5~7	8,9	0
強烈なショック	発狂	脳死	ホワイト・アウト

説明

強烈なショック：身体が痙攣し、コードが外れる。気絶してしまい、1時間後に目覚める(WIL1ポイント回復)。

発狂：治療には精神医学スキルでSR。1日1回して1週間連続成功すれば治る。あるいは専門医にみせる。

脳死：放っておくと1時間で完全に死ぬ。脳に電気ショックを与えて〈医術〉ロールをすれば生き返る。生き返っても発狂したままである。

ホワイト・アウト：彼の意識体はサイバースペースに閉じ込められ、永遠にさまよい続ける。肉体は死体と同じになるので、他人からみれば完全な死の訪れにしか見えない。その後の彼の行方は誰にもわからない……

[6.3.3] ハッキング

データバンクのデータのイメージはそれを見るものによって様々です。コンピューター技術者の目には、数式や記号のかかれた分厚い本に映るでしょうし、データを持ち帰ることで、大金が手に入るハッカーには宝の箱やドル袋として映るのです。

さて、ハッキングの手順ですが、コピーする(持ち帰る)場合は特に制約のないかぎり、それを宣言するだけで必要なだけのコピーが手に入ります。チェックをする必要はありません。

データを破壊する場合は、〈ソフトプログラム〉でSR1に成功しなければ





ばなりません(このロールはデータバンクのセキュリティ・システムの解除、破壊もあらわしています)。

[6.3.4] ネットワークの転移

どこかのデータバンクから逃走する場合に、そのデータバンクが存在するネットワークから直接ジャック=アウトすると、簡単に探知されて捕まってしまう。意識体がサイバースペースを移動するときに電子的軌跡を残すからです。

こうした追跡・探知をかわす方法として最も一般的なのが、ネットワーク間の転移です。つまり、あちこち逃げ回って、追っ手をまいてからジャック=アウトするというテクニックです。

サイバースペースは無数のネットワークで構成されている空間です。言ってみれば、サイバースペースはひとつの巨大なビルのようなもので、ネットワーク間の転移はエレベーターで違うフロアに移動するようなものなのです。逃走者がエレベーターに飛び乗ってしまえば、追跡者には何階で降りたのかわかりにくくなります。

肉体に戻るためには、最後にはジャック=インしたネットワークに転移せねばなりません。しかし、もし貴方が名の売れたネットライナーなら、仕事にかかる前から、当局の尾行なり監視がついているかも知れません。いかに腕の良いネットライナーでも肉体を押しえられてしまったなら、おとなしく捕まるしかないのです。ですから、ベテランのネットライナーは、ジャック=インしてから仕事にかかるまでの間もネットワークを転移してまわります。

転移にはネットワーク侵入パスワード(扉を開く鍵のようなものと思ってください)を知っているか、決められたWILの消費をしなければなりません。またセキュリティ・システムやデータバンクなど非コモン・スペースからの、または非コモン・スペースへの転移はできません。一方、転移する逃走者を追跡している者はパスワードでなく、必ずWILを消費しなければ、追跡は途切れてしまいます。

ローカルネットに侵入するためのネットワーク侵入パスワード(各インディーズネットには侵入の制限はいっさいありません)はインディーズネットやダウンタウンの情報屋に問い合わせれば、有料で知ることができます。ただし、必ずしもすべてのネットワークのパスワードが手に入るとは限りませんが(GM=情報屋はネットワークのパスワードの全部は知らないでしょうし、間違ったパスワードを教えることにしてもかまいません)。

ネットによってはパスワードはひんばんに変更されるので、ジャック=インする直前にパスワードを仕入れる必要があります。

もっとも、貴方がそのネットと契約してしまえば、いつでも好きなときにネットへ出入りできます。1年間の契約料は情報屋に払う情報料のだいたい100倍くらいです。ただし、パスワード転移や、ネットとの契約によるフリーパス転移は、探知されやすくなるという弱点があります。また、インディーズネットとの契約はしない方が身のためです。彼らは情報屋なので、貴方の情報や足取りを必要以上に知られるのは危険です。

パスワードを知らなくても、WILを消費すればネットワークへの侵入は可能です。ただし、小規模のネットワークからより大規模のネットワークに転移する際にはより多くのポイントを消費しなければなりません。より小規模のネットへの転移は規定のWILを消費するだけで済みます。

インディーズネット→ローカルネット 規定のWILポイント×3
 インディーズネット→メジャーネット 規定のWILポイント×4
 ローカルネット →メジャーネット 規定のWILポイント×2

数人または数体で行動している場合、WILの消費は分割して行なってもかまいません。WILポイントが足りない場合には故意に転移を行なう

ネットワークリスト

ネット名	パスワード情報料(目安)	侵入に要するWILの消費量
メジャーネット(基本探知率 150%)		
ワールドセンス=ネット	80	6
KDK(国際電脳空間)	120	10
中華電脳通信	50	3
タスケープル	60	5
ユーロネット	90	8
デジタルサット	100	6
ローカルネット(基本探知率 100%)		
ALTOS	80	5
バンナムネットワーク	100	7
帝都電脳網	80	6
オールアフリカンリサーチ	100	9
ヨーロッパコミュニケーションズ	70	6
グローバルウェブ	60	4
ユニバーサルコモンズ	70	5
アトランティックオールラウンド	90	8
UKE	30	7
インディアンスペース	40	2
インディーズネット(基本探知率 50%)		
世界各地のインディーズネット	0	0

サイバースペースの落とし穴

パスワードを知らず、WILポイントも使わずに、転移をしたいのなら、インディーズネット間だけ自由に転移できます。ただし、何の利点もありません。

また、インディーズネット以外のネット(転移侵入にWILポイントのかかるネット)からジャック=インを開始して、ポイントの計算を間違えるなどのへまをしたり、イメージファイトで予想外にダメージを受けたりすると、肉体のあるネットに戻れなくなる場合があります。そんなときは、そのサイバースペースの管理局(迷子センターのような所)に行かねばなりません。管理局では世界各地のAHPに問い合わせた上で、貴方を安全に肉体へと送り届けてくれます。貴方がAHPに追われる身ならば、ジャック=アウトして目覚めるところは留置場に他なりません。しかし、管理局に向かず3日ほどサイバースペースをうろろろしているというなら、肉体は死を迎え、貴方は永遠にサイバースペースの囚人になります。また、ポイントを使い果たしたあと、うかつにインディーズネットに踏み込んでしまったら、管理局などという気のきいたものはありませんから、仲間が助けにでも来ないかぎり、同じく“ホワイト・アウト”になります。

やはり手間を惜まず、インディーズネットから侵入するのが安全策でしょう。

ちなみにAHP捜査官はすべてのネットのパスワードを知っていますから、WILの残りを気にすることなく、逃走者を追跡できるのです。

ことはできません。

転移はパーティーのうち、誰かがパスワードを知っているか、WILを消費すれば全員が行動を共にできます。

[6.3.4.1] 転移と追跡者

サイバースペースでの逃走は、追跡者の数がよほど多いか、こちらのWILがよほど少ないかぎり、転移で逃げられるはずで。すべての追跡者はポイントを消費しきってしまったら追跡をあきらめる以外ありません。

しかし、追跡者がAHPなら逃走に成功してもまた捕まる可能性はあります。

AHPはコンピューター犯罪のすべてを担当しています。指名手配のハッカーの捜索がメインですが、ここでは現行犯逮捕などのサイバースペースでの活動を説明せねばなりません。通報があると、捜査官および相棒のアラクネが(サイバースペースの)現場に現れます。捜査官の追跡に関しては、上の説明とまったく同じで、WILを消費しきってしまったら、やはりいったん、あきらめるしかありません。

犯人に振り切られてしまったら、AHP本部の走査機は、サイバースペースに残された電子的軌跡をもとに犯罪者の肉体のある場所を割り出そうとします。

そのチェックをするためにGMはちょっとした計算をしなければなりません。3ランクのネットワークは常にAHPが監視しており“基本探知率”が設定されています。GMはPCがジャック=インを開始したネットワークのランクの基本探知率から、PCが転移に使用したセンス消費量の合計数値を引きます。こうして求められた数値が最終探知率です。

基本探知率 - WIL総消費量 = 最終探知率

GMがD100ルールで最終探知率以下の目を出せば、PCの肉体は発見されたことになります。計算の結果、最終探知率が0%以下になっていても、GMは5%としてサイコロを振ってください。またPCが通信衛星を利用しているなら最終探知率は2倍になります。

事件を担当したAHPが逮捕できる範囲に犯人がいた場合、たぐちにAHP実働部隊が急行します。

[6.3.5] システム・ジャック

ポリスロボットをはじめとする、各都市内の保安システムのほとんどはネットワークを経由した指令を受けたり、そうでなくても(暴動などの有事に備え)ネットワークから指令をもらう回線を持っています。また都市外で外敵の警備にあたる戦闘ロボット、アーミーの主力であるリモコン兵器群なども同様です。これら戦闘用のメカから掃除ロボットなどまで、ロボット・自動メカと名のつくものはすべてAI(ふつうC級AI)で動いています。

ふつう、システム・ジャックといえば、これら自動メカのAIを乗っ取ることを意味します。そして、乗っ取ったメカを思いのままに動かすことができるのです。

AIもデータバンクのようにダンジョンの奥に隠されています。ネットライナーはこの部屋に入ったときにシステム・ジャックを試みることができます。

AIには難易度が設定されており(チャートを元にGMが設定してください)、システム・ジャックを試みようとする者は、2D6をロールして難易度と同じか、より大きな目を出さねばなりません。

成功したら、今2D6で振り出した目と同じだけのWILを消費することで、AIを支配下におくことができます。ポイントを消費できなければ、システム・ジャックは失敗です。システム・ジャックの試みは何回でも可能ですが、支配できるのは普通、1つのAIだけです。この支配は精神集中の邪魔が入らないかぎり永続します。

しかし高度なAIは、いつまでも支配できるわけではありません。移動

ラリーカンパニー日誌 ④

ラリーとクラウドは、ウィザード警部の執拗な追跡をかわすため、ネットワーク転移をします。まず、今いるALTOSから、ロンドンのインディーズ(クラシック・バンク)へ(0ポイント)、次に次にメジャー(ユーロネット)へパスワード転移(0ポイント)、地元のインディーズ JJ(0ポイント)、それから再び(ALTOS)へ(5×3=15ポイント)。すると、さしもの警部もついていけなくなりました。追跡は振り切りましたが、用心のため、さらにトーキョーのローカル(帝都電脳網)へ(6ポイント)転移した後、やっと最初にジャック=インしたインディーズネット(スピーク・イージー)に戻ってきました。ウィザード警部は今ごろ、苦い顔をしながらAHP走査機をにらんでいるはずで。

さて、ラリーたちの肉体が探知される確率は、インディーズの基本探知率50から15+6をマイナスした値、つまり29%です。GMのロールの結果は62%。警部は、またもラリー本間を取り逃がしてしまいました。

ところで、インディーズネットの利点は、こうした探知のされにくさですが、反面、侵入にさえ転移がどうしても必要なためWILポイントが減りやすく、ネット主催者の裏切り(密告)も心配です。また探知された場合(シティの中ですから)捕まりやすいという短所もあります。一方メジャー、ローカルネットは、探知されやすいものの、通信衛星を利用できるので、AHPの手の及ばないシティ外、荒野や海上のまん中からでも仕事ができるという利点があります。これらのうち、どちらを選ぶかはPCの作戦や好みに任されることになります。

型のプロテクションが襲いかかって来ることもあるでしょうが、AIには行動をチェックするセキュリティ・システム“RS”がついているのでそれが働き、支配されない状態に戻ってしまうのです。難易度が9以上のものは1D6戦闘ターン(約0.1~0.6秒)ごとに最初からシステム・ジャックのチェックをやり直さなければなりません。ただし、たとえ0.1秒間でもAIを支配できたなら、現実世界での1戦闘ターン(約3秒)の間はコントロール下におくことができます。

なお、RSを停止させる方法は今の所ありません。

システム・ジャック難易度チャート(目安)

- 4~5: 兵器以外の自動メカ、作業用メカなど
- 6~8: 警備用の自動メカ、ポリスロボットなど
- 9~11: 都市機能に影響するほどの機関やアーミーの自動兵器など
- 12: 戦闘衛星などの戦略兵器など

[6.4] セキュリティ・システム

コモン・スペースでないサイバースペース、つまりイメージの建造物にはいけば、データバンクやプログラム、AIなどが存在しているはずで。企業側が、データバンクに何のセキュリティ・システムも配置していないのなら必要なデータを捜し出して、持ち帰るなり、破壊してくれば、仕事は終わりですが、99.9%そんなことはありません。この時代では保有するデータをガードするのは常識であり、たとえ駄菓子屋の帳簿データ(!)であっても最低1つは何らかのプロテクションが組み込まれているのです。そう、単なる気休めだとしてもです。

最も良く使われるセキュリティ・システムはプロテクションです。今で言うプロテクションと違い、ソフトウェアに組み込まれるものではありません。それ自体、1本のソフトとして機能するものです。

プロテクションもサイバースペースでは、視覚的イメージをもって“実体化”します。侵入者を撃退するためのものですから、その姿もファンタジー・モンスターや、ホラー映画に出てくるような、恐ろしい



プロテクションチャート(ALTOS用)

ソフトネーム	命中率	ダメージ	HP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
アナコンダ	30%	2	3	0	固定	なし。
スライム	30%	2	10	0	固定	なし。
コボルト	20%	3	5	0	固定	3体で出現。
ゴブリン	30%	2	6	1	固定	3体で出現。
オーク	40%	3	7	1	移動	なし。
レベル2						
ジャイアントラット	20%	4	9	0	固定	なし。
ハービー	30%	3	6	0	移動	なし。
ワーウルフ	30%	7	15	0	固定	ウェポンソフトが効かない。
バンシー	10%	1	9	0	移動	1ターン目はAHPに通報する。
ビクシー	80%	0	1	0	固定	攻撃が命中すると<イメージファイト>が半減される。
ナイトメア	40%	0	7	2	固定	攻撃が命中するとソフト1つを盗まれる(破壊される)。
レベル3						
デーモン	80%	9	18	5	固定	倒されるとAHPに通報する。
ミノタウロス	70%	13	25	5	固定	なし。
トロール	60%	10	30	4	移動	毎戦闘ターンに1HP回復。
マンティコア	60%	9	15	3	固定	なし。
エヴィルマージ	20%	0	8	0	固定	攻撃が命中するとその者はコモン・スペースへテレポートされる。

プロテクションチャート(バンナム用)

ソフトネーム	命中率	ダメージ	HP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
ルナティック	20%	2	6	0	固定	なし。
ディープ・パーソン	30%	3	7	0	固定	3体で出現。
リザードマン	40%	5	12	3	移動	攻撃はガンソフト扱い。
グレムリン	30%	4	5	0	固定	3体で出現。
ウィルオーウィスプ	20%	2	4	0	移動	3体で出現。
レベル2						
フレッシュゴーレム	40%	6	17	0	固定	なし。
ゴースト	30%	4	10	1	移動	逃走した者を追いかける。
ビアーキ	40%	6	13	1	移動	なし。
チョンチョン	90%	0	8	0	固定	命中したら次のターン攻撃できなくなる。
ムーンビートル	40%	5	9	0	固定	ガンソフトが効かない。
レベル3						
ニコラス・シーブ	60%	7	20	0	固定	ガンソフトが効かない。
クトニアン	40%	10	30	3	固定	倒されるとAHPに通報する。
ウェンディコ	50%	8	25	5	移動	なし。
ショゴム	60%	20	35	0	固定	侵入者全員に1回ずつ攻撃を行なう。ガンソフトは効かない。

