

01



ミッション・キット用DLC #1



執筆&デザイン：J・グレイ

制作管理：J・グレイ

業務管理：リサ・ボンスミス

アート・ディレクション：ウィンタージェイ・コバック

メディア・アンバサダー：ロブ・ベアフット

美術資料提供：TRIGGER Inc.

マップ制作：マット・フランチェラ & Loke Battle Mats

ロゴ提供：CD Projekt Red

翻訳：楯野恒雪、桂令夫、塚田与志也

(サイバーパンクRED 翻訳チーム)

© 2024 CD PROJEKT S.A. All rights reserved.

CD PROJEKT, the CD PROJEKT logo, Cyberpunk, Cyberpunk 2077, the Cyberpunk 2077 logo, Phantom Liberty, the Phantom Liberty logo, Cyberpunk: Edgerunners and the SAMURAI logo are trademarks and/or registered trademarks of CD PROJEKT S.A. in the US and/or other countries.

©HOBBY JAPAN

NETFLIX marks are used with permission

カラオケ・ナイト

サイバーパンク：エッジランナーズ ミッション・キットのダウンロード・コンテンツ第1弾へようこそ。これはおまえが遊べる新しいミッションだ。このシナリオはミッション・キットの内容物だけでも遊べるし、サイバーパンクREDのルールを使って遊ぶこともできる。どちらの場合も、プレイ時間は2～4時間を想定している。クルー（プレイヤー・キャラクターのチーム）はワトソン地区の大物フィクサーの1人であるレジーナ・ジョーンズから仕事を頼まれる。

『カラオケ・ナイト』をプレイヤーとして遊ぶ予定があるなら、ここから先は読むな。おまえがGMをやるなら読み進めろ。むしろGMをやる前にシナリオを最初から最後まで読み通しておくべきだ。

カラオケ・ナイトの運営

『ジャケット』と同様、このミッションも“ビート”と呼ばれる個々のシーンに分割されており、ミッション全体の構造が把握しやすいように作られている。最初のビートは**背景情報**だ。これはGMが読み上げる短い文章であり、“これからこういうミッションが始まるぞ”とプレイヤーたちに説明し、雰囲気盛り上げるのに役立つ。次は**語られざる背景**だ。これはプレイヤーから見えない“シーンの裏側”の情報だが、GMは頭に入れておくべき内容だ。その後の**舞台と展開**には重要なロケーションのリストがあり、**敵と障害**にはクルーの敵になる可能性がある人や物が列挙されている。背景情報以外の項目はGM専用であり、内容をプレイヤーに明かしてはならない。

以上の基本的情報の後に、ミッションの本編が始まる。最初の**導入**は、エッジランナーのクルーが冒険に関わるきっかけとなる部分だ。その後に**進展**（アクション以外のビート）と**クリフハンガー**（アクションのビート）がいくつか続く。ミッションの終わりに近づく**クライマックス**（大詰め、山場）があり、**エンディング**で万事決着がついて締めくくられる。また、各ビートには、GMがそのシーンを運営する参考になるよう、“目的と雰囲気”の説明が付いている。



CD PROJEKT RED®

TRIGGER

NETFLIX

背景情報 (以下を読み上げる)

理屈で言えば、エッジランナーの仕事は単純明快なもんだ。仕事を受ける。仕事をこなす。カネを受け取る。それだけだ。だが実際は、そんな風にシンプルに片付くことはめったにない。さて、おまえたちはたった今、仕事を引き受けたところだ。レジーナ・ジョーンズというフィクサーから連絡があった。北工業地区にある酒場からデータチップを回収して、ランチョ・コロナド地区で待ってる依頼人に届ける。数時間の仕事で500エディ。スコップでSCOPをすくう程度の簡単な仕事だと思うだろう？

チューマ。ナイトシティに簡単な仕事なんてものは無いんだぜ。

(訳注：SCOPは微生物由来タンパク質（Single Cell Organic Protein）および、それを原料にした合成食料のこと）

語られざる背景

ロジャー・カイナードがバウンシング・ベニーズで何をしていたのかといえば、ダイナラー社の同僚たちの詮索の目を逃れて、秘密の商談を行っていたのだ。だがそれは重要じゃない。重要なのは、彼が会社の機密データの入った暗号化データチップをこの店で落としたということだ。店のオーナーであるベニー・ジェズは見つけたチップを明日にでも売り払って、血のように赤字を垂れ流している店の帳簿を少しでも改善しようともくろんでいる。

カイナードはレジーナに連絡を取って金を払い、エッジランナーを雇ってチップを回収させることにした。そして、レジーナはこの仕事をクルーに投げた。北工業地区にある場末の飲み屋からチップを回収して依頼人に届けるだけの、簡単な仕事のはず——残念ながら、実際はそうではなかった。

問題その1。今日はメールストロームに属するニトロという女の誕生日だ。彼女たち御一行はバウンシング・ベニーズを“貸し切り”にして、一晩中カラオケと酒を楽しみつつもっている。問題その2。カイナードと別れたりよりを戻したりを繰り返してきた恋人であるロッキー・エリクソンも、今回の一件を知っている。そしてエリクソンは恋人とのとぎれとぎれの関係を維持するよりも、このチップを自分の勤め先であるムーア・テクノロジーに持ち込んだ方が自分の利益になると判断したのだ。

舞台と展開

この仕事の最初の舞台は、北工業地区にあるバウンシング・ベニーズという安酒場だ。この店は現在、ニトロ率いるメールストロームのギャングどもに占拠されている。店で働いているスタッフは、オーナーのベニー・ジェズとバーテンダーのチェリー・パボムの2人だけだ。(訳注：バウンシング・ベニーズは、“弾む（元気な）ベニーの店”の意。恐らく1960年のアニメ『バウンシング・ベニー』からとられた店名)

クルーはチップを回収した後、依頼人のロジャー・カイナードと深夜に会うため、ランチョ・コロナドの駐車場へ向かうことになる。

敵と障害

バウンシング・ベニーズのオーナーはベニー・ジェズという男だ。彼は問題のチップを持っており、手っ取り早く現金を得るためにこれを売り払うつもりでいる。彼は戦闘員ではないため、敵ではなく障害と呼ぶべきだ。

