BY SANTIAGO BETANCUR



レッド・クローム・カーゴ

サイバーパンクRED用スクリーム・シート

執筆&デザイン：コーディ・ポンスミス

編集：マット・クリック　●　**アート・ディレクション：**ジェイ・コバック

業務管理：リサ・ポンスミス　●　**レイアウト：**J・グレイ

翻訳：楯野恒雪（サイバーパンクRED翻訳チーム）

Copyright © 2020 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A.
All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

本シナリオに登場する個人・団体・製品・思想・宗教・病名、その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。あらかじめご了承ください。

コンバット・ゾーンでギャング戦争勃発

文責：ジェリコ・ハント

本日未明、かねてから緊張状態にあったアイアン・サイツとレッド・クローム・レギオンが全面抗争に突入。コンバット・ゾーンの北部地区は大混乱に陥っています。現地では至る所で銃弾が飛び交い、リパーでの斬り合いが起きています。この２つのギャング集団は極めて凶暴であり、ここ数ヶ月の間に溜め込んだ敵意を互いの構成員だけでなく、血塗られた抗争の場に迷い込んだ不運なナイトシティ市民にまでぶつけています。ナイトシティ市警（NCPD）は、この無意味な暴力を止めるべく警官隊を出動させていますが、抗争の現場では複数の全身義体（フルボディ・コンヴァージョン）が目撃されており、C-SWATを投入する必要に迫られています。抗争がさらに激化すれば、影響がコンバット・ゾーンの外にまで拡大することは避けられない情勢です。

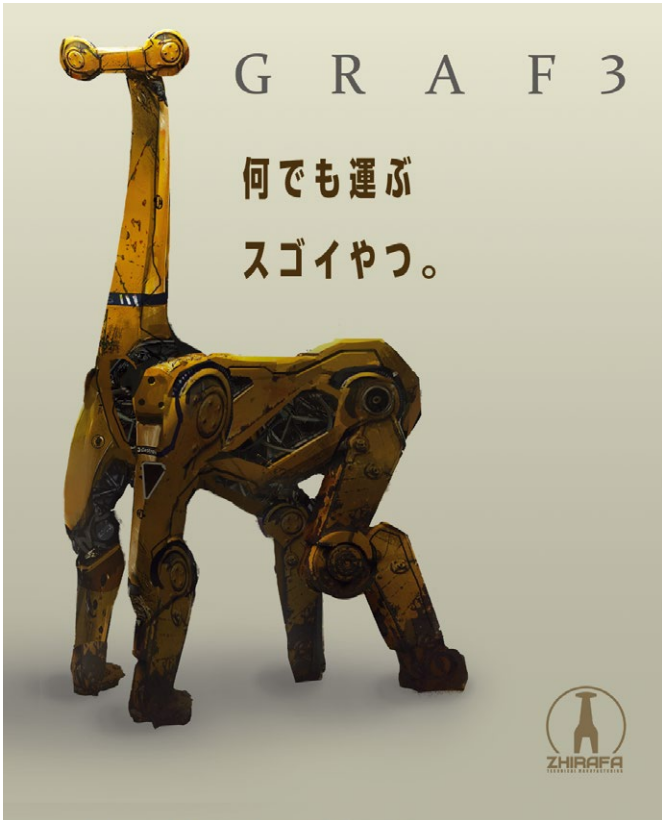
しかし、この流血の惨事の原因は何だったのでしょう。縄張りの境界線を巡るゴタゴタ？　挑発的な言葉の応酬？　それとも、背後にもっと深い理由があるのでしょうか？　抗争の裏には、両ギャングとは別の勢力の暗躍がありました。『ナイトシティ・トゥデイ』がドラマティックな真相をお伝えします。

今回の抗争の発端は、レッド・クローム・レギオンとアイアン・サイツの些細な縄張り争いでした。両ギャングの対立は、長年アイアン・サイツが縄張りとしてきた地域でレッド・クローム・レギオンのメンバーが新人の勧誘を始めたことがきっかけとなり、以来数年に渡って続いています。第四次企業戦争でアラサカが没落したことで、同社の後援を受けていたアイアン・サイツは大きく勢力を損ないました。その結果、彼らはいくつものギャング団、とりわけレッド・クローム・レギオンから狙われるようになりました。レッド・クローム・レギオンは、敵対するギャングを潰して縄張りを奪い取り、若者たちを洗脳してネオ・ファシスト集団に引き込むことでよく知られています。しかし最近起きたいくつかの戦闘において、アイアン・サイツは決して防戦一方でなく、むしろ攻勢に出ていたことが判明しました。『ナイトシティ・トゥデイ』の記者たちは、この抗争におけるギャングたちの戦術の変化から、不穏な兆候を読み取っています。