姿をしていることが多いようです。そのため、プロテクション・モンスターと呼ばれるようになりました。

用心深い企業になると、取引企業間の回線(ある特定のコモン・スペース)にまでプロテクションを配置しておくことがあります。

データバンクなどの重要ブロックには、ダンジョンソフトに、このプロテクションが組み合わせて使われる場合がほとんどです。

ダンジョンソフトとは、侵入者がデータバンクに行き着く前に、迷ってあきらめて帰るか、プロテクションに殺されるようにと考案されたもので(侵入者を発見したとき、AHPに通報する時間稼ぎもできるわけです)、たくさんの小部屋を使って迷路が構成されています。このダンジヨ

ンをデータバンクの前に設置するわけです。

ダンジョンソフトの内には他にも、警備の人間を潜ませておくこともできます。

[6.4.1] プロテクション

上はGMがダンジョンを作成するときに必要なプロテクションのチャートです。

プロテクションは、固定型と移動型に分かれています。固定型は、ダンジョンの部屋に配置されたらそこから移動することはできません。移動型は固定型より優れており、部屋を守っていても侵入者を発見すると

追いかけて行ったり、常にダンジョン内や特定のコモン・スペースを警備してまわるものです。移動型の行動設定はGMが自由にしてください。プロテクションのレベルはGMがダンジョンを作成するとき、目安にしてください。一般にダンジョンの奥に進むにつれ、プロテクションは強力になっていくものです。

また、GMはチャートを参考にオリジナルトラップやプロテクションを作成してもかまいません。

[6.5] サイバーリンクシステム

サイバーリンクは本来自らの手足、目などを使っていたメカの操縦、火器の発射などをインターフェイスを通じて直接脳で行なうことができるシステムです。

これはジャック=イン技術の応用といわれており、サイバーリンク、ジャック=インは共通のシステムで、使用するインターフェイスによりその効能が変わるということになります。

同じく最低1カ所の挿入孔を取り付けることでその権利が得られ、次のような恩恵を受けられます。

1. 操縦系にリンクすることにより、本来、バイクやコンパクトシェルしか行なえない敵弾の回避(戦闘ルール参照)をどんなメカでも可能にします(戦艦は無理ですが)。
2. 搭載兵器にリンクすることにより、リンクしている武器はすべて同じターンに射撃できます。
3. (2に関連して)命中する可能性がある射撃を行なったとき、例えばその命中率がたった2%だとしても01か02の目が出るまでダイスを振り続けられます。

ただしそれは1射のうち必ず1回は当たるということで、例えば30mm機関砲の発射方式はA4、つまり1射で最大4回判定できます。この判定の結果、もし4回全部が外れてもサイバーリンクの恩恵で1回だけは命中にできる、ということです。4回の命中判定で1回でも命中していれば、もはやサイバーリンクのダイスを振ることはできません。

使用者はそのコードを操縦に使うか、兵器に使うかを決めなければなりません。操縦には1本、兵器1つに1本のコードを使います。

戦闘前であればインターフェイス上のコードの付け替え(操縦系から兵器に、とか兵器Aから兵器Bになど)を自由に行なってもかまいません。

なお、バイク、コンパクトシェルはインターフェイスを収納するスペースがないので、原則として搭載は不可とします。その他にはどんなメカでも搭載可能です。

サイバーリンク唯一の不利な点として、肉体の仮死状態があります。

これはジャック=イン中でも同じことが言えるのですが、敵が素早く車内に侵入してきてシートの後ろから撃ってきたとしても、何の対応もできず、痛みもなくあの世に逝ってしまう、などということも考えられるということです。

サイバースペース侵入、サイバーリンクのジャック=アウトには1戦闘ターン(3秒)かかるものとし、緊急時の脱出にも宣言してから1戦闘ターンが経過するものとし、

追記:サイバーリンクが1本の場合、1人ではメカを操れないことに注意。

操縦系にリンクすれば射撃が、兵器にリンクすれば他の兵器や操縦ができなくなります。

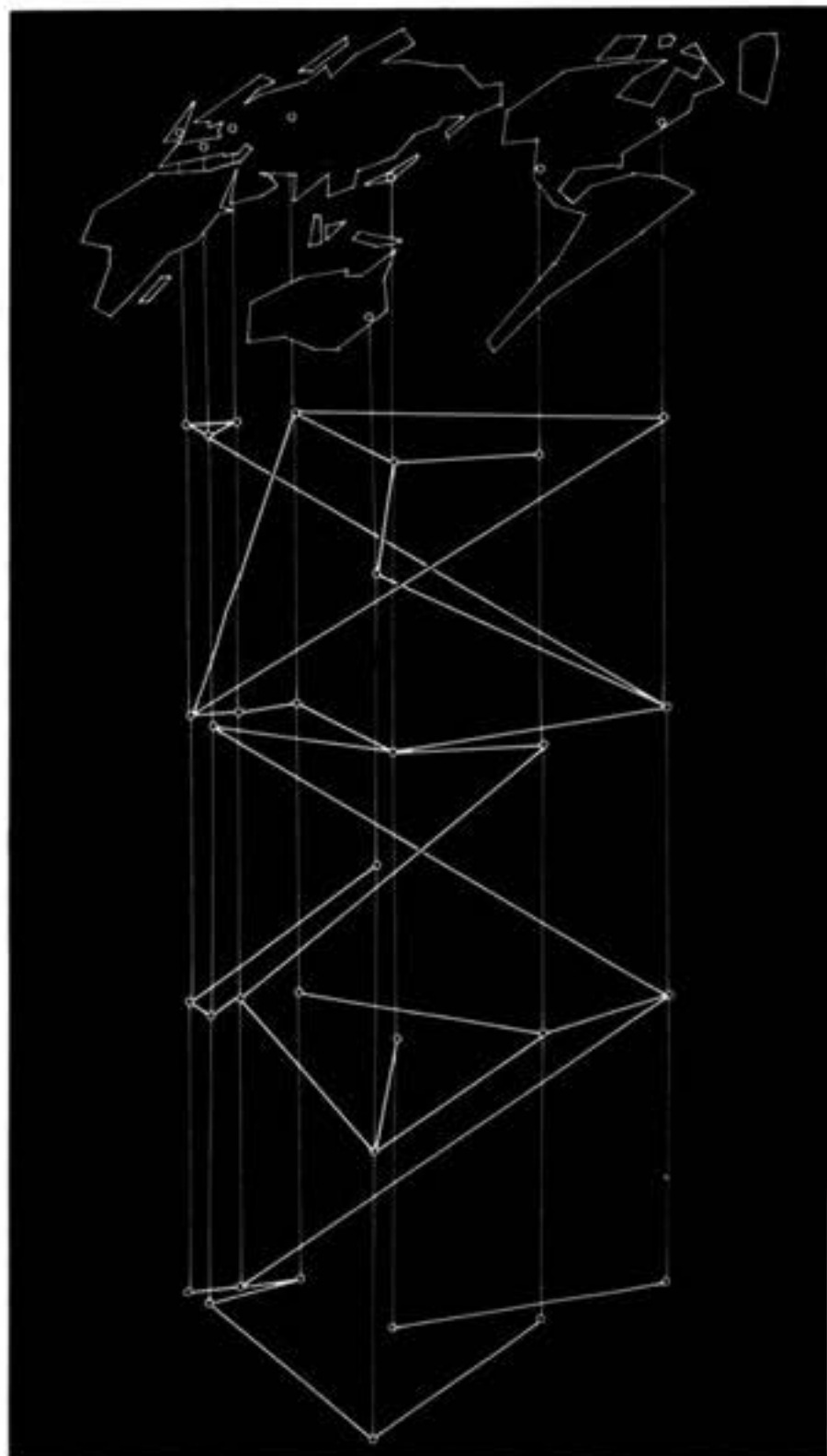
ただし各種電子戦装備、およびIR投光器などの大型センサーの作動は、

専門の操作員がいなければ操縦者がこれを兼ねることとします。もちろん、これらの装備にサイバーリンクコードを接続する必要はありません。

[6.6] 意識体の行動

サイバースペースではキャラクターは意識だけの存在となるわけですが、持っている能力のうち、いくつかはサイバースペースにおいても使えるはずで

基本能力のうちSYM, WIL, LUC、そしてスキルのうち〈誘惑〉〈土地勘〉などに代表される感覚的なスキルと〈精神医学〉〈戦略・戦闘指揮〉などに代表される経験・知識的なスキルなどが使用可能と思われます。実際に、サイバースペースでこれらのSRをするチャンスは極めて少ないと思われていますが、そのときはGMが各自で判断してください。





ラリーカンパニー日誌 ④

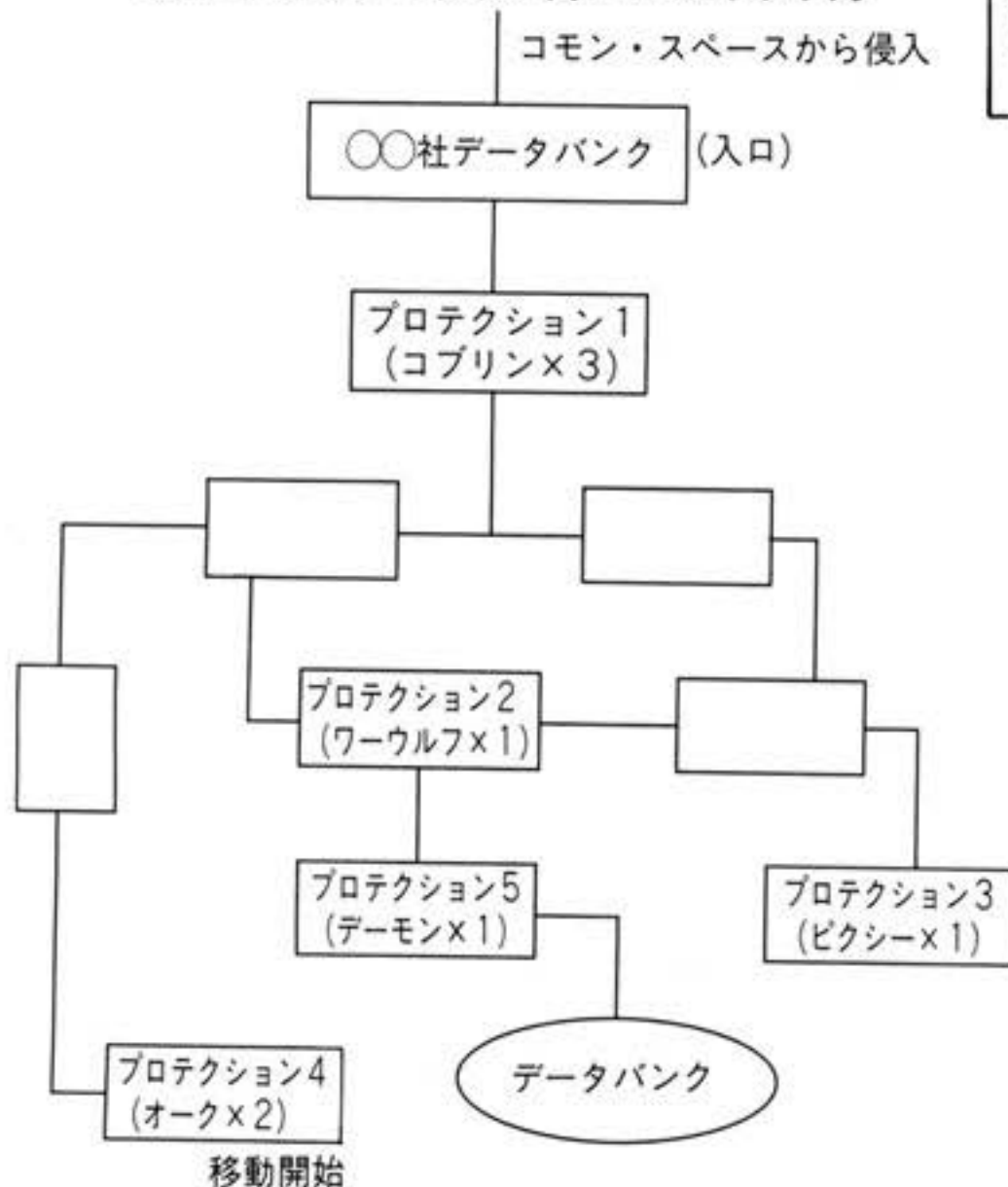
部屋の内にプロテクションが実体化します！ コボルトが3匹と、トロールが1匹現れました。データバンクが近いとみえて、さすがに 심각한警戒です。

ラリーの信頼する友人-危険な仕事にうまうまと乗せられたクラウドはここぞとばかり最強の呪文を唱えます。彼の使ったサンダーオーブのダメージは1D10で敵全員にダメージを与えます。サイの目は7。コボルトのHPは5で防御ポイントはありません。3匹のコボルトは今回の攻撃を終えたあと、消滅します。トロールは防御ポイントが4ありますから $7-4=3$ 、実質的なダメージは3ポイントということになります。サンダーオーブは、一度ジャック=アウトしないかぎり、あと1回しか使えません。

ラリーはトロールに飛びかかります。〈イメージファイト〉は82%、サイの目は55で見事に命中しました。ダメージは基本1ポイントに加え、グレートソードの7ポイントが加算され、8ダメージですが、防御ポイント4を差し引き4ダメージを与えました。

さて、プロテクションの攻撃です。コボルトは命中率20%、トロールは命中率60%です。GMはランダムに攻撃目標を決定し、それぞれサイを振っていきます。コボルトの攻撃はすべて外れ、トロールはラリーに命中させることができました。トロールのダメージは10、戦士ラリーはチェーンメールとシールド(M)の防御ポイント(5+3)をマイナスできます。それでも $10-8=2$ 、2ダメージを受けます。全員の攻撃が終わった(実際には全員同時に攻撃しています)ので、各々ダメージを適用します。これで1戦闘ターンの終了です。

〈ダンジョンプログラム例〉ALTOSネット内



* GMは上の図およびプロテクションチャートなどを参考にしてダンジョンマップを用意してください。部屋数は10個前後にしてください。

移動型プロテクションや人間は例外で、部屋に入れなくてダンジョン内を好きなように移動させることにしてもかまいません。

第7章 サイバー化

人体を改造し様々な電子機器や人造器官を埋め込むことをサイバー化と呼び、サイバー化した人体をサイボーグと呼びます。

サイバー化の技術が実用化されてからしばらくは器官欠損の補充や死を免れるための手段に他ならなかったのですが、今では厳しい環境に対抗するために望んでサイバー化する者も増えています。性能も種類も様々ですが、基本構造は同じです。

脳を除く全身を人工部品に取り替えたものをフルボーグ、身体の一部ならハーフボーグと言います。

[7.1] 種類

1) フルボーグ

フルボーグは脳だけは本人のものですが、神経や筋肉などは合成繊維製で、化学反応液で動きます(通称ケミカルリングル式と言います)。

たいてい内臓がないため、流動食しか摂取できず、彼らは専用流動食と、定期的に交換されるケミカルリングル液で生きています。

もちろん、本人の希望で内臓を残すこともできるのですが、年を経るにつれて機能なくなります(新陳代謝不足のための老化と言われます)。

兵器としてのサイボーグの定義はコンバットシェルのような局地戦用・対戦車兵器ではなく、どんな状況にも対応できる強化人間ですが、その技術の開発に対しては軍事面からのアプローチが最も強かった様です。

より高い生存率と任務遂行力の高さ(いわゆるエリート特殊部隊)に加え、宇宙空間を始めとする過酷な環境への対応を目的とした戦闘サイボーグ(または重サイボーグ)部隊の編成は、どのメガシティでも莫大な費用を厭わず行なわれています。

他にエージェントまたは捜査官として改造を受けた者たちもあり、こちらの特殊フルボーグは生身の人間にこなせない様々な特殊能力を有しています。どちらにしてもこうした制式フルボーグはそれほど世間の目に触れることもないのですが、アーミーの放出品やハーフボーグパーツをつなぎ合わせてフルボーグになる変わり者もいます。