ニトロおよび彼女と仲のいいメールストロームのチューマたちはバウンシング・ベニーズで彼女のバースデー・パーティーを開いている。最近この小集団に入ったばかりのスティングボールという男が、店の外で用心棒として立っている(訳注：メールストロームについては『エッジランナーズ・ハンドブック』P.26参照)。

たまにロジャー・カイナードと体の関係を持っているロッキー・エリクソンというネットランナーも、このチップを欲しがっている。しかもこいつは、礼儀正しく“そのチップをください”と言ってくるような男ではない。彼はチップを奪うために、金で雇った数人の用心棒を連れてランチョ・コロナドの駐車場で待ち構えている。

導入 (以下を読み上げる)

「仕事よ。ロジャー・カイナードっていう会社員が、北工業地区にあるバウンシング・ベニーズって酒場で、機密情報満載のデータチップをなくした。チップを回収してカイナードに届けて。彼はランチョ・コロナドにある駐車場であなたたちを待ってる。この酒場の主人は、明日の朝にチップを売り払うつもりらしい。だから、この仕事は今晚中に片付けてちょうだい。とある情報源によると、チップがありそうな場所は、店の事務室にある金庫だそうよ。チップを回収してカイナードに届けてね。受け渡し確認が済みしだい、1人あたり500エディ払うから。私を失望させないでね」

というのが、ワトソン地区の大物フィクサー、レジーナ・ジョーンズから1時間前に受け取ったメッセージだ。おまえたちはすぐに集合し、北工業地区へ向かった。この手の小さな店に厳重な警備があるはずはないから、簡単な仕事のはずだ。

違った。ドアの前に立ってる用心棒は、酔っぱらいや厄介者の相手をするだけのチンピラには見えない。赤く光る6つのサイバーアイから見るに、メールストロームのメンバーだ。しかも、この手のクローム満載のクソ野郎が1人で行動することはめったにない。

進展 (バウンシング・ベニーズの外で) へ進め

進展 (バウンシング・ベニーズの外で)

目的と雰囲気：このビートの進め方には正解も間違いもない。キャラクターたちが得られる情報をそのままプレイヤーたちに提示し、後は質問されない限り黙ったまま、プレイヤーたちが計画を練るところを見ていればいい。大事なところは柔軟性だ。このビートはプレイヤーがバウンシング・ベニーズの店内へ入るために選ぶような手段をいくつかカバーしているが、あらゆる可能性を網羅しているわけではない。即興で話を組み立てる準備をしておこう。

用心棒の名前はスティングボール、数週間前にメイルストロームに正式加入したばかりの男だ。ニトロは誰にも邪魔されずに酒場を自由に楽しむため、スティングボールに“ドアの前で警備に立ち、誰も店内に入れるな”と命令した。彼は自分も店内でパーティーに参加したかったが、ニトロや取り巻きたちに口答えするほどの自信家ではない。(訳注: **スティングボール**は、直訳すると“噛みつき球”の意。暴徒鎮圧用グレナードのことでもある。殺傷力の低い武器の名であることから、彼がメイルストロームで半人前扱いされていることがうかがえる)

バウンシング・ベニーズの出入口は2か所だけだ。正面のドアにはスティングボールが立ちはだかっており、裏口のドアは酒場の裏手の路地に面した位置にある。どちらのドアも上に監視カメラが設置されている。正面のドアのカメらは故障しており、見せかけだけの代物だ(難易度13の〈知覚〉判定または難易度9の〈電子／保安技術〉判定でこのことに気づける)。いっぽう裏口のカメらは正常に機能している。

ここでテーブルトップRPGの格言を1つ：パーティーを分断するな。しかし、この場面ではパーティーが分割行動する可能性に備えておいた方がいい。プレイヤーたちは二正面からの攻撃が有効だと考えるかもしれない。たとえば、クルーの半数が用心棒を口先で丸めこんで正面から店内に入り、中の連中の注意を引き付ける。その間に残りのクルーが裏口から忍び込んで金庫を荒らす、というふうな。そういうときのコツは、どちらかのグループがスポットライトを独占しないよう、シーンを均等に切り替えながら話を進めることだ。

正面のドア

クルーがスティングボールに近寄ると、彼は片手を銃にかけ、もう一方の手を開いて掲げて制止のジェスチャーをする。

「この店には入れねえぞ。今日は貸し切りだ。飲みたまやよそへ行きな」

クルーが難易度13の〈会話術〉判定に成功すると、スティングボールは会話に応じ、店内のバースター・パーティーについて話す。

「ああ、今日はニトロの姉御の誕生日だからよ、この店を占領して酒とカラオケを楽しんでるってわけだ。店の主人も可哀そうになあ。今夜の売り上げはゼロだからな。俺たちが金を払うわきゃねえだろ！」

難易度15の〈知覚〉判定に成功すると、店内の酔っぱらいどもが大声で『ハッピー・バースター』を歌っている声が聞こえる。

クルーがスティングボールを説き伏せてこのドアを通してもらうのは難しい。彼は初対面の謎の連中(クルー)よりも、ニトロその他のメイルストロームの連中の方を恐れているからだ。クルーが中へ入れてくれと頼みただけでは、〈説得〉判定でどれほど高い結果を出しても、彼が頼みに応じることはない。ここで必要なのは、スティングボールがニトロの命令に逆らう口実だ。もっともらしい例を以下にいくつか示す。

クルーが自分たちはパーティーに招待されたと言い張ると、スティングボールはこれをあからさまに疑い、店内にいるメイルストロームのギャングの1人にホロフォンで確認を取ろうとする。このホロフォンの発信を止めさせるには、難易度15の〈会話術〉または〈説得〉判定に成功する必要がある。彼が確認を取った場合、エッジランナーたちが招待されていないことが判明し、このベテンは自動的に失敗する。発信を止めさせた場合、続けて難易度13の〈説得〉判定に成功すれば、彼を説き伏せて入場の許可をもぎ取れる。以上2回の判定が成功すると、スティングボールはドアの脇へどいて、不機嫌そうな声で「楽しんできな、チューマ」と言う。クルーは正面のドアから店内に入れる。クルーがパーティーの盛り上げに役立つ要素を提示したなら、この2回目の判定に+2ボーナスがつく。たとえば**フィクサー**が“このバグにパーティーグッズが詰まってる”と言い張る。**ロッカー**がプライベート・ライブを提案する。**テク**がカラオケの機械をいい感じに調整しようと提案するなど。