ナイトシティ北部に住む方なら誰もが御存知の通り、これまで弱体化していたアイアン・サイツは近年になって奇跡的な復活を遂げました。アイアン・サイツのメンバーは、ほぼ全員が重度にサイバー化しているか全身義体（フルボディ・コンヴァージョン）化していたため、アラサカという資金源を断たれた彼らは義体化精神病（サイバーサイコシス）を発症寸前、または発症しながらかろうじて踏みとどまっているような状態に陥りました。彼らの勢力と縄張りは“赤の時代”を通じて縮小の一途を辿っていました。アイアン・サイツが再びメンバーを増やし始めたのは、ごく最近のことです。当初、この増加は社会復帰に失敗した義体化精神病（サイバーサイコシス）患者が数人ギャングに加わっただけのことと思われていました。しかし最近になって、勇敢なる記者ジェリコ・ハントが、この流血の惨事に隠された真実に光を当て、街じゅうを震撼させる大発見をしました。あるノーマッドが運営するナイトシティ郊外の鉄道駅に潜入したハントは、アイアン・サイツの関係者として知られる人々と、怪しい黒スーツの男たちが取引する現場を目撃したのです。この取引でアイアン・サイツが手に入れた数箱分の軍用ハードウェアは、最近“真夜中の市（ミッドナイト・マーケット）”から流れたものに間違いないとハントは見ています。どうやらアイアン・サイツは本当に新たな支援者を得た模様です。

しかし、この取引からわずか数日後、ナイトシティ市警（NCPD）はシティへ向かっていた所属不明のトラック１台がレッド・クローム・レギオンの襲撃を受けたと発表しました。そのトラックに、謎の組織から送られた物資が積まれていたのは間違いありません。今回の全面抗争は、レッド・クローム・レギオンを壊滅させ、盗まれた物資を奪い返すために、アイアン・サイツ側から仕掛けた復讐戦だとハントは考えているのです。

リンク：アイアン・サイツ、新たに大量の銃を入手
リンク：ナイトシティのギャング勢力地図
リンク：輸送機関のハイジャック、今週３件目



▶プレイヤー用情報◀

ホーネットという通り名の有名なフィクサー（CPR P.306参照）が、地元のフィクサーを通じてクルー（PCグループ）に接触してくる。彼は危険だが金になる仕事（ジョブ）を持ちかけてくる。ホーネットは、レッド・クローム・レギオン（CPR P.309参照）に盗まれた荷物を奪還してくれれば、クルー1人につき2,000ebの報酬を支払うという。

盗まれた荷物は、4つの大きなクレートだ（訳注：一般にクレートは貨物輸送用の枠箱（わくばこ）のことだが、ここではジュラルミンケースのような金属製の頑丈な箱のこと）。クレートはDNA暗号鍵でロックされている。ホーネットはクレートの中身についてはクルーたちに教えてくれないが、運ぶ際には慎重な取扱が必要なものであることだけは伝える。

レッド・クローム・レギオンは、彼らがハイジャックしたミリテク製の重装甲貨物列車"ハンマーヘッド"を使って、これらのクレートをナイトシティの郊外にある施設へ運び出そうとしている。PCたちは、列車の中で自分たちを待ち受けているものの詳細を事前に知ることはできない。だが、1人2,000ebというのは大金だ。なあに、そんなひどいことになんてなりゃしないさ。きっとな……

▶GM用覚え書き◀

PCたちが奪還せねばならない4つのクレートのうち3つには、軍用の高性能爆薬とサイバーウェアがぎっしりと詰まっている。これは本来アイアン・サイツ（CPR P.308参照）に引き渡されることになっていたものだ。残る1つには、ホーネットお手製の致死性神経毒を噴霧する装置が複数個入っている。