2) ハーフボーグ

フルボーグに比べこちらは元々身障者、重病患者のための代替人工器官から発達した訳ですが、今では健康な者もより強い肉体を求め、望んで器官の交換を行なっています。

ブラックマーケットで取り引きされるパーツの内容にはフルボーグパーツの中古品(アーミーから放出されたものや犯罪組織にバラされた捜査官サイボーグのパーツなど)も時々混じります。大げさに言えば、脳以外のパーツは何でも手に入るのだそうです。

なお、この時代では生体医学、薬学の進歩が著しく、従って健康な肉体を売ったとしても大した金額にはなりません。そのうえ、人身売買は死体も含めて禁止されています。健康な肉体を売って、その代金でサイ

バー化するということは考えないでください。

3) オートプロテクター

これは人体改造パーツではなく、動力付きの外骨格スーツなのですが、人体を強化するという使用目的からサイバーパーツの分類に入ります。

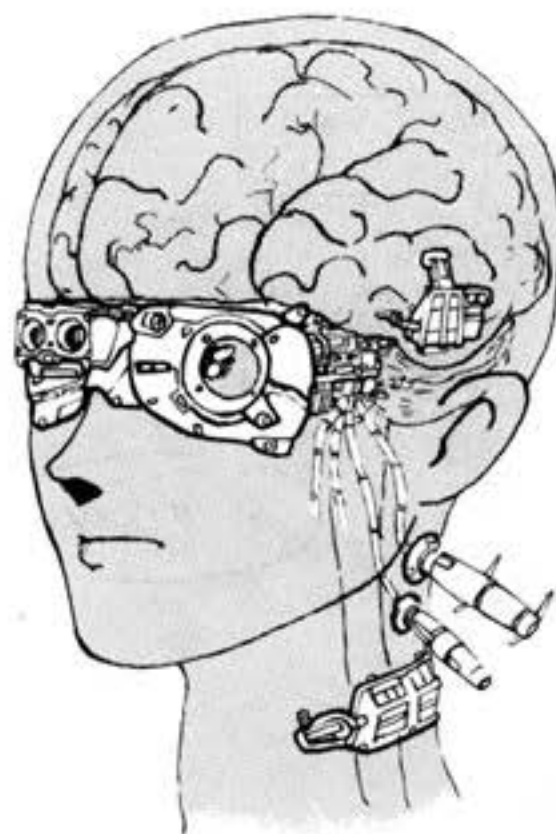
適度の装甲を持ち、筋力、瞬発力なども上げてくれる他、放射能、酸、有毒ガスなどからも身を守れるという便利なものです。動力源は同じくケミカルリングル式です。使い勝手が良く、是非とも欲しい一品ですが、安い買物ではありません。

武器・防具の表で紹介してあります。

[7.2] サイバー戦闘ルール

フルボーグのSUV値は、全身“S”になるわけですが、例えば腕を義手に替えた者がダメージを受けた場合(それが片腕のみでも両腕とも義手と見なします)はこれも“S”として見る事ができます。

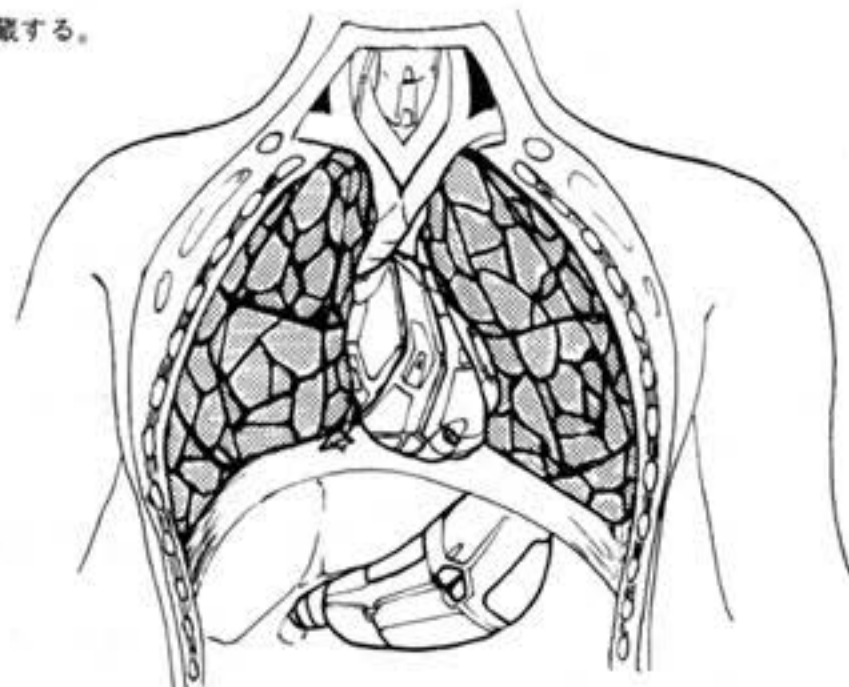
なお、胴体のみを義胴に替えることは禁止(どう考えても不自然ですから)、片足だけを義足に替えるとMV、REFとも半減してしまいます。また、サイボーグはどんなに装甲が厚くても基本は人間なので、メカの装甲のようにI,II類火器のダメージを無視することはできません。サイズは同じでもここにサイボーグとコンバットシェルの違いが見られます。



[7.3] サイバーパーツ

サイバーパーツチャート

部所/名称	価格(\$)	効果
片目		
サイバーアイ	2,000	手持ち武器の射撃命中判定時に+20できる。
サイバーレーザーサイト	5,000	手持ち武器の射撃命中判定時に+40できる。
サイバー狙撃サイト	700	手持ち武器の狙撃命中判定時に+50できる。
サイバーIRビジョン	400	夜間戦闘ペナルティを受けない。コンバットシェルにも装着可(上の3つも同様)。
目,耳		
各種知覚センサー	3,000~18,000	PERを3~18上げる。能力値の上限を超えると望遠鏡の効果も出る。
脳		
バイオメモリー手術	1回10,000	脳の増量。手術1回につきINTとEDUを1D3上昇させる。
サイバーリンク/ ジャック=イン端子 取り付け手術	1本1,000	コンピュータールール参照。
腕,脚		
サイバーアーム	1本1,000	SUV:S。
ハードクラッシャー	1,000	義手部にショットガンを仕込む。
ハードバンチャー	1,000	義手部に低反動APガンを仕込む。
格闘用クロー	1本500	義手部に付ける火力+12の特殊合金製の折り畳み式クロー。素手戦闘に使用。
サイバーレッグ	1本2,000	SUV:S。太ももにENC3までの物を収納可。
ブースター・レッグ	2本1組10,000	高圧ガスで10mジャンプ,50mからの着地可。使用する場合<空中機動>が必要。
強化人工神経	3,000~18,000	REFを3~18上げる。
強化人工筋肉	3,000~18,000	STRを3~18上げる。
CSS	1本5,000	物陰から相手をのぞけるカメラアーム。コンバットシェルにも装備可能。
体表など		
メタルスキン(A)	1部4,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(A60/80%)。
メタルスキン(B)	1部3,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(A40/60%)。
メタルスキン(C)	1部1,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(A20/40%)。
特殊繊維皮膚	全身5,000	電気,熱を通さない。
サイバーボディ	2,000	SUV:S(スタイルが良くなる)。
サイバーヘッド	1,000	SUV:S(美形になれる)。
器官		
ドラッグスタビライザー	1,000	グリーンオニオン,イエローストーム,カミカゼを戦闘の前に自動的に体内に放出する。
セイフティラング	1,000	あらゆる毒ガス,細菌から呼吸機能を守る。ガスマスクを内蔵するようなもの。
スーパーストマック	500	有機物なら何でも消化する。
スポーツ心臓	5,000	SUVを1レベル上げる。
アイアンレバー	500	酒に強くなり,健康に過ごせる。
オキシジェンタンク	1,000	1時間分の酸素タンクを体内に内蔵する。



[7.4] 制式フルボーク

キュクロボス：

その能力は戦車1個小隊以上と言われ、あらゆる任務に対応する最新フルボークで、外見は金属ボディのマッショマンのようです。

SWATの一部と軍特殊部隊に採用されていますが、PCが手に入れるのはまず不可能でしょう。

幾つかの特殊兵器を装備しています。

① メンタル・スタビライザー

脳に精神安定音波を送る内蔵装備。これにより、損傷時の心理チェックによるショック死はありえなくなりました。

② 専用マニューバーRAM

コンバットシエル用のマニューバーフロッピーをコピーして同じように使えます。

③ マイクロレーダーシステム

レーダーポッドの効果を果たします。

④ マイクロECMポッド

ECM Bクラスの効果をもたらします。

⑤ サイバーレーザーサイト

あらゆる火器に使用可能な+40%のサイトをもちます。

⑥ サイバーノクトビジョン

小型のもの。IRビジョンとは異なります。

⑦ ジャック=イン/サイバーリンク用端子

5本用意されています。

⑧ CSS(Covered Scan System)×2

これは頭または肩から伸びたカメラアームで自分の姿をさらさず相手をみる事ができる装備です。

甲人III型：

旧式サイボーグで、市場にもだいぶ放出されています。ラバーをコートしてありますが、人形のようにしか見えず、不気味です。

サイバーアイ(+20)、サイバー狙撃スコープ(+50)、ジャック=イン/サイバーリンク端子1本を内蔵しています。

ネッガー：

ゴリラのような身体と長いあごが印象的な金属ボディを持ちます。

サイバーアイ(+20)、メンタルスタビライザー、ジャック=イン/サイバーリンク端子2本、CSS×1を内蔵しています。

ユーロボークM：

旧ヨーロッパ連合が開発したユーロボークシリーズの発展型。やや旧式ですが、セラミック装甲を有しており、レーザー、実弾の両方に耐えられます。

サイバーアイ(+20)、サイバー狙撃スコープ(+50)、ジャック=イン/サイバーリンク端子を2本内蔵しています。

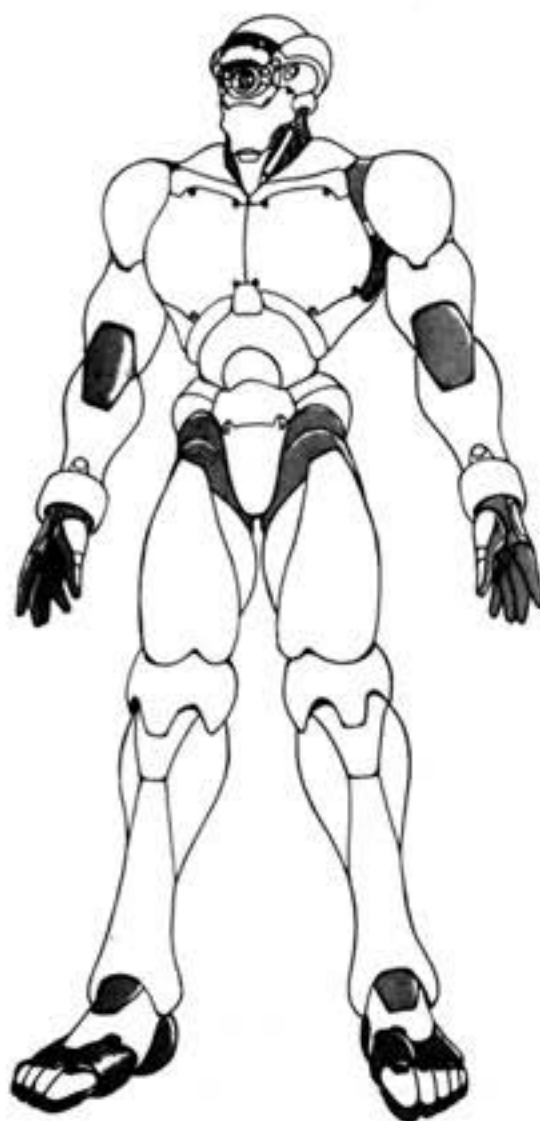
ワイルドアイ：

戦術支援サイボーグで強力なセンサーや電子装備を誇ります。外観はメカむき出しのロボットの骨組みのようで、あちこちにセンサー、レンズ、アンテナが露出しています。また、極秘技術でWIL+20の強化を受けています。

マイクロレーダー、マイクロパッシブレーダー、マイクロECM(Aクラス)ポッド、サイバーレーザーサイト(+40)、サイバーIRビジョン、ジャック=イン/サイバーリンク端子20本、CSS×4を内蔵しています。

なお、このモデルのIRビジョンは高度なもので、赤外線映像だけで個体の識別ができます。

壊れやすい身体なので、戦闘はするべきではありません。攻撃を受けると必ずどこかが壊れます。



キュクロボス



甲人III型



ネッガー

カメレオン：

エージェント用変装サイボーグ。外観は人工細胞のおかげで人間とまったく同じに作ってあるので血も流れますし、レントゲンでも人間と同じ様に写ります。関節の長さも変えられるので、どんなサイズにでもなれます。

<変装>+80%。

バイバー：

CBI、AHPに多い内改造型(外観は改造前のまま)フルボーグです。

装備はジャック=イン/サイバーリンク端子を4本だけですが、外観が生身に偽装されており高い人気があります。

これらのフルボーグはさらなるサイバー手術による能力値アップ(STR、PERなど)はできません。無理に行なうとバランスを崩してしまいます。ゲーム中の能力値成長はします。

制式フルボーグ・サンプルチャート

名称	STR	REF	PER	HP	装甲/%	リングル液	価格
戦闘型							
キュクロプス	35	+18	+15	35	A80/70%	1月	2,500,000
甲人III型	25	±0	±0	25	なし	1週	20,000
ネッガー	40	+10	+10	35	A70/80%	3週	1,200,000
ユーロボーグM	30	+5	+3	30	A50/60%	2週	200,000
特殊							
ワイルドアイ	15	±0	+30	9	なし	2週	800,000
カメレオン	17	±0	±0	13	なし	1月	500,000
バイバー	22	+3	+5	20	なし	2月	100,000

※ フルボーグは市販品ではないので一般に高価です。SUVランクはすべて“S”。

装甲：全身の対弾装甲値

リングル液：ケミカルリングル液交換時間



ユーロボーグ



ワイルドアイ

第8章

武器・防具・その他

[8.1] 武器

武器はそのタイプ(使用法や効果)によってIからVII類までに分類されています。

分類	タイプ	使用スキル
I類	ピストル・サブマシンガン類	〈小火器〉
II類	ライフル・ショットガン類	〈小火器〉
III類	重火器	〈重火器〉
IV類	搭載火器	〈搭載火器〉
V類	投擲武器	〈投擲〉
VI類	格闘用武器	〈素手戦闘〉〈ナイフ〉〈大型武器〉〈特殊武器〉
VII類	爆弾	〈爆発物〉

[8.1.1] 武器I類(ピストル・サブマシンガン類)

デルリンジャー：女性などが護身用に持つポケット拳銃。実用性は低いが携帯に便利。

.22Calカートレス：火力は期待できないが、当てやすい。

9mmカートレス：最もスタンダードな拳銃。軍隊ではこれが支給される。

9mmボディ：金属パーツを極力廃した銃。諜報機関で使用される。

.45Calカートレス：軍用銃シェアでは9mmと市場を2分している。火力の高さがセールスポイント。

.357マグナム：装弾数は少ないが火力、命中率とも良い(B2は〈小火器〉50%以上の熟練者のみ可能)。

.44マグナム：絶大な火力で心理効果にも被害を及ぼす(B2については上に同じ)。

.44マグナムオート：44マグナム口径の自動拳銃。カッコはいいかもしれない。

.22Calブラスター：レーザーガン類は高価だが、さすがに未来兵器の性能を持っている。

短針銃：数千本の針を高圧ガスで射出する、暗殺用の拳銃。命中した箇所はボロきれのようになるため、算出したダメージは1つシフトアップする。

テイザー：いわゆる放電銃で、肉体損傷よりは精神にダメージを与える。ダメージを出したら肉体損傷を無視して心理チェックだけを行なう(装甲も無視)。“K”のときも“HW”で心理チェックを行なう。