ナイトシティの住人の多くは金で動く。スティングボールも例外ではない。彼に100エディ渡して難易度17の〈賄賂〉判定に成功すれば、クルーが中へ入るあいだ彼に“よそ見をしてもらう”ことができる。渡す金額を500エディに増やせば、〈賄賂〉判定の難易度が15に下がる。

スティングボールはドアの真ん前に立っているのだから、彼をおびき出してドアから遠ざけない限り、彼の脇をすり抜けて店内へ入るのは不可能だ。不審な気配があれば彼は確認に向かう。しかし、彼が離れた際に店内へ駆け込もうと待ち構えているエッジランナーに気づいた場合は、ドアの前から動こうとしない。プレイヤーがこの手段を取る場合、どうやって彼の注意を引き付けるのか説明してもらい、GMが適切な技能と難易度を決める。たとえば、“タイガークロウズの襲撃部隊が酒場の裏口からカチコミをかけようとしているぞ”と言ってスティングボールをだますなら、難易度15の〈説得〉判定だ。地元民を説き伏せて、スティングボールにゴミを投げつけてから逃げ出すよう頼むなら、20エディを渡して難易度13の〈賄賂〉判定だ。近くの街灯を破裂させて火花を飛び散らせるなら、難易度13の〈電子／保安技術〉判定だ。注意を引き付ける方法を考案する際には、プレイヤーの創造性を思うぞんぶん発揮してもらおう。そして、プレイヤーのアイデアをルールの処理に落とし込む際には、GMも創造性を発揮できるように準備しておこう。

ネットランナーは上級クイックハックの“システム壊滅”によってスティングボールをノックアウトできるかもしれないが、これは長続きしない。クルーがスティングボールを殺すか拘束しておかない限り、彼は60秒後に意識を取り戻して怒りの叫びをあげる。

スティングボールは自分が脅されたり、暴力沙汰になりそうだと感じたら、店内に駆けこんでギャング仲間に警報を発する。

裏口のドア

裏口のドアはバウンシング・ベニーズの奥の路地に面しており、監視カメラに見張られている。このカメラの映像は店主ベニーのホロフォンと接続しており、誰かがこのドアやカメラの配線箱をいじろうとするとベニーに警報が届く。警報を受けたベニーはニトロに「どこかのギャングの奴らが裏口から押し入ろうとしている。もうバックヤードに忍び込んだ

かもしれん」と告げる。メールストロームが危険を引き受けてくれそうな時に、彼自身が危険を引き受けたくはないからだ。

気づかれることなく、裏口のドアに近づきカメラに映らない死角に入り込むことは可能だが、そのためには難易度13の〈隠密〉判定に成功する必要がある。また、この死角に入れるのは同時に1人までである。

ネットランナーが難易度8の《インターフェイス》判定に成功すれば、遠くからカメラのコントロールを奪って、ベニーに警報が送信されないようにできる。また、難易度15の〈電子／保安技術〉判定に成功すれば、配線箱をこじ開けて中身をいじることで同様に警報を止められる。後者の判定はネットランナー以外の者でも行なえるが、ベニーに気づかれずにやるためにはまずカメラの死角に入り込む必要がある。

ドアを開くには、手際よくスタイリッシュにやるなら難易度13の〈鍵開け〉判定、音を立てずにこじ開けるなら難易度15の【体格】判定（技能は足せない）だ。ゴリラアームを2本つけている者は、後者の判定において【体格】が11とみなされる。25ポイント以上のダメージを与えればドアを破壊できるが、大きな物音によって店内の全員に気づかれてしまう。

このドアを開ける方法はもう1つある。

チェリー・バボム

エッジランナーたちが店裏の路地を調べると、1台のオートバイが停めてあることに気づく。ピンクと赤のブレナン アポロだ。クルーの誰か1人が以下のことを知っている：これはチェリー・バボムという女のバイクだ。彼女は元ノーマッドだが、^{ファミリー}家族のもとを離れて、ナイトシティで歌手としてビッグになろうとしている。クルーの中にノーマッドまたはロッカーがいるなら、そいつがこのバイクに見覚えがあることにすればいい。どちらもないなら、エッジランナーを1人選び、そいつがチェリーのことを知った経緯を考えてみよう。チェリーのコンサートに行ったことがあるのかもしれないし、ライフパスで決めたNPCがチェリーだということにする手もある。クルーの誰かが難易度9の〈推理〉判定に成功すれば、“チェリーはメールストロームのメンバーではないから、パウンシング・ベニーズでバーテンダーまたはウェイトレスとして働いているのだろう”と推測できる。

チェリーのホロフォンのアドレスを知るためには、あちこちのコネに連絡して難易度15の〈裏社会〉判定に成功する必要がある。そしてチェリーに電話をかけると、彼女は通話に応じる。その際には、彼女が声を出さず“脳内で”応答していることが明らかに分かる。

「もしもし。ヤバイヤバイ急がないと。今メチャクチャ忙しいんだ、チューマ。後でかけ直してくれない？」

チェリーを説き伏せてクルーの計画に協力してもらうためには、適切な社交系技能の判定に成功する必要がある。会話の方向性に応じて〈演技〉、〈説得〉、〈売買〉、〈賄賂〉のいずれかが良いだろう。プレイヤーがもっともらしい理由を思いつけたなら、他の技能を使わせてもいい。たとえば〈文筆〉でチェリーのために歌詞を書く代わりに頼みを聞いてもらう、〈ビジネス〉でメールストロームのギャングどもがチップをほとんどくれないことを指摘する、などだ。

チェリーの協力を取り付けた場合、彼女は以下のことができる：

- クルーに店内の情報を伝える。各人の所在、事務室の位置なども含む。ただし、彼女は金庫の暗証番号を知らない。
- 裏口のドアの鍵を開けて、クルーが忍び込めるようにする。彼女はカメラを無効化できない。
- ベニーの注意をそらす。