この神経毒は、アイアン・サイツがとっておきの切り札として大枚はたいて買い付け、レッド・クローム・レギオン（または深刻な脅威となった他のギャング）に対して使うつもりでいるものだ。レッド・クローム・レギオンはこれらのクレートを盗んだものの、DNA暗号鍵を解除できず、中身を傷つけることなく分厚い金属製のケースを壊すのが困難であるため、まだ開けることができていない。

現在、クレートはナイトシティの北の外れにある、放棄された町に向けて輸送中だ。町にはレッド・クローム・レギオンに雇われた技術者（テク）がいるので、そこに運び込まれてしまえば、クレートを開けられてしまう。

ホーネットはPCたちがレッド・クローム・レギオンの貨物列車に乗り込めるように段取りを整えてくれる。ホーネットは列車を用意し、貨物列車の隣の線路を走らせる。両方の列車が並んだところで、PCたちはホーネットの列車の上から、レギオンの貨物列車の上に飛び移らねばならない（難易度13の〈運動〉判定）。判定に失敗したとしても地面に落下してしまうことはないが、飛距離が足りずに最後尾車両の側面にしがみつくことになる。さらに、衝突警報装置が作動し、貨物列車内部の警備員たちが警戒態勢に移行する。

貨物列車の上に飛び移ったら、PCたちは最後尾車両の屋根にあるメンテナンス・ハッチを開けねばならない（難易度13の〈基礎技術〉判定）。成功すればハッチから貨物列車の車内に入ることができる。最後尾車両の中には、レッド・クローム・レギオンの警備員が2人いる。データはCPR P.412の**ブースターギャンガー**を使え（武器にショットガンを追加する；PCの人数が5人以上なら、警備員を1人増やすこと）。

貨物列車の車内には多数のコンテナがあり、天井近くまで積み上げられている。コンテナによって視線が遮られるため、警備員たちからはメンテナンス・ハッチが見えない。PCたちが静かに入り込めば、警備員たちに対して奇襲を試みることができるだろう。

貨物列車の3両目には、コンテナが数個と、整備用のネットワーク・ポートが1つある以外に何もない。このネットワーク・ポートはアクセスポイントであり、ネットランナーはここからジャックインすることができる（NET構造体は下記の『ハンマーヘッドのメインフレーム』を参照）。第2階層の"積荷目録"にアクセスしたPCは、この貨物列車がレッド・クローム・レギオンにハイジャックされた時に積まれていたすべての荷物が記されたリストを入手できる。賢明なGMなら、PCたちに新しい装備を入手させたり、シナリオの導入としてこのリストを活用できるだろう。ネットランナーが第5階層の"コントロール・ノード：ロボット銃座"を制御下に置いた（訳注：インターフェイス能力の"コントロール"を使用して判定に成功した）なら、2両目にロボット銃座（CPR P.214参照）があるのに気付くだけでなく、これを遠隔操作することができるようになる。

貨物列車の2両目には、レッド・クローム・レギオンの警備員（CPR P.412の**ブースターギャンガー**のデータに、ショットガンを追加したものを使え）がいる。人数は［PCの人数－1］人だ。これに加えて、レッド・クローム・レギオンの警備隊長（CPR P.413の**警備隊の隊員**を使え）が1人いる。PCたちが貨物列車に乗り移る際に衝突警報装置を作動させてしまっている場合、ロボット銃座（2両目中央の赤い五角形の位置の天井にある；CPR P.214参照；武器は大型SMG）が起動している。

ロボット銃座が起動していない場合、レッド・クローム・レギオンの警備員たちの誰か1人が、最初のターンに"ロボット銃座制御装置"へ駆け寄り、ロボット銃座を起動する。

PCたちが探しているクレートは2両目にある。PCは1人でクレート1つを運べるが、運ぶためには両手を（2つの手を）使う必要がある。通常、ハンマーヘッド貨物列車は自動運転で運行しているが、PCは先頭車両の"運転席"で難易度9の〈陸上ヴィークル運転〉判定に成功すれば、列車を停止させることができる。あるいは、来た時と同じように貨物列車の屋根に登り、ホーネットの列車に飛び移って戻ってもいい。