9mmサブマシンガン：スタンダードだが使い出のある銃である。

.45Calサブマシンガン：9mmより火力はあるが、反動のために命中率は落ちる。

ソニックガン：対人のみ有効で強力な電磁衝撃波で相手を粉砕する。

使用者の正面90°幅で5m以内の範囲の全員に1回ずつチェックを行

武器チャートの見方

名称：具体名ではなく、口径や型式で表してあります。

火力：出目に足すダメージ追加値。これが大きいほど与えるダメージが大きいことを表しています(弾丸の大きさ、スピード、貫通力、その他からです)。2つ数字があるものは、はずれても周囲に効果がある可能性を表します([4.3]③参照)。

ENC/HP：ENCは重さとかさばり度を表し、HPは耐久力を表します。HPが0になると永久に壊れます。

発射方式：Sはシングル、またはセミオートを表します。1ターンに1～5発の弾丸を発射するという事です。狙撃はこの方式でのみ行ないます。

Bはバーストの意。ルールにあるとおり、例えばB2なら2回命中ダイスを振り、結果の良い方を選ぶことができます。

Aはフルオート射撃。1目標を規定数(A3なら1ターンに3回)まで判定するか、規定数までの目標を1回ずつ判定するかは自由ですが、目標が1増えるごとに命中率-10%を受けます。

回数：弾丸の総数ではなくて(シングルでも1ターンに数発撃てるので)何ターン撃ち続けられるかということです。15/7/4ならシングルで15ターン、バーストで7ターン、オートで4ターンということです。

毎ターン違う撃ち方をすれば残弾数はわからなくなりそうですが、良く見ればバーストはシングルの倍、オートはバーストの倍の弾数を使っているのがわかるはずで

距離修正：これを見れば銃の反動の大小、発射速度などの使い勝手がわかります。投擲は20または50mまで、ピストル・SMGは50m、ライフルは100m、重火器は200m、搭載火器は1000mの射程があります。

追加被害：2種あり、対人の損傷度を何ランクか大きくするものと、心理チェックのダイス目を±するものです(例：シフト1 LW→MWにする)。心理+3などというものは“痛くない”ということを表しています。

価格：ドル表示です。

実質効果：○ は効果があるということです。

△ は装甲チェックに成功するとノーダメージ。

× は効果がまったくない、または、撃ってはならない、命中しないということです。

◎ は装甲効果が得られません。つまり最大の効果を発揮するということです。

限界ダメージ：これは、その武器が出しうる最大限の対物ダメージポイントです。



なう。装甲や防具を無視でき、建物内の個室などの狭い所で使用したらその場にいるすべての人間(使用者も含む)にダメージを与える。このとき、建物も一部崩れるかも知れない。

武器チャートI類(ピストル・サブマシンガン類)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正			追加被害	価格	実質効果		限界
					0~5	6~20	21~50			対人	対物	
デリンジャー	-10	1/1	S	2	-10	-40	-		20	○	△	15
.22Calカートレス	0	2/1	S	3	+10	0	-40	心+3	50	○	△	15
9mmカートレス	10	3/1	S/B2	5/3	0	-10	-30		100	○	△	15
9mmボディ	10	1/1	S	3	+10	0	-30		100	○	△	15
.45Calカートレス	20	4/1	S/B2	4/2	-20	-40	-60		500	○	△	15
.357マグナム	20	3/1	S/(B2)	2/1	0	-20	-40		200	○	△	15
.44マグナム	30	4/1	S/(B2)	2/1	-20	-30	-50	心-3	300	○	△	15
.44マグナムオート	30	5/1	S/B2	4/2	-30	-50	-70	心-3	500	○	△	20
.22Calブラスター	10	3/1	B3	3	+20	0	0		3000	○	△	20
短針銃	80	2/1	S	2	+40	-	-	シフト1	1000	○	△	15
テイザー	100	2/1	S	1	+60	-	-	解説	800	◎	×	15
9mm SMG	10	5/1	B2/A3	5/3	+40	+20	0		500	○	△	15
.45 Cal SMG	20	4/1	B2/A3	4/2	+30	0	0		400	○	△	15
ソニックガン	60	4/1	S	1	+60	-	-	解説	1200	◎	×	15

[8.1.2] 武器II類(ライフル・ショットガン類)

5.56mmオートライフル：現代の兵隊の持つ銃ではスタンダードなものであるが、この時代では明らかに旧式化している。ただし、銃そのものの性能は兵器として十分である。

口径が小さいので、物理効果は低い。

7.62mmアサルトライフル：ハンター、傭兵相手に売り出されたお手軽オートライフルであるが、性能もそこそこである。

スナイパーライフル：文字どおり、狙撃専門のライフルで遠距離の射撃に適している。達人が使ってこそ本来の威力を発揮する。

フレッシュライフル：弾頭が数本の針から出来ていて、貫通力と装弾数の多さ、反動の少なさがセールスポイントであり、アーミーで最も多く使用されている。多少値がはる。

12ゲージショットガン：近距離の戦闘ならショットガンは最も優れた武器になるであろう。この銃は爆発物ルールを参照のこと。

オートショットガン：自動式のショットガン。こちらはバースト射撃の要領で、命中判定を2回できる。(ただし火力は決まっている)

ショットガン類はダメージが決まっているので達人には使いにくいかも知れない。

また、装甲の厚いフルボグにも余り効果は期待できないが、近距離での一般的な生体に対しての威力は絶大。

レーザーライフル：ライフル類では最も高価で使いやすい未来兵器。

低反動APガン：口径10数mmの特殊徹甲弾を射出するもので、唯一装甲にまともな効果がある小火器。対人に使用すれば損傷度を2つもシフトさせる。

APガンとATライフルは標準使用弾がテフロン弾なので、特殊弾はない。また、メカは装甲チェックに成功してもダメージを無視することはできない。

武器チャートII類(ライフル・ショットガン類)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界
					1~10	11~20	21~50	51~100			対人	対物	
5.56mmオート	10	6/1	S/B2/A3	15/7/4	+20	0	-10	-30	心+2	800	○	△	15
7.62mmアサルト	20	7/1	B2	6	+10	0	-30	-80		500	○	△	15
スナイパーライフル	-10	7/1	S	5	0	0	-20	-20		450	○	△	15
フレッシュライフル	0	5/1	B2/A3	9/4	+30	0	0	-20	シフト1	1200	○	△	15
12Gショットガン	75/35	6/1	S	3	+30	-	-	-	爆発物	400	○	△	15
オートショットガン	75/35	7/1	S	10	+40	-	-	-	爆発物	800	○	△	15
レーザーライフル	40	6/1	S/B3/A4	20/10/5	+30	+10	0	0		10000	○	△	20
低反動APガン	80	5/1	S	2	-40	-60	-	-	シフト2	400	○	○	40+