チェリーは自分が危険に晒されるようなことは一切しない。

いつであれ事態が暴力沙汰に発展した時点で、**クリフハンガー（酒場の乱闘）へ進め。**

クルーが戦闘を起こさずに正面のドアから店内に入ったなら、**進展（正面から）へ進め。**

クルーが戦闘を起こさずに裏口から店内に入ったなら、**進展（裏口から）へ進め。**

進展（正面から）

目的と雰囲気：このビートの進み方はクルーの行動しだいでまるっきり変わってくる。繰り返しになるが、プレイヤーには創造性を発揮してもらい、GMも創造的に対応しよう。プレイヤーたちに“暴力という最終手段はいつでも使える。非暴力的な手段を先に試してみないか”とほのめかそう（直接そう言ってもかまわない）。

クルーが正面のドアから入った場合、隠密行動は不可能だ。

カラオケ装置のスピーカーからハリー・コギンスの『^{アイ・リアリー・ウォント・トゥ・ステイ・アット・ユア・ハウス}I Really Want to Stay At Your House』が流れているが、誰も歌っていない。室内にいた連中全員がおまえたちをじっと見ているからだ。身長が210cm以上あって、赤く光る目玉が6つも付いた女が、ビリヤード台の上に立っておまえたちをにらんでいる。彼女が強く握りしめているカラオケのマイクはミシミシ鳴っていて、今にも砕けそうだ。

（訳注：『^{アイ・リアリー・ウォント・トゥ・ステイ・アット・ユア・ハウス}I Really Want to Stay At Your House』は、『サイバーパンク：エッジランナーズ』最終回のエンディングで流れた曲だ。このシーンのBGMに流してもいいだろう）

「今日はあたしの誕生日だから、心が広くなってるんだ」女がうなり声で言う。「1回だけチャンスをやろう。あたしの歌を邪魔した虫けらどもを、今すぐぶっ潰さない理由があるなら言ってみな」

この女がニトロだ。彼女はメールストロームの中でそこまで高い地位にいるわけではないが、影響力はそれなりにある。他のギャングたちは彼女の言うことを聞くだろう。何しろ、今日は彼女の誕生日だからな！（訳注：ニトロの周りには、**エッジランナーの人数の半分に等しい数（端数切り捨て、最低2人）のメールストロームの雑魚がいる。**『クリフハンガー（酒場の乱闘）』参照）

事前に話をつけていない限り、バーテンダーのチェリー・バボムはバーカウンターの奥にいる。彼女はすぐにしゃがんでカウンターの陰に隠れ、

遮蔽を得る。店主のベニー・ジェズはバックヤードに通じる廊下の入口に立って震えあがっている——銃撃戦で自分の店がめちゃくちゃにされるのではないかと心配なのだ。他には誰もいない。

今こそ、プレイヤーが創造性を発揮する絶好のチャンスだ。少しでも時間を取り、プレイヤーの視点からこの場の状況について話し合ってもらおう。可能性は無限だとはっきり告げること——この状況を切り抜ける唯一の正解なんてものは存在しないのだ。たとえば、**ロッカー**がパワーバラードを歌い上げてニトロの誕生日を祝う（〈演奏〉判定）。**ソロ**がニトロに腕相撲の勝負を挑む（〈運動〉の対抗判定）。**フィクサー**がこの場の全員に一杯ずつおごる（1人あたり10エディの出費と、〈賄賂〉判定）。**ネットランナー**がニトロの過去について語り、彼女に感銘を与える（〈ライブラリ検索〉判定で得た情報にもとづく）。**メドテク**が医療技術を活用して、ギャングたちがパーティーをより長く激しく楽しめるようにする（〈救急医療〉技能を使って酒やドラッグの悪影響を最小限に食い止める）。何でもありだ。

クルーの誰かがもっともらしい手段を思いつき、対応する技能で難易度17の判定に成功したなら（あるいは対抗判定に勝利したなら）、ニトロは満足し、“新しいチューマ”をパーティーに参加させる。

クルーがニトロのご機嫌取りに成功したなら、**クリフハンガー（チップ盗み）へ進め**。

クルーがニトロのご機嫌取りに失敗したなら、**クリフハンガー（酒場の乱闘）へ進め**。

進展（裏口から）

目的と雰囲気：正面の入口からバウンシング・ベニーズに入るとやかましくてまぶしい。一方裏口から入る場合は隠密がすべてだ。GMがプレイヤー全員に聞こえる大きさで“ひそひそ声”を出せるなら、盗み聞きを恐れているかのように周囲を見回しつつ、声を低めて話すと雰囲気が出る。GMが声を抑えて話せば、このビートの緊迫感がプレイヤーにも伝わるだろう。

ドアの先には廊下があって、店の表側に通じている。廊下の左右にドアが1つずつある。2枚のドアの見た目はまったく同じだ。廊下の奥には、腕を組んだ男が1人、おまへたちに背を向けて立っている。その男の向こうから、調子っぱずれな歌声が聞こえてくる。曲は『I Really Want to Stay At Your House』だ。

基本的に、ベニー・ジェズは廊下の奥に立って室内を見つめている。左手のドアは厨房に通じ、右手のドアは事務室に通じている。

エッジランナーが廊下で何らかの行動（ドアを開ける、厨房や事務室に入るなど）を起こすたび、難易度9の〈隠密〉判定を行なわせること。この判定に失敗すると、ベニーが振り返って叫ぶ。

「おい、その奴！ 今すぐ俺の店から出ていけ！」

ニトロとメールストロームの連中はそれまでやっていたことを即座に止めて、攻撃を開始する。この連中が戦闘をおっぱじめるのに理由は必

要ない。彼らは常に暴力を好む。今は酒が入っているせいで、なおさら暴れたくなっている。

ルール通りにやるなら、エッジランナーの〈隠密〉とベニーの〈知覚〉でそのつど対抗判定を行なうべきだ。しかしここでは何度も判定を行なうことになるので、固定値の難易度に対して判定を行なうよう簡略化してある。それはそうと、プレイヤーの〈隠密〉判定の後でGMがダイスを振り、一瞬動きを止めてから“男の頭がピクッと動いた。待て……いや……鼻がかゆくなっただけらしい”のように演出を入れる手もある。緊迫感を盛り上げるテクニクだ。