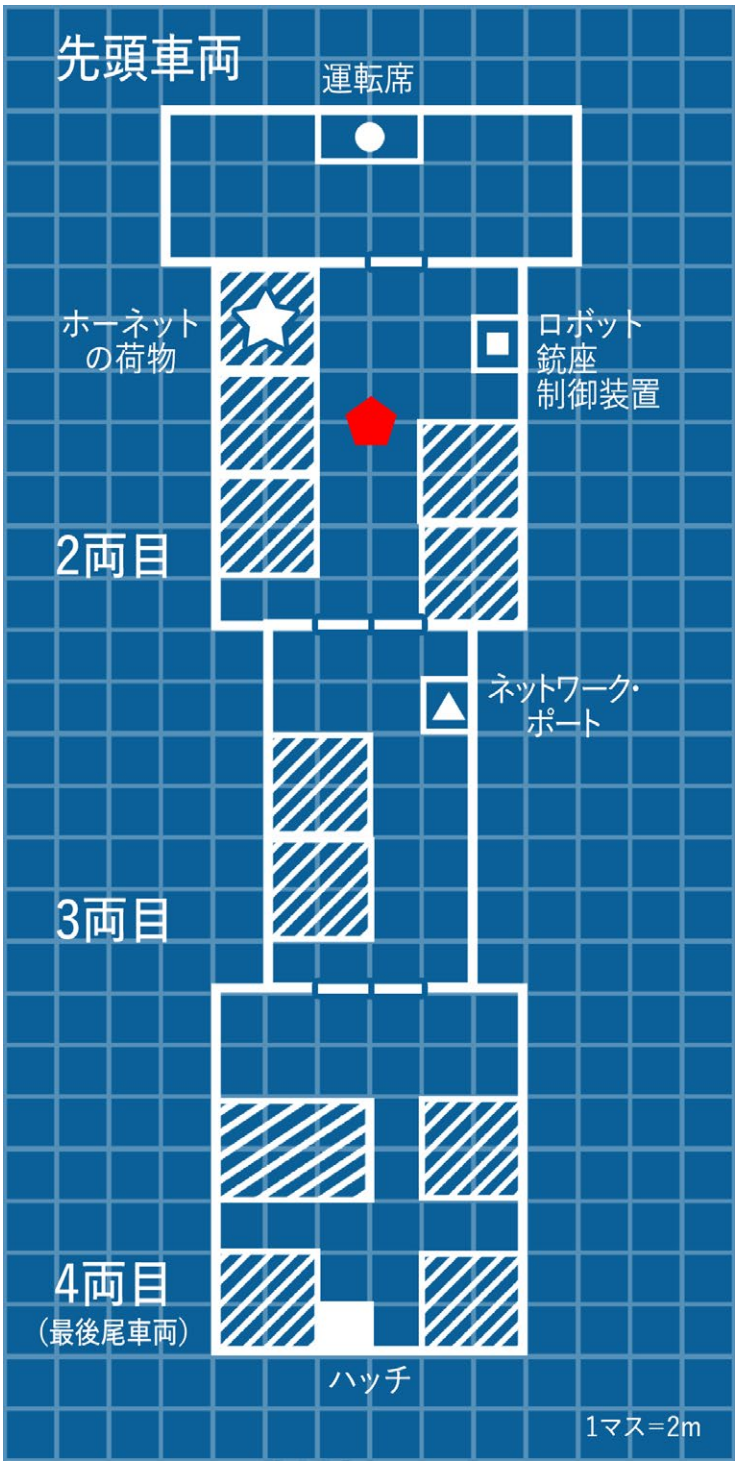
クレート1つを持って飛び移るには、難易度15の〈運動〉判定に成功する必要がある。ホーネットの列車の上にいる他のキャラクターにクレート1つを投げ渡すなら、〈運動〉判定の難易度は13だ。

ホーネットの列車に戻り、クレートを引き渡せば、ホーネットはその場で報酬を支払ってくれる。そして後日談として、週末になると、コンバット・ゾーンの北部地区で起きていたギャングの抗争が終結する。新装備と神経毒を受け取ったアイアン・サイツが、レッド・クローム・レギオンを叩き潰したのである。

▶ハンマーヘッドのメインフレーム

第1階層（フロア）	パスワード	難易度6
第2階層（フロア）	ファイル：積荷目録	難易度8
第3階層（フロア）	パスワード	難易度8
第4階層（フロア）	ブラックICE：ヘルハウンド	なし
第5階層（フロア）	コントロール・ノード：ロボット銃座	難易度8

訳注：文中で"CPR P.XXX参照"とある場合、それは『サイバーパンクRED』日本語版ルールブックの参照ページを表している。



ハンマーヘッド貨物列車