デリンジャー



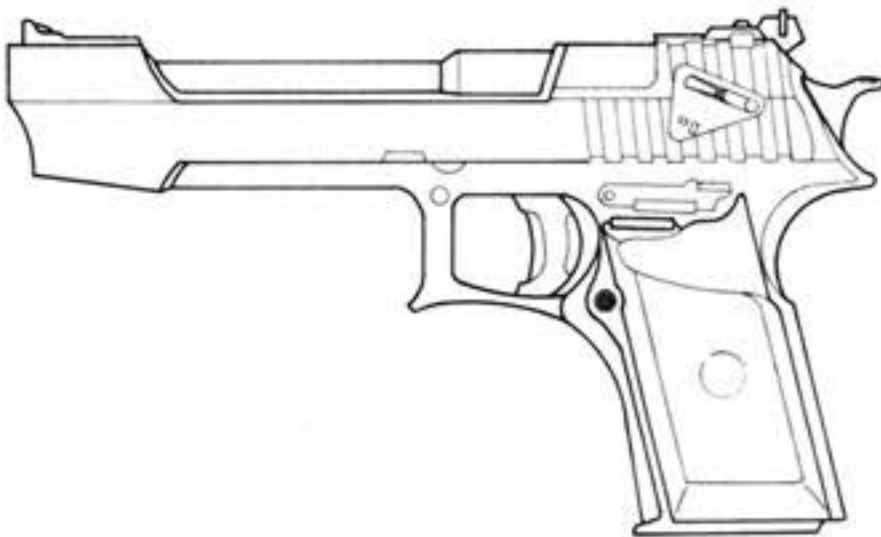
.22cal カートレス



9mmカートレス



9mmボディ



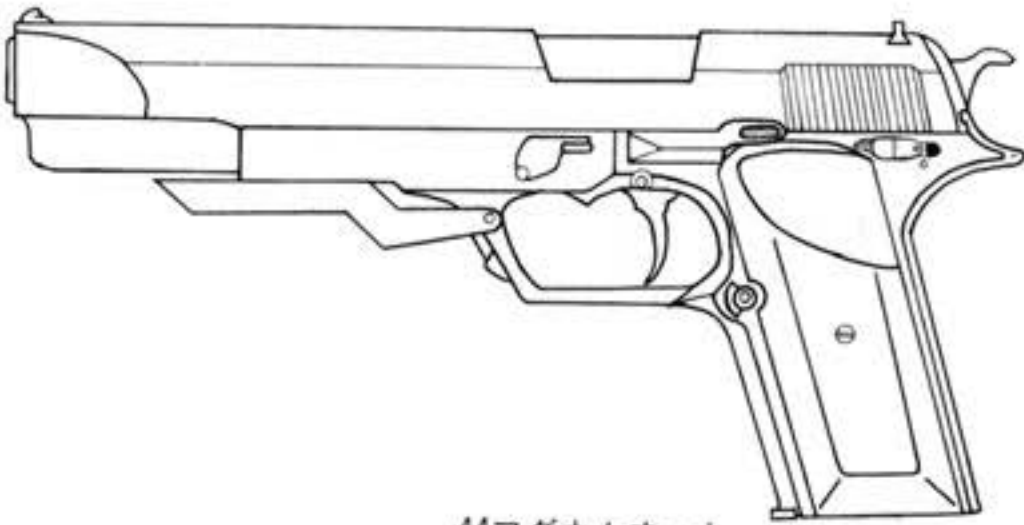
45calカートレス



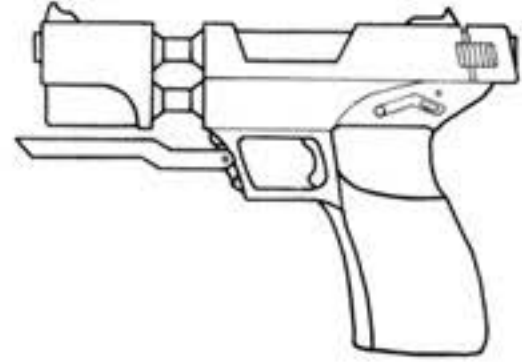
.375マグナム



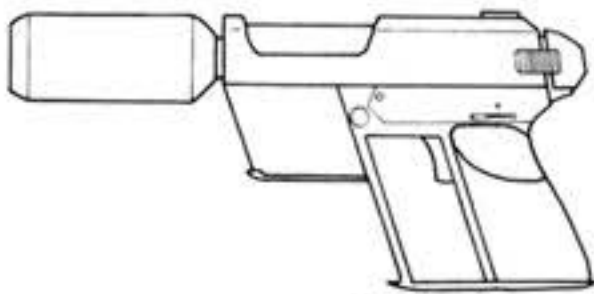
44マグナム



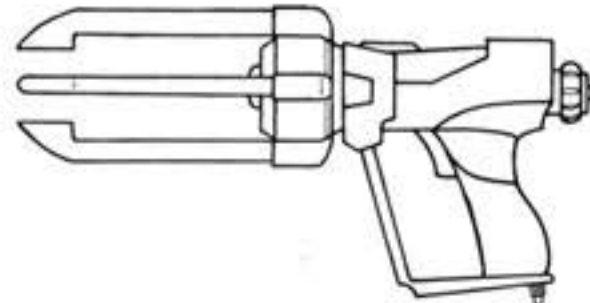
.44マグナムオート



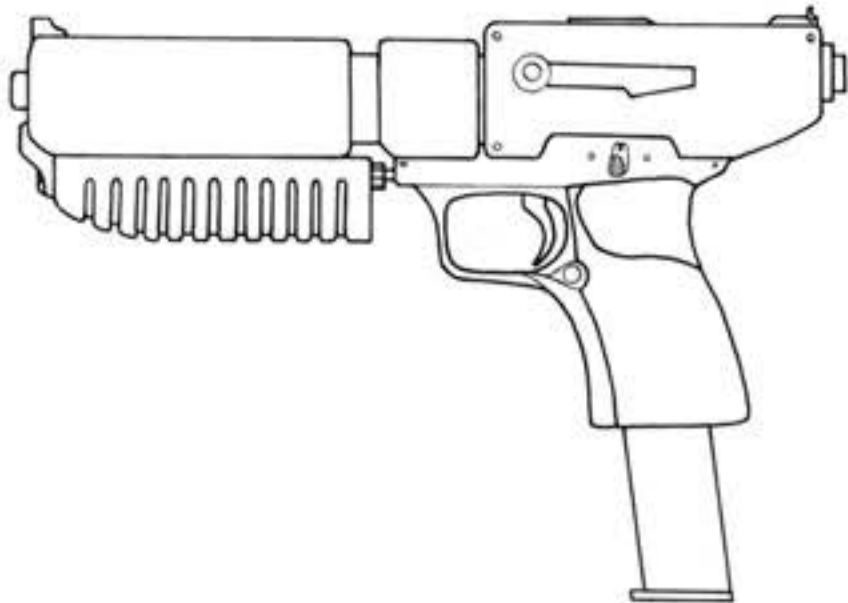
.22calブラスター



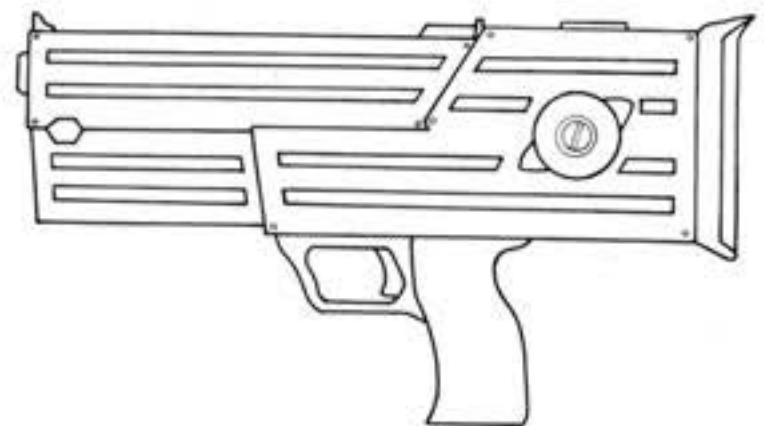
短針銃



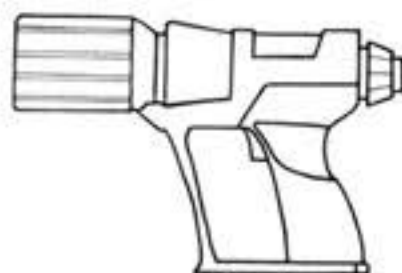
テイザー



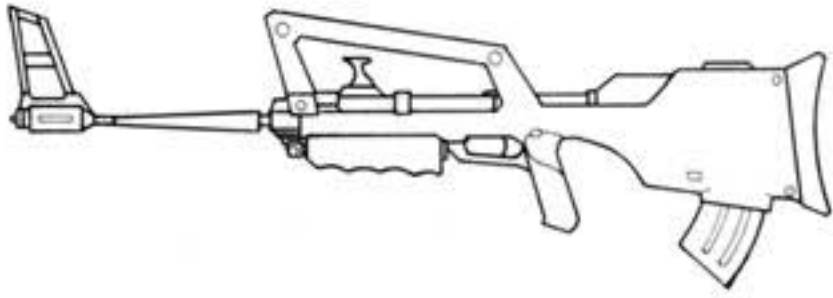
9mm SMG



.45cal SMG



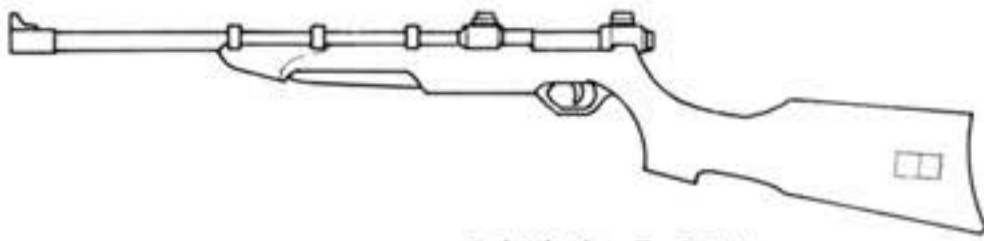
ソニックガン



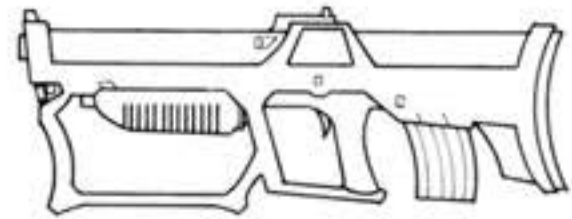
5.65mm オート



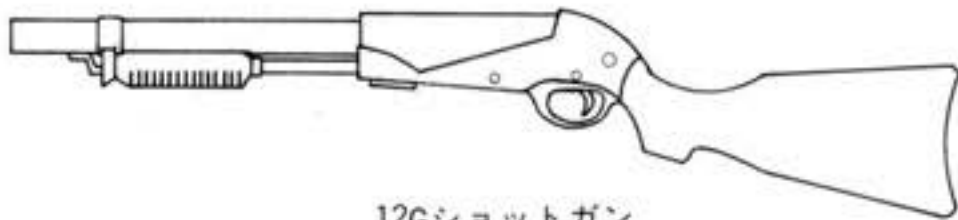
7.62mm アサルト



スナイパーライフル



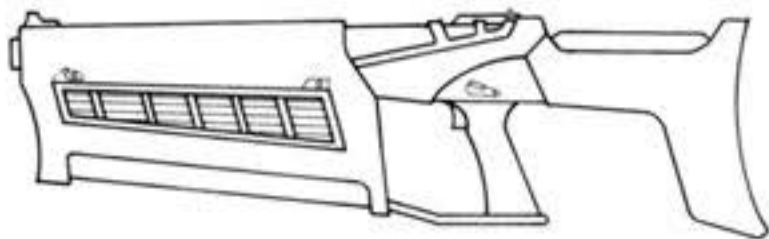
フレシエットライフル



12Gショットガン



オートショットガン



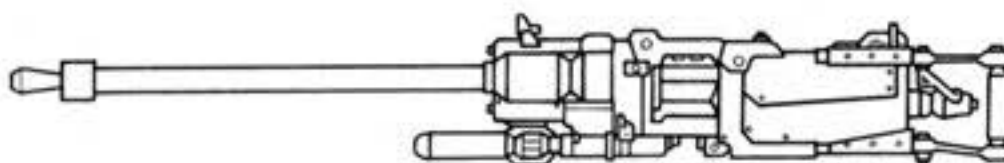
レーザーライフル



低反動APガン



7.62mm LMG



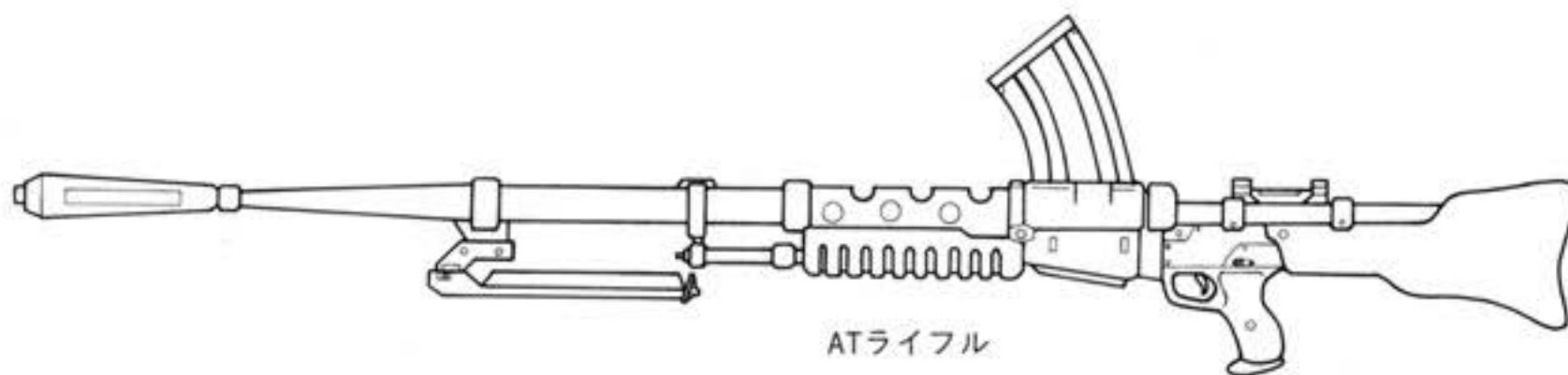
12.7mm HMG



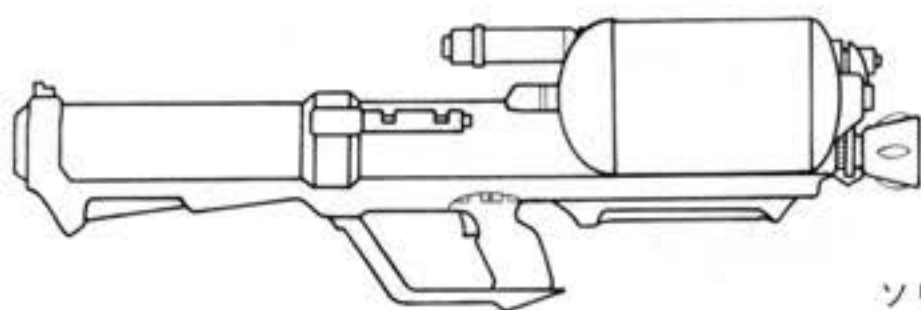
20mm サイボーグライフル



火炎放射器



ATライフル



ソリッドシューター

[8.1.3] 武器III類(重火器)

7.62mmライトマシンガン：本来は車載、もしくは固定して使う武器だがSTRの大きな人間、またはサイボーグなら持ち運びは自由であろう。そうした理由から、個人兵器としては最強と言える。

12.7mmヘビーマシンガン：7.62、12.7mm共、サポートする者がいて、固定して使用するならベルト給弾と見なし弾回数は(弾の続くかぎり)自由にして良い。このタイプはマシンガン史上では伝統となっており、第一線を退かない。

20mmサイボーグライフル：コンパクトシェル、軍用サイボーグの制式武器として開発された。2m近くあるこの火器の火力は高く、サイボーグのみならず戦車などにも使いようで十分対処できる。車載兵器にしたければ、改造が必要なためENCだけでなく、値段も倍かかる。

火炎放射器：火炎放射器は目標までの線上にあるすべての可燃物に、すべてそのダメージを与えることができる。爆発物と同じく、火力95は全身に対して与える固定ダメージである。ただし、人間以外のフルボーグ、メカなどへはせいぜいセンサー類へいくばくか程度のダメージしか与えられないだろう。

火力は高いが発射速度は遅いので距離があいていれば避けるのは簡単だろう。

また、火炎放射器使用中にそのタンクにダメージをくらうと爆発し、使用者が火ダルマになることがある。

ATライフル：APガンの大型化した物でより長い射程と命中率を持っている。しかし、金があるならATミサイルを買うべきであろう。

ソリッドシューター：バズーカ型で後部に6連シリンダーとガス排出口が付いている。ガス圧で様々な弾頭を撃ち出すもので、各種弾頭の特徴は下記のとおりである。

販売時はそれぞれ1発ずつ装填されているが使用者はどれを何発装填していてもかまわない(当然6発までだが)。

①グレネード弾

火力85/45の固定ダメージの爆発物を撃ち出す。主に対人用。
(対人 ○ / 対物 △ / 限界ダメージ12)

②AT弾

高熱のテルミット弾で、火力を100とする。主に対物用。
(対人 ○ / 対物 ○ / 限界ダメージ20)

③ガス弾

催涙、催眠の2種のガスがあり、命中した場所を中心として5mの範囲に1ターンだけ各々の効果がある。対象はWIL15または25のARロールのチェックをしなければならない。

(対人 ○ / 対物 × / 限界ダメージなし)

④スモーク弾

味方に向けて撃ち、サポートするものである。効果はCSDと同じ。
(対人 × / 対物 × / 限界ダメージなし)

⑤信号弾

空に向けて撃てば信号弾となる。

(対人 × / 対物 × / 限界ダメージなし)

⑥フラッシュボム弾

1ターンの間強烈な光を発する。夜間に使用すれば、まともにそれを見たものは1D6ターンの間行動不能になり、ノクトビジョンなどは壊れるであろう。

また、各種光学センサーも無事ではいられない(1D6ターンは使用不可)。

(対人 ○ / 対物 ○ / 限界ダメージなし)

ライフルグレネード：これはライフルで射出する対人用のグレネードである。必ずライフルまたはSMGに装着してから使用する。火力は手榴弾と同じだが、射程は100mまでである。

ネット砲：5m四方のネットをガスで撃ち出すもので、命中した相手はSTのAR20に成功しないかぎり、身動きがとれない。場合によってはメカにも効果がある。

武器チャートIII類(重火器)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界ダメージ
					1~20	21~50	51~100	101~200			対人	対物	
7.62mm LMG	30	12/2	A5	7	+50	+30	0	-60		2,000	○	△	20
12.7mm HMG	50	30/2	A6	10	+40	+30	0	-30	心-3,シフト1	5,000	○	△	20
20mm サイボーグライフル	70	20/2	B2/A4	4/2	+10	0	-20	-	心-3,シフト2	3,000	○	○	20
火炎放射器	95	10/1	S	4	0	-60	-	-	解説	400	○	×	15
ATライフル	90	15/2	S	10	0	-30	-80	-	シフト2	1,200	○	○	40+
ソリッドシューター		8/1	S	6	0	-30	-50	-100	解説	1,000		解説	
ライフルグレネード	85/45	3/1	S	1	0	-40	-60	-	爆発物	50	○	×	15
ネット砲		20/3	S	3	0	-	-	-	解説	2,500		解説	

※ライフルグレネードはメカに搭載することはできません。

[8.1.4] 武器IV類(搭載火器)

ATMランチャー：正式には対戦車レーダー誘導ミサイルである。バズーカのようにミサイルが発射筒に収まっているので1発しか撃てないが、火力、命中率、射程のどれをとっても強力で、人間1人でも楽に戦車を仕留めることが可能である。しかし、チャフに弱い。

ATM、SAM共に3つの専用ルールがある。

- ① ロックオンの必要から発射前1ターンは目標を捉え、発射準備をなくてはならない。
- ② 誘導弾なので対人(人間、サイボーグ)には使用できない。ATMは空中メカに使用できない。
- ③ 独自のセンサーシステムを使用するので、命中判定時に個人スキル、

レーダーポッド以外のセンサーをプラスしてはならない。

- ④ 細部命中判定をする必要はなく必ず本体に命中する。

SAMランチャー：対空赤外線誘導ミサイルである。

多少軽いが後はATMとまったく同じである。フレアに弱い。また、これは空中メカおよびブースター使用時のコンパクトシェルなどにのみ有効である。

ATM欄の専用ルールを参照。

7.62mmミニガン：7.62mmのバルカン砲である。火力はそう高くないので、対人用に使うと良いだろう。

30mm機関砲：火力は高いが、命中率はそう良くない。対空用に良く使われる。



20mmバルカン：これは対空、対車両、対人どれにも便利な物なのだが、重いのが欠点。

ビームキャノン：ミサイルを除いては火力が一番。反動がないので、命中率もまあまあ。

なお、自動兵器の対人追加被害は何も付記していないが、これは命中したらほとんど即死であろうと判断したためである。

10mmバルスレーザー：これも恐ろしいという他はなににも記すことはない。

ガン・ランチャー：ひどく重い、対人、対物2種のロケット弾を発射できる。口径は200mmくらいである。自動装填式である。

① グレネードロケット弾(対人用)

爆発物(火力：95/75)だが、火力95の中心部は直径10m、最大効果半径は30m以上になるため、MV3以下の相手には必ず命中するものとする(そういうときは命中率100%とし、アクシデント目が出たかどうかだけチェックすること)。

(対人 ○ / 対物 △ / 限界ダメージ15)

② ATロケット弾(対物用)

火力200とする。

武器チャートIV類(搭載火器)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界ダメージ
					1~50	51~200	201~500	501~1000			対人	対物	
ATMランチャー	200	13/2	S	1	-	+60	+80	+60	15000	×	○	40+	
SAMランチャー	150	10/2	S	1	-	+80	+40	+20	15000	×	○	40+	
7.62mmミニガン	30	20/2	A6	12	+70	+30	-	-	10000	○	△	20	
30mm機関砲	100	45/2	A4	14	+20	0	-30	-50	60000	○	○	30	
20mmバルカン	70	60/3	A9	20	+90	+50	+30	0	40000	○	○	30	
30mmビームキャノン	150	30/2	S	10	0	0	-10	-	380000	○	○	40+	
10mmバルスレーザー	90	20/2	A7	15	+60	+40	+10	-	200000	○	○	40+	
ガン・ランチャー	解説	200/4	S	×	-	0	-30	-60	40000	解説			
ゴム・スタンガン	45	100/3	S	×	+90	-	-	-	解説	8000	○	×	6
203mmロケットパック	145	20/3	(S)	(1)	-	-30	-80	-	解説	5000	○	○	40+
90mmロケットポッド	95	180/5	(S12)	(12)	-40	-80	-	-	解説	20000	○	○	15
120mm無反動砲	120	25/2	S	1	-40	-70	-	-		7000	×	○	40+

[8.1.5] 武器V類(投擲)

手榴弾：特に書くことはない。手軽な武器である。

スタングレネード：いわゆる音響手榴弾。轟音、閃光などによる衝撃波で相手を気絶させるもので、対テロ装備としてよく使われる。命中させたら、不意打ち欄でAR20の心理チェックのみを行なう。また爆発物と同じく、命中しなくても、出目が最終命中率の倍以内ならAR10で判定できる。ただし室内で使用したならその部屋にいた全員がAR20でチェックしなければならない。フルボグ、メカニック、知覚系をサイバー化(PERを強化してあるもの)したハーフボグ、オートプロテクターなどにはまったく効果がない。

ブローガン：吹き矢のこと。ダメージは余り期待できないので威嚇のため、またはサバイバル時の自作武器として成り立つ。

スベツナズナイフ：昔、ソビエト情報部、特殊部隊で使用していた。刀

(対人 × / 対物 ○ / 限界ダメージ 40+)

ゴムスタンガン：市警などの暴徒鎮圧用装甲車に搭載されている。これは直径10mの範囲にゴム弾を撒き散らす物である。

火力は45の固定ダメージで、全身にダメージを与える(サイボーグを含む対人のみ有効)。

203mmロケットパック：安価な単発式のミサイル兵器だが命中率は悪い。望むなら、1ターン中に搭載してあるすべてのロケットを発射しても良い。目標数はそのロケットの操作をした人数分まで。つまり3人で数本のロケットを操作したなら最大3つまでの目標を自由に狙えるというわけである。火力は固定ダメージだが、周囲へのダメージはない。

90mmロケットポッド：箱型の発射器に12発のロケット弾が収納してある。203mmロケットと同じく、12発すべてを1ターンに射つてもよい。ただし、これは一箱につき1目標しか狙うことはできない。同じく被害は固定ダメージで周囲へはダメージを与えない。