クルーが気づかれたなら、**クリフハンガー（酒場の乱闘）へ進め**。

クルーが気づかれずに事務室へ忍びこめたなら、**クリフハンガー（チップ盗み）へ進め**。

クリフハンガー（チップ盗み）

目的と雰囲気：このビートは押し込み強盗の最終局面を表している。ここからの進行は、クルーがどうやって店内に入りこんだかによって変わる。ビートの雰囲気も、クルーのこれまでの選択によって決まる——彼らは騒々しく荒っぽくやってきただろうか、慎重かつ静かにやってきただろうか、それとも血生臭く暴力的にやってきただろうか？ とにかく柔軟にやろう。そして、クルーの計画が上手くいかなくても、そこで物語が終わるわけではないということを覚えておこう。失敗は銃撃と流血に飛び込むためのジャンプ台に過ぎないのだ。

クルーがニトロのパーティーに加わった場合

クルーが誕生日パーティーに参加できたなら、クルーの目的を阻む最大の障害物はニトロや彼女のチューマたちではなく、ベニー・ジェズのほうだ。彼は店の奥へ通じる廊下の入口に立ちただかって室内を注視している。室内に入って“客たち”を怒らせたくないの、彼は廊下に留まりたがる。しかし彼が廊下の奥へ引っ込もうとするたび、ギャングの1人が彼をつかみ、自分たちの目の届く場所にいるように言いつける。

「妙な気を起こすんじゃないぞ、ベニー。パーティーの余興で血祭りに上げられなくなったらな」

ベニーをどうするかはプレイヤー次第だ。単純な手口としては、1～2人のエッジランナーが彼に“ちょっと別の場所で話さないか？”と言って廊下の入口から引き離し、その隙に残りのクルーがバックヤードに忍び込む、というものがある。あるいは大声で「ベニーにも歌ってもらおうぜ！」と叫び、彼をビリヤード台の上に立たせてカラオケで歌わせることもできる。邪悪な手段だが、ニトロの耳に「ベニーがついさつき警察に電話してましたぜ」と囁く手もある。この場合、ベニーの余命は残り数分に減るだろうが、彼が廊下を見張れなくなるのは確かだ。クルーが選んだ手口に依りて、適切な技能を選び、難易度を決めて、プレイヤーに判定を行なわせる。判定が失敗したら何が起きるかはGMの判断に任

せる。判定が1回失敗しただけでいきなりアウトはやりすぎだが、何度も失敗すればベニーやニトロはクルーの悪だくみに気づいてもおかしくない。

また別の展開として、クルーがすでにチェリーの協力を取り付けている場合、1～2人のエッジランナーが難易度15の〈隠密〉判定を行なえる。これに成功した者はパーカウンターの後ろにしゃがんで隠れ、^{ちゅうぼう}厨房を経由して事務室に忍びこめる。チェリーの協力を取り付けていない場合、チェリーは忍びこもうとするエッジランナーに気づいて叫ぶ。〈隠密〉判定でどれほど高い結果を出しても、彼女のすぐ脇をしゃがんで通り抜けたとすれば彼女に気づかれてしまう。

このような状況では、事前にあらゆる可能性を計算に入れておくことなど不可能だ。プレイヤーはどんな手口を実行してもおかしくない——彼らはベニーやニトロに事情を話して取引を持ちかけるかもしれないし、チェリーに頼んで全員のドリンクに睡眠薬を入れてもらうかもしれない。そうなった場合はリラックスして流れに任せろ。サイバーパンクではほぼ何でも技能判定で処理できることを思い出そう。ふさわしい技能を選び、難易度を決めればOKだ。判定に失敗したらどうするのかって？ エッジランナーがいつも銃を持ち歩く理由は分かるよな。

事務室

^{ダイフ・バニー}場末の飲み屋の事務室を見たことがあるか？ どこも同じような造りだ。たいていのエッジランナーより年を食ってそうなオンボロ机。倉庫に入りきらない箱の山。椅子の近くの床のタイルに隠れて、作り付けの古びた金庫がある。金庫を見つけるのは難しくない。タイルが割れて、金属面が反射する光が見えてるからだ。

この金庫の錠前はデジタル式だが、物理的な鍵でも開く仕組みだ。このデジタル錠のクイックハックは不可能であり、力づくで開けるには爆発物が必要だろう。幸いなことに、この金庫を破る手段はいくつかある。

- 難易度21の〈電子／保安技術〉判定に成功すれば、キーパッド式の錠を無効化できる。あるいは、難易度17の〈知覚〉判定に成功すると、机の天板^{てんぱん}の裏側に刻みつけてある暗証番号(0889)に気づく。
- 鍵なしで鍵穴をいじって開けるほうが簡単で、その場合の〈鍵開け〉判定の難易度は15である。また、鍵はベニーがポケットに入れて持ち歩いている。彼に気づかれずに鍵をスリ取るには難易度13の〈スリ〉判定に成功する必要がある。
- 難易度21の〈教養〉、〈推理〉、〈精神集中〉のいずれかの判定に成功したエッジランナーは、この型番の金庫にセキュリティ上の欠陥があり、以下の数字を3秒以内にすべて入力すると鍵が開くことを思い出す：2288464622。

金庫の中身は、現金で200エディ、壊れた骨董品のノヴァ・アームズウェストウッド(2040年代に作られた、名作アクション映画を再生する小さな画面が付いた、装弾数6のリボルバー式超大型拳銃；『ブラック・クローム』P.121参照)、そしてクルーが送り込まれた目的の物であるデータチップだ。

エッジランナーたちに、金庫を破るチャンスを最大3回だけ与えること。3回とも失敗したなら、ベニーがついにパーティー会場を離れて事務室に歩いてくる。クルーの誰かが見張りについていたなら、ベニーを無力化するチャンスが1回だけある(彼の体をつかんで口を抑える、上級クイックハックの“システム壊滅”を行なうなど)。誰も見張りについていないか、ベニーの無力化に失敗した場合、ベニーはパーティー会場に駆け込み、助けを求める叫びをあげる。それによってニトロとチューマたちは、パーティーで予定されていた次のイベントに移行する。つまり大乱闘の始まりだ。

暴力沙汰が発生したなら、**クリフハンガー(酒場の乱闘)へ進め**。そうでなければ、クルーは目的のデータチップを手に入れる。**クライマックス(対決)へ進め**。

戦闘があった場合

エッジランナーたちが**クリフハンガー(酒場の乱闘)**の後で金庫を開けようとする場合、ベニーは事務室に隠れている可能性が高い。彼はクルーがメイルストロームの団を片付けたことを知っているため、金庫を開けろと言われればおとなしく言うことを聞く(判定不要)。**クライマックス(対決)へ進め**。

クリフハンガー(酒場の乱闘)

目的と雰囲気：クルーが暴力を選んだのかもしれない。あるいは、クルーは別の手段を選んだが、うまくいかなかったのかもしれない。どちらにしろ、ここからは暴力の時間が始まる。メイルストロームの戦闘は、慎重さとも静粛性とも無縁だ。絶叫して突撃し、ぶった切り、撃ちまくる。ハイテンションで行こう！ 特にニトロは、自分の攻撃が成功するたび、世界中から誕生日プレゼントを貰ったかのようにはしゃいで見せる。

ここにはニトロとスティングボールに加えて、エッジランナーの人数の半分に等しい数(端数切り捨て、最低2人)のメイルストロームの雑魚がいる。このギャングどもは酒とドラッグでハイになっているため、戦術的に賢く考えようとはしない。攻撃に適した場所を見つけたら、死ぬまで攻撃を続けるだけだ。チェリーは銃弾が飛び交い始めた時点で逃げ出す。彼女は^{ちゅうぼう}厨房を通して裏口から外に出て、自分のバイクで走り去る。ベニーは事務室に逃げこみ、机のかげに隠れる。

^{しょうえん}硝煙が晴れた時点でクルーがデータチップを持って生きているなら、**クライマックス(対決)へ進め**。

クルーが戦闘に勝利したが、まだデータチップを入手していないなら、ベニーが事務室に隠れているのが見つかる。**クリフハンガー（チップ盗み）へ進め。**

クライマックス (対決)

目的と雰囲気:何事もスムーズには進まない。仕事のメイン部分が終わり、目的の品を受け渡す場面ですらそうだ。依頼人にチップを渡して今晚の仕事は終わり、となるどころか、クルーはナイトシティそのものと同じくらい古い倫理上のジレンマに囚われる;クルーは依頼された通りに仕事を完遂するだろうか? それとも高額報酬と引き換えに、依頼人とフィクサーを裏切るだろうか? 決断の時だ。

お目当てのチップを手に入れたおまえたちは、北工業地区からランチョ・コ罗纳ドまで長いドライブをしてきた。指定された駐車場に入ると、車のヘッドライトが厄介そうな光景を照らし出す。レジナ・ジョーンズから送られてきた写真通りの依頼人が、^{フライアット}自分に向けられた銃をにらみつけている。彼と向かい合っているのは、背が高くやせ型で身なりのいいコーボだ。こいつが銃を抱えた用心棒の一団に指示を出しているらしい。どう見ても、ただの強盗じゃあなさそうだ。

おまえたちのヴィークルに気づいたロジャー・カイナードが叫ぶ。「フィクサーから仕事を受けたのは君たちだろう? こいつらの相手も頼む。金なら払うから!」

「彼らが君の頼みを聞くとは思わないけどねえ、ロジャー」もう1人のコーボがせせら笑う。「僕はこれから、あちらの腕利きさんたちに提案するつもりなんだ。“2倍のお金を払うから、そのチップを渡して立ち去ってくださいませんか”ってね。どうでしょう、チューマ? 今夜の稼ぎを増やしたくはありませんか?」

「ロッキー、このクソ野郎め」カイナードが吐き捨てる。「おまえと寝たことがあるなんて信じられん!」

「ああ、ロジャー、君にもいいところはあったね。寝言がお上手でことさ」

ここでクルーは決断を迫られる。彼らはロジャー・カイナードを助け、仕事を完了し、約束どおり1人あたり500エディを受け取るかもしれない。あるいはロッキーの提案を飲んで1人あたり1,000エディを受け取り、フィクサーの信頼を裏切るかもしれない。

交渉の余地はない。クルーがカイナードに話しかけようとする、ロッキーが“カイナードでなく自分と話をしろ”と割り込む。クルーがロッキー取引を持ちかけても、このコーボは1ミリも譲歩しない。

クルーが依頼人の側につくと、ロッキーは用心棒たちにクルーを殺してチップを奪うよう指示し、すぐさま戦闘になる。カイナードは大慌てで遮蔽の影へ逃げこみ、戦闘が終わるのを待つ。ロッキーはまず遮蔽を取ろうとし、次にエッジランナーたちへクイックハックを試みる。彼は重傷状態になると逃げ出す。

^{ハッスル}用心棒たち(人数はエッジランナーの数に等しい)はプロだ。彼らは状況を分析し、戦況に即して最適な行動を取る。どの用心棒も自分のHPが5以下になると逃げ出す。

戦闘が終わると、カイナードはクルーに約束通りの金を払い、さらにボーナスとして1人あたり100エディを払う。

「君たちが命の恩人なのは分かっているんだが、今はこれしか持ち合わせがないんだ。フィクサーには君たちの働きぶりが最高だったと言っておくよ!」

クルーがロッキーの提案を受け入れた場合、彼はチップを受け取ってから約束の金額を(ホロフォン経由のデジタル決済で)支払う。そして彼は用心棒たちを連れて歩き去る。残されたカイナードはクルーをのしる。

クルーが依頼どおりに仕事を片付けたなら、**エンディング（ロジャーの側につく）へ進め。**ロッキーにチップを渡したなら、**エンディング（ロッキーの側につく）へ進め。**

エンディング (ロジャーの側につく)

なんて夜だ。メイルストロームのカラオケ・パーティーからカップルの痴話げんかに進んだかと思えば、コーボのスパイ案件と来たもんだ。現場を離れて車を走らせている途中で、レジナ・ジョーンズから連絡が入る。

^{フライアット}「依頼人から聞いたわ。あなたたちの仕事は予想以上だった。^{フライアット}依頼人を見捨ててもっと金を稼ぐこともできたのに、そんな真似をしなかった。私は仕事相手の信頼性を重視してるの。また仕事を頼むと思う。ご苦労様」

エンディング (ロッキーの側につく)

なんて夜だ。メイルストロームのカラオケ・パーティーからカップルの痴話げんかに進んだかと思えば、コーボのスパイ案件と来たもんだ。現場を離れて車を走らせている途中で、レジナ・ジョーンズから連絡が入る。

^{フライアット}「依頼人から聞いたわ。すいぶん真似をしてくれたそうね。あなたたちがナイトシティで唯一のルールを破るとは思わなかった。“フィクサーを裏切るな”ってルールよ。あなたたちは私の顔を潰したんだから、私も同じことをさせてもらおうわ。ワトソンや北工業地区であなたたちに仕事を頼む人はいなくなるでしょう」

通話終了。何はともあれ、今夜は1人あたり500エディの追加収入があったわけだ。悪くはなかったろ?