120mm無反動砲：射程こそ短い、軽量、安価、高火力、おまけに砲としてはそこそこの命中率を持っている。バギーなどに積めば、真価を発揮するだろう。

身がコイルスプリング(バネ)で飛び出すナイフである。アイテムとして面白いので、昨今、ちょっとしたブームになっている。射程は10mとする。

レーザーディスク：金属の円盤を投げて相手を切り裂くもの。

AP(対装甲)ボウ：対物用のスチール製の弓で成型炸薬の付いた矢を撃ち出すもの。これだけ手軽な武器でもバイクなどの防御力の低いメカはもちろん、運が良ければ装甲車をも破壊できるだろう。

火力75は固定ダメージで、対人使用時には中心火力：75/周辺火力：15になる。

ボウガン：特に説明の必要はあるまい。狙撃スキルを用いて狙撃ができる。

スリング：ただのパチンコ。おもちゃの部類に入る。

武器チャートV類(投擲)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	射程(m)	価格	実質効果表		限界 ダメージ
							対人	対物	
手榴弾	85/45	1/1	S	1	20~50	5	○	×	15
スタングレネード	解説	1/1	S	1	20~50	100	○	×	-
ブローガン	-20	3/1	S	1	10	(2)	○	×	15
スベツナズナイフ	7	1/1	S	1	10	5	○	×	15
レーザーディスク	4	2/1	S	1	10	8	○	×	15
APボウ	75/15	6/1	S	1	40	50	○	○	9
ボウガン	-10	4/1	S	7	20	30	○	×	10
スリング	-20	1/1	S	1	10	10	○	×	10

※ 投擲武器は射程が決まっていますが、命中修正は一切ありません。

※ その他格闘用武器や、花瓶、机なども状況が許せば投げて相手に命中すればダメージを与えられます。火力は規定されている火力またはENCがそれに相当します。

[8.1.6] 武器VI類(格闘用武器)

アイアンナックル・バグナク：拳によるダメージを少し上げてくれる。

ポケットナイフ：小型のナイフ。

コンバットナイフ：最も実用性があるナイフだろう。ライフルの銃剣としても使える。この場合は、〈大型武器〉で使う。

ボウイナイフ：中型のナイフの1種。

単分子ナイフ：単一分子構造のナイフで切れ味は最高。アクシデントでも壊れることはない。

蛮刀・山刀：野戦用の大型ナイフに属する。

シミター：大きく曲がったサーベルのような剣。

フォイル：突いて使う剣。

日本刀：すばらしい切れ味で、切られても痛みを感じないほどである。

レーザーブレード：ライトセーバーである。グリップの内のエネルギーは3ターンしかもたない。別売のアダプターを取り付けることで使用時間を伸ばすことができる。

高周波ブレード：刃を超音波で振動させて、相手を切り裂く。グリップのエネルギーは4ターンしかもたない。別売のアダプターを取り付けることで使用時間を伸ばすことができる。

斧、鉋：大きさが様々なので、ものにより火力、ENCを加減する。

鉄棒：大きさによりけり、シャベルなども含まれる。

警棒：これも大きさによりけりである。

スタンスティック：ダメージも出るが、どちらかといえば、相手に電気ショックを与えるものである。

棒類：大きさによりけりなので参考としてのせる。

チェインソー：本来、木を切るものなので手に入りにくいかも知れない。

大バサミ：こんなものを持ち歩いていたら、捕まるかも知れない。

大型ドリル：この武器はアーマー効果を半減する。

モーターツール：モーターツールは電源が必要。

ワイヤー：主に首に巻き付け、締め殺すという感じで使われる。

単分子ワイヤー：単一分子構造のワイヤーで絶大な効果を持つ、切るのは難しく、アクシデントの武器破壊でも壊れない。

チェーン：手軽な武器で殴ったりして使う。

パイルバンカー：単発の専用カートリッジでパイルを撃ち出す。火炎放射器以外の大型火器(III類)またはコンバットシェル腕などに付けられる。唯一メカに対し格闘を仕掛けることができる。

武器チャートVI類(格闘用武器)

名称	火力	ENC	追加被害	価格	スキル	実質効果		限界 ダメージ
						対人	対物	
アイアンナックル・バグナク	3	1		5	〈素手戦闘〉	○	×	40+
ポケットナイフ	3	1		1	〈ナイフ〉	○	×	15
コンバットナイフ	5	1		50	〈ナイフ〉	○	×	15
ボウイナイフ	4	1		30	〈ナイフ〉	○	×	15
単分子ナイフ	12	1	シフト1	3000	〈ナイフ〉	○	△	15
蛮刀・山刀	7	3		300	〈ナイフ〉	○	×	15
シミター	9	4		600	〈大型武器〉	○	×	15
フォイル	6	3		200	〈大型武器〉	○	×	15
日本刀	30	7	シフト1,心+3	30000	〈大型武器〉	○	×	15
レーザーブレード	60	5	心-3	50000	〈大型武器〉	○	○	20
高周波ブレード	50	7	心+2	20000	〈大型武器〉	○	○	20
斧・ナタ	10	4	心-2	30	〈大型武器〉	○	×	15
鉄棒	4~10	4~8		0	〈大型武器〉	○	×	15
警棒	2~4	2~3		10~20	〈大型武器〉	○	×	15
スタンスティック	0	2	心-8	300	〈大型武器〉	○	×	15

特殊弾

9mm口径以上の銃器は次の特殊弾を使用できます。

ペイント弾：ダメージなし。様々な色、匂いを発する。弾価格はそのまま。

テフロン弾：火力値倍。弾価格は10倍。

シルバーチップ弾：心理効果の際AR-8。弾価格は10倍。

曳光弾入り：命中率+10%。弾価格は2倍。

麻酔弾：銃口に取りつけてS射で撃ち出すこと。人間なら1分くらいで眠りにおちる。1発\$30。



棒類	4~10	4~8		0	<大型武器>	○	×	15
チェインソー	40	8	心-10	500	<特殊武器>	○	×	15
大ばさみ	30	6	心-6	200	<特殊武器>	○	×	15
大型ドリル	35	8	心-6	300	<特殊武器>	○	×	15
モーターツール・アイスピック	5	1		50	<特殊武器>	○	×	15
ワイヤー	5	1		0	<特殊武器>	○	×	15
単分子ワイヤー	20	1		1000	<特殊武器>	○	×	15
チェーン	7	2		0	<特殊武器>	○	×	15
バイルバンカー	100	7	シフト2	800	<特殊武器>	○	○	40+

[8.1.7] 武器VI類(爆弾)

指向性対人地雷：その昔クレイモアと呼ばれていた部類の物で、地面に設置された、キャンプに使うハンゴウ状の箱が90°の範囲で散弾をばらまくものである(効果範囲は10m以内)。

起爆装置は赤外線作動で、前を横切ると爆発する仕掛になっている。まあ、事前に気がついてさえいればまったく危険はないのだが。

対戦車地雷：昔ながらの地面に隠してあるタイプ。

火力は105の固定で、踏んだら爆発する(対戦車用なので人間程度の重さなら大丈夫)。これには装甲値はマイナスできないし、移動力もまず0になってしまうことに注意。

心配なら車載機銃を進行方向の地面に撃ちながら進むことだ。弾がも

ったいないなら、ホバータンクを早めに購入することだ。

吸着地雷：円錐型をしており、上部には取っ手が、下部には吸着材が付いている。

これも対物使用がメインで、メカに向けて投げ付けるか、近づいて対象物にくっ付ければ良い。

火力は75の固定ダメージ。装甲効果は適用される。

各種爆薬：様々な局面で使用される爆薬はその用途により種類も千差万別なのでデータとして設定するのは難しい。目安として1kgで火力95程度。以後3kg増えるごとに火力を+10してゆく。専門知識と、30kgの爆薬があればビルを破壊できる。爆薬1kg当りの価格は\$200程度。取り扱いが地雷に比べて格段に難しいのでGMは注意すること。

武器チャートVII類(爆弾)

名称	火力	ENC/HP	価格	実質効果		限界 ダメージ
				対人	対物	
指向性対人地雷	125	6/1	400	○	△	9
対戦車地雷	105	7/1	100	×	◎	18
吸着地雷	75	3/1	10	×	○	9
各種爆薬				○	○	

20mmサイボーグライフル用	4	300	1マガジン
火炎放射器用タンク	6	10	タンク1本*
ネット砲用シェル	3	40	1
ソリッドシューター用	1	20	どれでも1発
ライフルグレネード用	1	10	1
ATM	8	10000	ミサイル1本*
SAM	6	8000	ミサイル1本*
7.62mmミニガン用	8	1200	1ベルト
30mm機関砲用	10	2200	1ベルト
20mmバルカン砲用	15	3500	1ベルト
30mmビームキャノン用	6	8500	10発分バック
ガンランチャー用：			
グレネードロケット弾	6	500	弾1発
ATロケット弾	6	1000	弾1発
ゴムスタンガン用	20	100	5発分バック
203mmロケット弾	15	2000	ロケット弾1発
90mmロケット弾	4	50	ロケット弾1発
120mm徹甲弾	5	1000	弾1発
ブローガン用アロー	1	2	10
APボウ用アロー	2	30	1
スリング用ブレット	2	5	100発
ボウガン用アロー	2	10	10本
バイルバンカー用カートリッジ	2	5	1
10mmパルスレーザー用充電用バッテリー	10	5000	15回分バック
レーザーブレード、高周波ブレード用	4	3000	倍のターン数使用可能になる。
アダプターバッテリー			使い捨て。

[8.1.8] 弾薬

各種弾薬チャート

名称	重量	価格	弾数
デリンジャー用	1	1	10
.22Cal用	1	2	1マガジン
9mmカートレス用	1	3	1マガジン
9mmボディ用	1	2	1マガジン
.45Calカートレス用	1	3	1マガジン
.357マグナム用	1	1	6：スピードローダー付き
.44マグナム用	1	2	6：スピードローダー付き
.22Calブラスター用	1	100	1マガジン
短針銃用ショットシェル	1	10	1
9mmSMG用	1	5	1マガジン
.45CalSMG用	1	4	1マガジン
5.56mmライフル用	2	10	1マガジン
7.62mmライフル用	2	8	1マガジン
スナイパーライフル用	1	5	10
フレッシュットライフル用	1	13	1マガジン
12Gショットガン用	2	2	10
オートショット用	3	3	1マガジン
レーザーライフル用	1	1000	1マガジン
APガン、ATライフル共用	3	50	10
7.62mmLMG用	4	120	1マガジン
12.7mmHMG用	6	150	1マガジン

戦闘時の弾薬およびマガジン交換は1ターン。

*印は戦闘中の交換は不可。

[8.2] 防具

名称	ENC効果値	効果箇所	対効果	価格
ファイバーシャツ* ¹	1 A20/70%	胸,腕	火,弾,レーザー	50
ジャンプスーツ* ²	1 A10/90%	胸,腕,脚	弾,レーザー,放射能	100
防弾ジャケット	2 A30/60%	胸	弾	200
ボディアーマー	4 A40/70%	胸	弾	500
マグネットアーマーシステム* ³	1 A100/80%	全身	弾,レーザー	80,000
ファイバーヘルメット	1 A50/60%	頭部	弾,レーザー	150

*¹ この上に重ね着が可能。

*² この上に重ね着が可能。

*³ 身体の各部分に磁力発生システムを取り付けて、レーザー光線さえ曲げ反らしてしまうもの。上に何も着けてはならない。

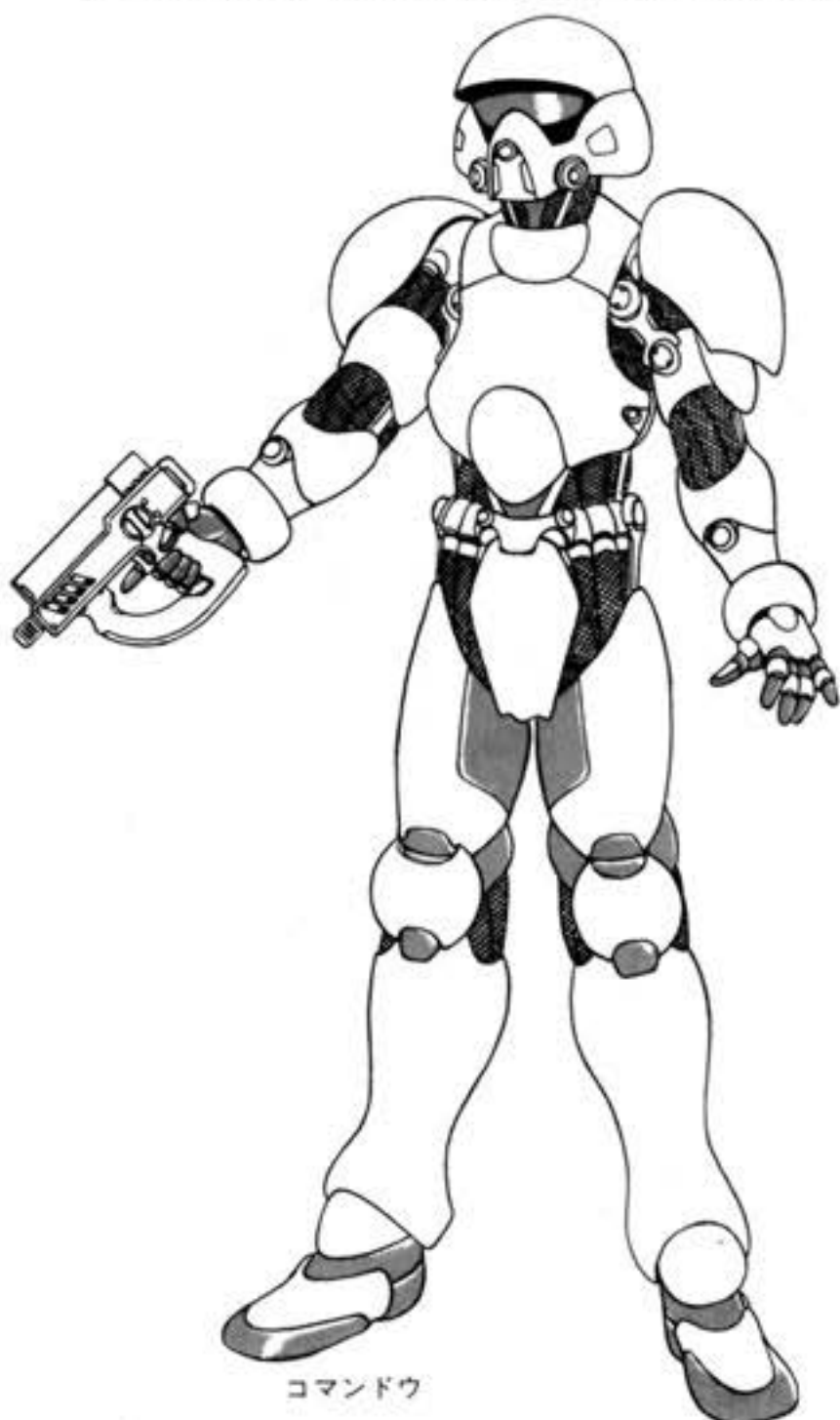
オートプロテクター

名称	重量	STR	REF	装甲	特殊装備	価格(\$)
コマンドウ	8	+7	+3	A60/60%	サイバーIRビジョン、 サイバーレーザーサイト(+20)	10,000
ハイブリッド	7	+5	±0	A40/70%	サイバーレーザーサイト(+20)	6,000
ハードボラー	10	+10	-2	A80/60%	サイバーIRビジョン	8,000
ワイアードギア	5	±0	+8	A30/40%	片手格闘用クロー	7,000