名前

ニトロ

知名度

3

重傷状態

20

HP

40

ロール

ソロ4 (イニシアチブ+4)

死亡セーブ

6

能力値

【知力】

4

【反応】

7

【敏捷】

5

【技術】

3

【魅力】

5

【意志】

6

【移動】

5

【体格】

6

【共感】

3

攻撃

武器	技能	攻撃基本値(能力値+技能+ボーナス)	ダメージ	弾薬	攻撃回数	種別
モノワイヤー	〈近接武器〉	13	3d6	—	2	近接武器
ミリテク クラッシャー	〈ハンドガン〉	14	3d6	12	1	パワー武器、散弾

ミリテク クラッシャーの、目標までの距離 (単位はメートル) に基づく難易度。

0~6	7~12	13~25	26~50	51~100	101~200	201~400	401~800
13	攻撃不可	攻撃不可	攻撃不可	攻撃不可	攻撃不可	攻撃不可	攻撃不可

防具

種別	部位	ほとんどの攻撃に対するSP	近接武器およびチャージされたテック武器に対するSP
<small>サブターマル</small> 皮下アーマー	頭部	11	6
<small>サブターマル</small> 皮下アーマー	身体	11	6

技能基本値

〈裏社会〉10、〈運動〉13、〈応急手当〉6、〈隠密〉8、〈回避〉13、〈会話術〉6、〈格闘〉11、〈教養〉6、〈近接武器〉13、
〈拷問／薬物抵抗〉12、〈真意看破〉6、〈尋問〉10、〈精神集中〉6、〈説得〉8、〈戦術〉6、〈知覚〉10、〈土地鑑〉8、〈忍耐〉9、
〈ハンドガン〉14、〈フルオート射撃〉、〈陸上ヴィークル運転〉8

重要なサイバウェア

神経ポート

使用者のサイバウェアすべてを制御する中央制御システム。ホロフォン内蔵。

マルチオプティック
メイルストロームの多眼マウント

ニトロは視覚に基づく〈知覚〉判定に+2を得る。また、薄暗い／暗闇の状況でもペナルティなしにものが見える。

サルベージ品のモノワイヤー・サイバーアーム

ニトロの左腕はモノワイヤーを内蔵したサイバーアームになっており、敵をみじん切りにできる。

セルフICE

ネットランナーがニトロをクイックハックするためには、1層のパスワード(難易度6)を突破する必要がある。

HP

0000000000 0000000000
0000000000 0000000000

弾薬

000000 000000
000000 000000

再装填

名前	メイルストロームの雑魚／スティングボール		知名度	1	重傷状態	20	HP 40
ロール	ソロ1 (イニシアチブ+1)		死亡セーブ	6			

能力値

【知力】 4 【反応】 7 【敏捷】 5 【技術】 3 【魅力】 5 【意志】 6 【移動】 5 【体格】 6 【共感】 3

攻撃

武器	技能	攻撃基本値(能力値+技能+ボーナス)	ダメージ	弾薬	攻撃回数	種別
ゴリラアーム	〈格闘〉	12	3d6	—	2	近接武器
コンスティテューショナル・アームズ ユニティ	〈ハンドガン〉	11	3d6	12	2	パワー武器

コンスティテューショナル・アームズ ユニティの、目標までの距離(単位はメートル)に基づく難易度。

0~6	7~12	13~25	26~50	51~100	101~200	201~400	401~800
13	15	20	25	30	30	攻撃不可	攻撃不可

防具

種別	部位	ほとんどの攻撃に対するSP	近接武器およびチャージされたテック武器に対するSP
スキンウィーブ 皮膚編織	頭部／身体	7 / 7	4 / 4

技能基本値

〈運動〉10、〈回避〉11、〈格闘〉10、〈真意看破〉9、〈戦術〉10、〈知覚〉10

重要なサイバウェア

神経ポート：使用者のサイバウェアすべてを制御する中央制御システム。ホロフォン内蔵。

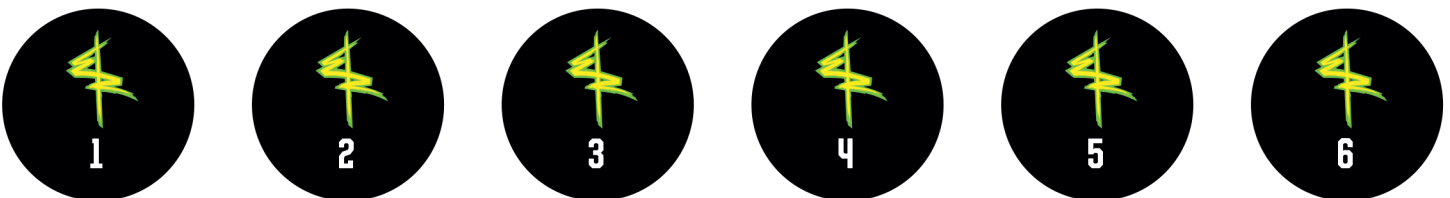
ゴリラアーム：ぶん殴るために強化されたサイバアーム。

マルチオブジェクティブ
メイルストロームの多眼マウント：視覚に基づく〈知覚〉判定に+2を得る。また、薄暗い／暗闇の状況でもペナルティなしにものが見える。

トークン:^{チューマ}ニトロと仲間たち



トークン:^{ハッスル}ロッキーの用心棒たち



トークン:その他



名前	ロッキー・エリクソン	知名度	2	重傷状態	15	HP	30
ロール	ネットランナー3 (《インターフェイス》3、ターンことのNETアクション2回)	死亡セーブ	4				