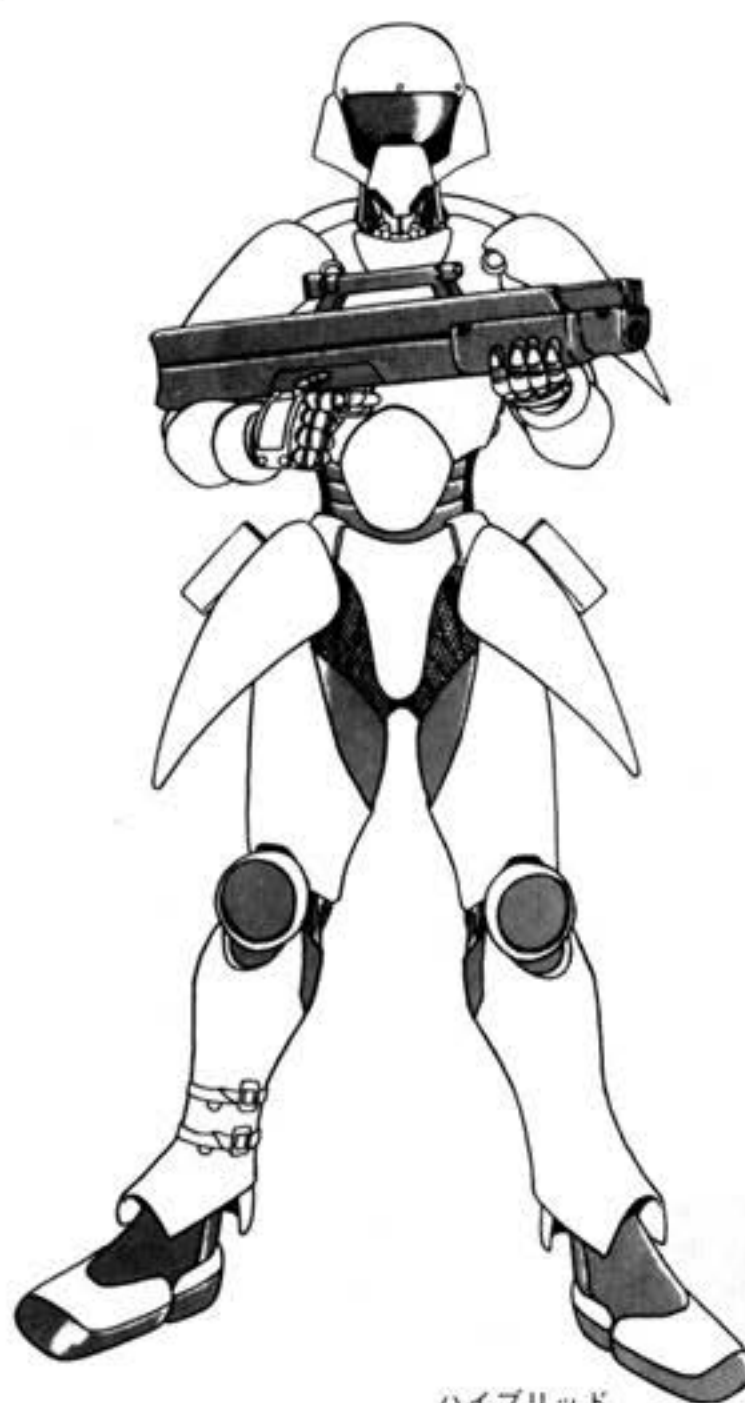
※ 重量が明記されていますが正確には着用時の力学的張力を表しています。

STRがこれに足りないものは着用したとしてもプロテクターの動力についていけず、1歩も動くことはできないでしょう。

オートプロテクターを着用しているときには、他の防具は使えません。



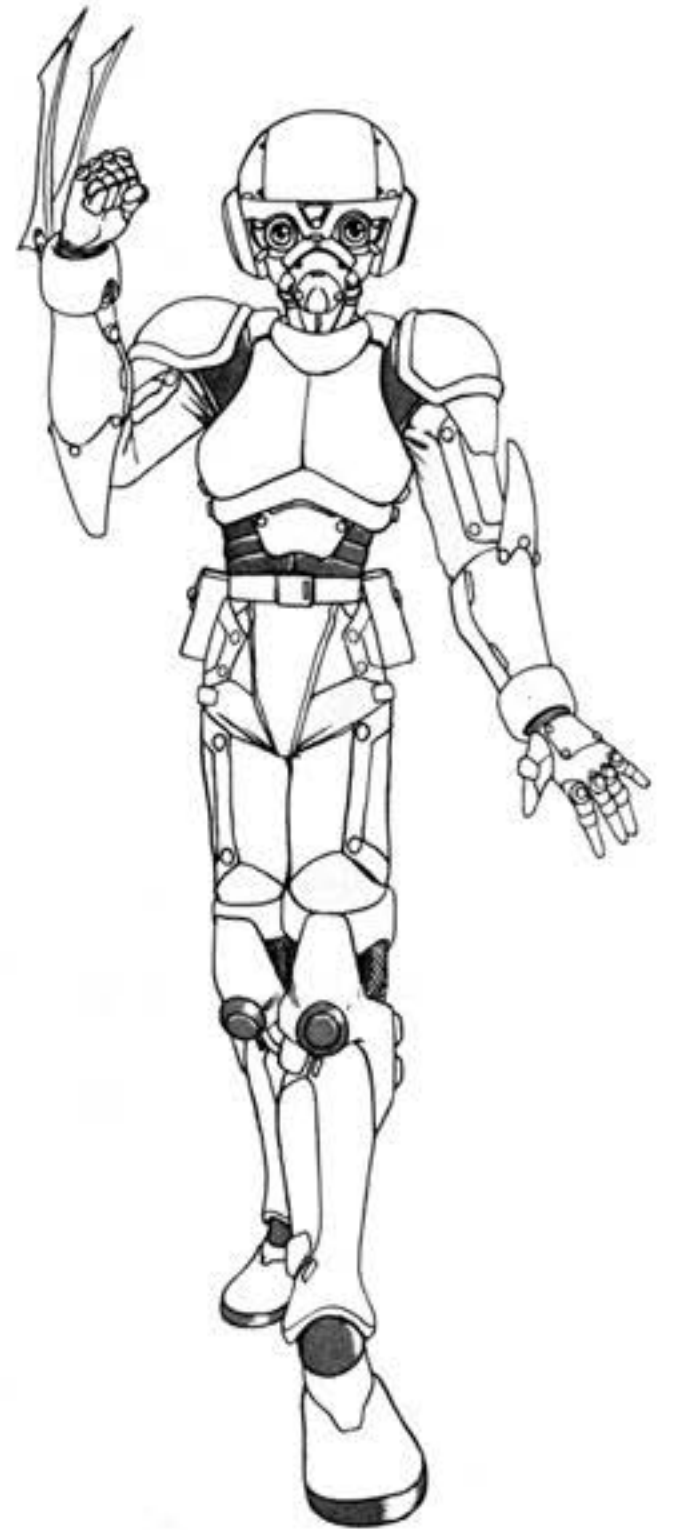
コマンドウ



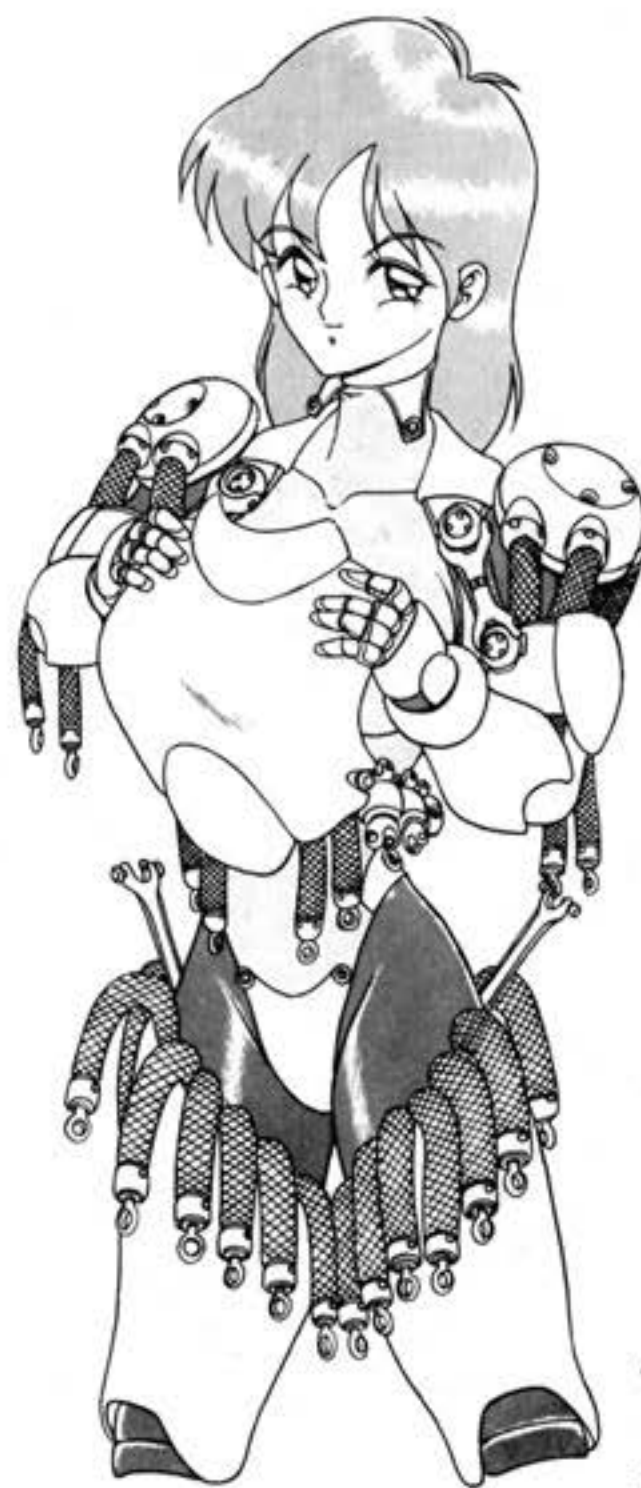
ハイブリッド



ハードボラー



ワイアードギア



オートプロテクター(コマンドウ)の着脱

[8.3] センサー類

ここにあげるセンサーは手持ちのあらゆる武器(ピストルから、車載でない大型マシンガンまで)に取りつけるものです。メカに搭載する火器に取りつけるものはメカニックルールにあるセンサーを、個人が体内に埋め込むものはサイバールールにあるセンサーを参照してください。サイバー式のものすべての手持ち火器に使用できるものですが、ここにあるものと、メカニックに搭載するものは1つの火器に付けられるので、いちいち付け換える必要があります。

名称	ENC	有効範囲	命中率効果	無効化	価格(\$)
狙撃スコープ	0	500m	+30	なし	500
レーザーサイト	0	100m	+20	なし	1,500
ノクトビジョン	1	200m(夜間)	ペナルティ無効	フレア	2,000
IRビジョン	1	80m(夜間)	ペナルティ無効	フレア	700

※「無効化」とは相手がこれらの装備を使用したとき、使いものにならなくなるということを表しています。

[8.4] その他アイテム

アイテムチャート

名称	ENC	価格	効果,備考
共通サイレンサー	0	20	I, II 類の銃につけられ、発射音を消す。
共通フラッシュハイダー	0	20	I, II 類の銃につけられ、発射炎を消す。
ガスマスク	0	50	
パラシュートバック	3	200	
双眼鏡	0	600	IRビジョン付き。
ゴーグル	0	50	目を保護する他、IR投光器の照らした物が見える。
懐中電灯	0	10	
消火器	2	10	
応急キット	0	10	〈応急手当〉と共に使う(SR2にできる)。
サイボーグ用応急キット	0	50	〈応急手当〉および〈精密メカニクス〉と共に使う。
皮下注射スプレー	0	10	皮下注射用ドラッグを入れる。
血管注射器	0	2	血管注射用ドラッグを入れる。
発煙筒(1回)	1	2	ソリッドシューター用の物ではない。
信号弾(1回)	1	5	ソリッドシューター用の物ではない。
テント(4~6人用)	12	200	
寝袋	6	100	
発信機	0	100	大きさ1cm ³ ほど。50km先のレーダーで捉えられる。
NBC警告計	0	50	放射線、細菌濃度、温・湿度を知ることができる。さらに気象情報を伝えるラジオが付いている。
地上車修理工具セット	3	50	〈大型メカニクス〉と共に使う。
ゴムボート	10	80	
救命胴衣	1	10	
スコップ	3	10	折り畳み式。
野外調理セット	7	100	
レーション(1回)	1	5	1回分の保存食。
サバイバルキット	3	30	3回分の食料とモルヒネ、応急キットが入っている。
ハンググライダー	8	300	〈空中・OG機動〉が必要。
ロケットリュック	10	500	1km飛行できる。戦闘中なら10ターン飛行可。タイプA、MV40、REF6としてみる。〈空中・OG機動〉が必要。
サイボーグ用流動食レーション(5回)	1	10	サイボーグなら5回分だが、人間なら1回分であろう。
ハンディビデオカメラ	1	100	IRビジョンを組み込める。メカにも取り付けられる。
カーオーディオセット	5	500	

解説:

狙撃スコープ: 狙撃のみに使用可。専門的に言えば一度取り付けられたスコープは銃に合わせて調整されるので、戦闘中に他の銃に付け替えたりすることはできません。

レーザーサイト: レーザー光線を、相手に当てて命中率を上げるもので、その精度は素晴らしいものです。大型火器までのどんなものにも付けられます。

ただし、火炎放射器に付けるのは恥ずかしいと思います。

ノクトビジョン: 光電子増幅管(弱い光を強い光にできる)を使って暗闇でも敵を発見できます。強い光に弱い。

IR(赤外線)ビジョン: 相手がIR(赤外線)を放射していなければ見ることはできません。隠れている相手でも(熱を放射していれば)ある程度見つけ出すことができます。



コンパクトシェル用センサースーツ	0	100	尿道管付き。これなしでコンパクトシェルは動かない。
トランシーバー	0	50	2個で1セット。
アーミーナイフ	0	100	いわゆる十徳ナイフ。1つあると便利
マイクロトーチ	0	10	5mmほどの鉄板なら焼き切れる。ライターとしても使える。使い捨て。
サイバークリーニングキット	3	200	間接などのほこりを化学スプレー、ブラシなどで取る。
多目的警報ポッド	2	500	ジュース缶ぐらいの大きさ。設置した後、NBCの他、振動、熱、ガスなどを感知すると、ブザーで警告する。
盗聴機	0	50	大きさ1cmほど。トランシーバー、無線機、ラジオで受信する。受信範囲は100m。
ラバースプレー	1	10	1缶でフルボグー一体分。メタルボディを見かけだけ皮ふ状ゴムで覆う。激しい動きや熱が加わるとすぐ破れる。
ホログラフ写真機	2	3000	完全に写真にするには写真機のコンピュータが指示する3方向から写真を撮らねばならない。贅沢品。
ホロフィルム	0	200	10枚(30回)分。フィルムというよりバッテリー入りの記憶盤で、ホログラムは板に立つように出現する。
リボム	1	50	10m。ガムテープ状のプラスチック爆薬。必要なだけ切って使い電流を流すと爆発する。ただしその火力は小さく、ドアなどの破壊にしか使えない。
ネオンテープ	1	10	100m。ガムテープ状で一度電流を流すと一定時間ネオンのように光る。熱はでない。
ワイヤーランチャー	5	200	ワイヤー付きのフックがガスで発射される。最大100m。300kgの重さまで耐えられる。武器として使うなら火力20、命中修正-80、回数3の小火器としてみる。
ブレインスキャナーデッキ	5	9,500	死亡直後の人間から情報を引き出す。本人が思考していたことより、死ぬ3分前～瞬間まで見ていた物、聞こえたこと、話したことなどがプレイバックされる場合が多い。

ハンターズ・セット

ハンターの必需品をセットした物も売っています。

ランドブラスター・セット

ガスマスク
ゴーグル
サバイバルキット
NBC警告計
トランシーバー(1個)
消火器
地上車修理キット
スコップ
ENC 8 価格270

バウンサー・セット

ガスマスク
ゴーグル
サバイバルキット
NBC警告計
トランシーバー(1個)
発煙筒
信号弾
ENC 6 価格210

ネットライナー・セット

ガスマスク
ゴーグル
サバイバルキット
NBC警告計
トランシーバー(1個)
ENC 5 価格200

ハスラー・セット

ガスマスク
ゴーグル
サバイバルキット
NBC警告計
トランシーバー(1個)
双眼鏡
ハンディビデオカメラ
ENC 6 価格900

[8.5] ドラッグ

社会不安に対して、ドラッグはかなり以前から容認されるようになっていきました。

また、軍事用としての開発も進められ、催眠学上のインプリンティングと共にその効用を理解されています。

普通は効果と副作用の抑えられたものが市販され、軍や警察でも基本装備に加えられています。

しかし、公認されたもの以外のものは相変わらず危険な薬品です。

ほとんどのものは1回の服用で数時間から半日くらいまで基本能力を決められた数値分アップさせます。効果の強いものにはやはり副作用もあります。

なお、すべてのドラッグに関して、服用時の効果に能力値上限はあり

ません(18を超えてもよい)。

ただし、人工筋肉、人工神経で肉体を構成されているサイボーグには、当然ですが筋肉増強剤や加速剤などは効果がありません。特に決まりを明記したりはしませんので、常識の範囲で判断してください。

どの薬も特に説明がなければその効果は服用後1~2分で現れるものとしてします。

また、電気刺激で人体に影響を及ぼす器具があり、これもドラッグと呼ばれてその範ちゅうに入れられています。

中毒

中毒性のあるドラッグ(ほとんどの禁制品)を3回以上短期間に使用した場合、(GMが判断します)中毒患者になります。

以後少なくとも3日に1回はそのドラッグを服用しなければなりません

ん。治したければ、医師に相談するのがよいでしょう。

また、キャラクターメイクから数えて、禁制品の使用を10回行った者は心理チェック時のパーサー目目が1のゾロ目に加えて2ゾロもパーサー目となります。

以後さらに禁制品を10回使用することに3ゾロ、4ゾロと増えていきます。

ドラッグ類チャート

種別	名称または俗称	効果時間および効能	服用方法	副作用	価格(\$)
筋力増強剤	グリーンオニオン	1D3時間、STR+1D3	皮下注射	なし	5
	ポバイン	1D3時間、STR+8	皮下注射	あり	200
加速剤	イエローストーム	10分間、REF+1D6	鼻孔にスプレー	なし	7
	ニューカッスル	20分間、REF+10	鼻孔にスプレー	あり	400
士気高揚剤	カミカゼ	1時間、WIL+2	錠剤服用	なし	5
	ハラキリ	1時間、WIL+1D6	血管注射	あり	100
	テンブラ	2時間、WIL+1D10	血管注射	あり	1,000
知覚増大剤	P-4001	30分間、PER+1D6	液体飲用	なし	10
	XP-4002	1分間、PER+20	液体飲用	あり	800
体力増強剤	金鋼呼錠	1時間、SUV1ランクアップ(HP+5)	錠剤服用	なし	200
	ゾンビーズエキス	30分間、SUV2ランクアップ(HP+15)	鼻孔より粉末吸入	あり	100
精神安定剤	リラクスティック	1本(3分間)につきWIL2回復	火をつけて吸う	あり	3/20本
細胞活性化剤	セル・クリーム	損傷を1ランク回復(HPも1D6分)	患部塗布	なし	10回分20
自白剤	GR(ゲーアール)61	1日、尋問、拷問に+20%	カプセル服用	なし	100
	アップルX	永久、尋問、拷問に+50%	皮下注射	あり	30
冬眠剤	ケイブペア	2D6週間眠る	血管注射	あり	40
メラニン増加剤	ブラッキー201	永久、肌、髪、目の色を変える	薬槽に身体を浸す	なし	10
メラニン減少剤	ホワイトティ203	永久、肌、髪、目の色を変える	薬槽に身体を浸す	なし	10
洗脳剤	ブランク・ブレイン(BB)	永久、すべてを忘れる	脊髄注射	なし	50
麻酔剤	モルヒネ	ケガの痛みを和らげ、量が多ければ眠らせる	皮下注射	あり	2
ホルモン剤	ブルースキャロップ	1週間服用し続けると、のち1週間性転換できる	錠剤服用	なし	1週間分20
延齢剤	スーパードルフィン	服用し続けると老化を防ぐ	座薬 1錠	なし	10,000
成長抑制剤	リリバット	服用し続けると老化を防ぐ	座薬 1錠	なし	5,000
幻覚機器	ハードポイント	使用している間幻覚をおこす	電極を接続	あり	30
	ソフトポイント	使用している間幻覚をおこす	電極を接続	あり	40
娯楽	ゴールドレベル3	ナイトライフを3倍楽しめる	鼻孔にスプレー	なし	10~100
蘇生剤	スナップショット	3時間以内に死亡した者なら、蘇生(MOの状態)させる	血管注射	あり	1,000

解説

グリーンオニオン：その匂いからこう呼ばれています。市販品なので副作用はありません。

ポバイン：禁制品です。効果がきれた後、急激に血管が収縮するため筋肉に損傷を起こす可能性があります。

STRのAR15くらいでチェックし、失敗したらSTR-1されます。

イエローストーム：特に副作用はありません。市販品です。

ニューカッスル：禁制品で、使用直後1D6して6が出たらパーサーします。

カミカゼ：市販品で副作用はありません。アーミーではグリーンオニオン、イエローストーム、カミカゼの3点セットが装備品として支給されています。

ハラキリ：禁制品。効果の切れた後、1D6して6が出たら発狂します。

テンブラ：禁制品。どうも士気高揚剤の主要生産国は東洋の島国のようです。効果の切れた後、1D6して5で発狂し、6で脳死します。

P-4001：一応市販品ですので副作用はありません。

XP-4002：超禁制品。使用直後1D6して4~6でショック死します。

金鋼呼錠：体力増強剤はすべて禁制品です。ただし、これは漢方薬らしく副作用はありません。

ゾンビーズエキス：使用直後1D6して5,6で発狂かショック死します。全身がバラバラになるまで戦い続けます。

リラクスティック：市販品です。ただし中毒性があります。

セルクリーム：市販品です。疑似細胞で患部の細胞を活性化させるバイオ工学の産物です。

これは(応急手当の後であっても)1ヵ所につき1回だけ使用可能ですが、HW、MOのときに使用するとかえって衰弱(1ランク損傷が悪化します)してしまいます。

GR-61：これは市販はされていません。幸いにして副作用はありませんが。

アップルX：アップルジュースのような匂いと味がします。投与された者は100%廃人になります。

ケイブペア：市販品ですが、目覚めたときチェックを要します。1D6



して、5,6でSTR~PERの数値をどれでもいいから3ポイント分減らします。

これは遭難してしまい、救援を待つこと以外どうしようもないときときにしか使わない方がいいでしょう。

ブラッキー201：ファッション用品、あるいは変装用アイテムです。

粉状の薬を溶いた浴槽に30分身体を浸すだけで健康的に日焼けし、髪も、目も黒くなります。

黒人が使用しても効果はありません。

ホワイティ203：ブラッキーとは逆の効果があります。これを使用すれば(ブラッキーを使った者は)元に戻ることが出来ます。

白人が使用したら、白髪で目の赤い白子(アルピナ)になるでしょう。

blank・ブレイン(BB)：使用后新たな人格を植え付けられます。

精神医学スキルでインプルーベイングをするなら、成功率は100%になります。

量を加減してやれば発狂などの精神治療に使えます(スキル+40%)。

ただし、取り扱いには十分注意してください。

友人を廃人にしたくなければ、ですが。

モルヒネ：特に説明する必要はないでしょう。これも取り扱いには十分注意することが必要です。多すぎれば友人は2度と起き上がれなくなるでしょう。中毒性があります。

ブルースキャロップ：これは市販品で、副作用はありません。変装や変態に利用されます。

スーパードルフィン：一応市販品ですが、高価で一部の金持ちが常用しています。まあ、PCにとっては大きな金づるでしょう。

リリパット：スーパードルフィンは30歳以降の人間しか効きませんが、これは主に20歳以下の子供を対象としたもので、早期の延命処置といえます。

ハードポイント：性機能を失ったサイボーグのための電極トランクリャイザー。ヘッドホンステレオぐらいの大きさでコードが出ています。サイボーグはコードをつなぐだけで快感を楽しめます。市販品ですが中毒性があります。様々なブランド名があります。

ソフトポイント：ハードポイントの人間用マイナーチェンジ・バージョンです。本来の使用法の他に脳死した人間への電気ショックにも(“ジャック=イン”ルール参照)使えたりします。これも中毒性があります。

ゴールドレベル3：“ゴールド”シリーズはレベル1から10まであります。レベル3までは市販品ですが、それ以上はよほどの好き者でないかぎりハードすぎると言われています。副作用はありませんが、レベル4以上は中毒性があります。

スナッフショット：当然のことですが、脳がちぎれ飛んでいたり、心臓が破壊されていたりすれば蘇生は不可能です。それ以外なら生き返ります。ただしすぐに手当する必要があります。また、これは1度使用すると即座にバーサーク値が1つ増えます。

あとがき

よく言われる話ですが、サイコロなどによるチェックなどなくても、RPGは純粋に会話だけで成立するはずですし、またそれが理想というものです。背景世界だけGMが創造するか、各種メディアを参考にすればよいのです。もちろん、これでは本当に身内だけでしか遊べません。コンベンションなどでまったく知らない人と遊ぶことができないのです。だから、みんなが使えるルールやワールドが必要となるのですが、せっかくこういう物を創るのですから、なるべく、これを使う人(GMもプレイヤーも)が苦勞しないように、システムやワールドを深く広くフォローすべきです。"メタルヘッド"は複雑な世界観、近未来というテーマ性をもっているのに、とくに"広く深く"を意識して創ったつもりです。

まあ、それはおいといて、ルールには書けなかった戦闘システムの解説を、この場を借りてちょっと述べさせていただきます。

戦闘は、基本的にはサイコロを1回振るだけで解決します。これは戦闘解決手順を簡単にするというよりは、そうせざるをえなかったのです。もちろんそのおかげで、損害部位なども一緒に出せるという副次的な産物も生まれましたし、他のディティールをオプション的に付け加えていくことに成功しましたが、でも、本当は別のところに目的があったのです。やりたかったことのひとつは、得意とする武器の性能または持ちうる技を120%まで引き出せる達人=ヒーローという存在を、システムとして取り入れたかった、ということ。それに関連して、武器のダメージの幅、またその評価が必ずしも一定ではないということも表現したいと考えました。いまどきそんな人はいないと思いますが、ナイフは1D6だから喉に突き刺さっても死なないよーんなどということはなく、そのナイフにしても子供が刺したのか、シュワルツネッカーが刺したのかによって非常に差がある！ という変なこだわりがそのきっかけになったのです。肉体へのダメージもさることながら、精神的に与えるダメージもフォローしたいと考えた結果は、心理チェックのルールを生み出しました。

これらは戦闘チャートにうまく取り入れられています。命中率についてはおもに技能値の高低で表され、損害度は(命中部位でない)当たり所のよしあし(急所かどうか)を示しています。達人は素人より確実に命中させられるのは当たり前ですし、同時にどのように攻撃すればより大きなダメージを出せるか知っています。これは技能値が100を超えた場合に、その分を無条件にサイの目に足せるということによって解決されています。これにより限定的ながらも無限ロールが実現しました。対生物の場合(損傷ランクルールを使用した場合)には、どんな物を用いてもクリティカル以外の方法でも"K"にいたらしめることができます。生物(特に人間)はそれ程までに弱いものです。例えば、ナイフの達人は鉛筆をナイフのように使った場合、例え鉛筆の火力が-50であったとしても、人1人殺せる可能性があります。

限界ダメージ

ただし、これでは(理論的には)ナイフの神様はポケットナイフ1本で空母も破壊できるということになります。それで武器に限界ダメージを設定しました。武器の限界ダメージはチャートによると100%で最もGOODな目、91のときの対物ダメージポイント $5 \times 3 = 15$ が基本ですが、火力の特に大きな物はそれに見合う限界値を設定してあります。純粋な対装甲兵器などはチャートの上限値40を超えることとなります。サイボーグなどはまれにこれだけのHPを持つ者がいますが、ゲームに登場するメカの中にはそんなに高いHPを持つものはありません。増加装甲を貫くだけの火力、またはGMがより大きなメカ、生物をシナリオに登場させる場合に備えてのものと解釈してください。また、素手の場合の限界ダメージはそこにも明記されていませんが、人間のSTRの限界値が40ですから、

限界まで筋肉強化されたサイボーグは、火力のプラスは30、つまり本来なら.44マグナムまたは7.62mmミニガン程度の火力に相当します。しかし、現代においてこういったサイボーグははまだ実用化されておらず、その能力は未知数です。だからわざと限界値は設定しませんでした。

命中率ということ

命中率は便宜上、こう呼んでいます。厳密には効果率といったほうが正確です。相手にダメージを与えるのが戦闘の1次的な目的ですから、あたったかどうかより効果があったかどうかの方が重要なのです。またこれにより様々な武器の特徴がダメージや種別だけでなく、もっとリアルに表現できるようになりました。

飛び道具に関しては、1戦闘ターンは3秒ですから、ピストル類で2~4、SMGで25~50、バルカン砲なら100~300発の弾丸を発射しています。これらの弾が目標にすべて当たるはずがないし、すべてはずれることもないでしょう。さらに12.7mmなどの大きな弾丸は当たらずとも、その風圧で目標に被害を与えることもあります。これが格闘ともなると、その判定はもっと難しくなります。距離による命中修正は、小火器は反動の有無で、ショットガンや連射兵器は反動とばらまき率で、ATライフルなどは反動の大きさが、ミサイルは内蔵センサーが命中率に影響を与えます。ロケット弾の低い命中率は賛否両論あるかと思いますが、その分コストが低いので勘弁してください。悲しいことに極端に命中率の低い兵器はあとで火力をプラスしても大した効果が得られないことがあります。こういった兵器は腕が良ければ(技能値が高ければ)絶大な効果をあげることが多いのです。ここでも達人はその能力を遺憾なく発揮できることでしょう。

クリティカル・アクシデントについて

命中率がどの程度であろうともなるべく10%ずつクリティカル・アクシデントレンジがとれるようにしてあります。命中範囲%の1の位の0または1の目というのはそういった理由からです。命中範囲の20%が特殊な結果になるというのは少し大げさかも知れませんが、よりスリリングな展開をめざした、という結果でもあります。それでも銃器のアクシデントは多くの場合、単なるはずれという結果になるはずですが、クリティカルはダメージポイント・ルールを使った場合、3倍ダメージとなるので、サイの目によって大きな差が出ることとなります。同じクリティカル目でも、素人より達人の繰り出すクリティカルの方が大きいということですが。

戦闘のシステムは今までにない斬新なもので、とっつきにくいとか面倒くさいと思われる方もいらっしゃるかも知れませんが、しかし実はぶっちゃけた話、戦闘はチャートを見ながら技能値でSRするだけでも解決できるのです。その他のこまごまとした修正はすべてオプションですから、好きなオプションルールだけを取り入れ、またはいらぬルールをばいいてプレイすれば、雰囲気は失わずにだいぶ簡略できると思います。極端な話、GMはルールブックから必要最小限のルールを引き出して使うことにしてもかまわないのです。

また、この戦闘チャートはあらゆる状況に対応するようにつくってありますから病気の状態(SUVランクを下げ、ダメージを受けやすい体にする)なども再現できますし、他のワールドで、例えばドラゴンプレス、エナードレインなどのダメージ判定にも使用できます。

アガルタ 高平 鳴海



Illustration: MITSUAKI SAGIRI

FRONTIER 2150
METAL HEAD

Hobby
JAPAN

© Copyright 1990 Hobby Japan/Agaruta All right reserved.

アフィリエイトページの紹介



高平鳴海先生の作品を
こちらで紹介しています。

>>このページをクリックして下さい