能力値

【知力】 5 【反応】 4 【敏捷】 4 【技術】 6 【魅力】 3 【意志】 4 【移動】 4 【体格】 4 【共感】 4

攻撃

武器	技能	攻撃基本値(能力値+技能+ボーナス)	ダメージ	弾薬	攻撃回数	種別
コンスティテューショナル・アームズ ユニティ	〈ハンドガン〉	10	3d6	12	2	パワー武器

コンスティテューショナル・アームズ ユニティの、目標までの距離 (単位はメートル) に基づく難易度。

0~6	7~12	13~25	26~50	51~100	101~200	201~400	401~800
13	15	20	25	30	30	攻撃不可	攻撃不可

防具

種別	部位	ほとんどの攻撃に対するSP	近接武器およびチャージされたテック武器に対するSP
ケブラー®スーツ	身体	7	4

重要な技能基本値

〈運動〉6、〈隠密〉10、〈回避〉8、〈格闘〉6、〈真意看破〉10、〈知覚〉10

重要なサイバウェア

サイバードッキ付き神経ポート：ロッキーの神経ポートにはサイバードッキが搭載されており、クイックハックが可能だ。

名前	ロッキーの用心棒	知名度	1	重傷状態	18	HP	35
ロール	ソロ2 (イニシアチブ+2)	死亡セーブ	5				

能力値

【知力】 4 【反応】 4 【敏捷】 6 【技術】 4 【魅力】 3 【意志】 4 【移動】 4 【体格】 5 【共感】 2

攻撃

武器	技能	攻撃基本値(能力値+技能+ボーナス)	ダメージ	弾薬	攻撃回数	種別
長ドス	〈近接武器〉	11	3d6	—	2	近接武器
ミリテック M-76E オマハ	〈ハンドガン〉	13	3d6	9	2	パワー武器

コンスティテューショナル・アームズ ユニティの、目標までの距離 (単位はメートル) に基づく難易度。

0~6	7~12	13~25	26~50	51~100	101~200	201~400	401~800
13	15	20	25	30	30	攻撃不可	攻撃不可

防具

種別	部位	ほとんどの攻撃に対するSP	近接武器およびチャージされたテック武器に対するSP
軽装アーマージャック	身体	11	6

技能基本値

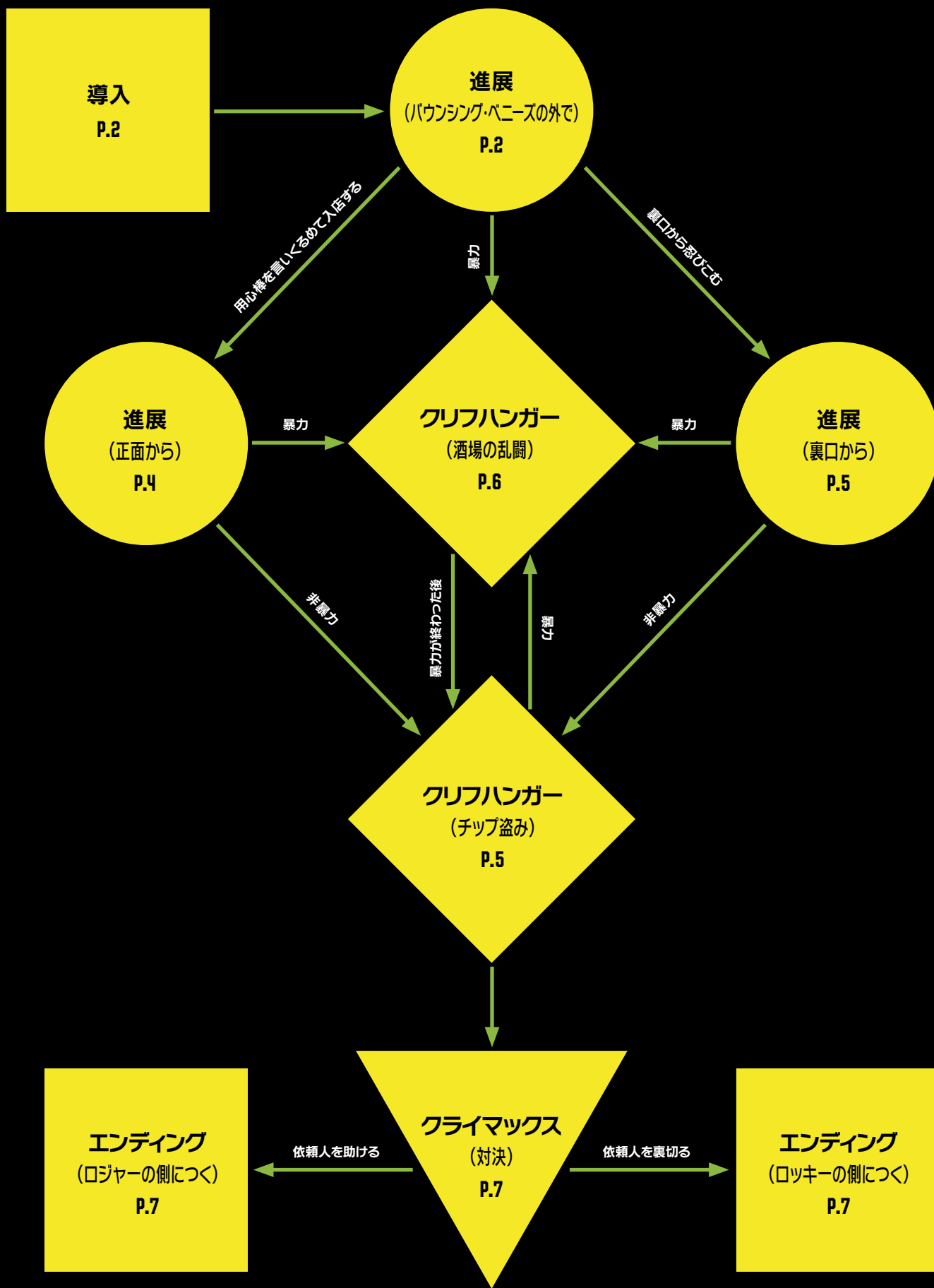
〈運動〉8、〈隠密〉8、〈回避〉12、〈格闘〉8、〈真意看破〉6、〈知覚〉10

重要なサイバウェア

神経ポート：使用者のサイバウェアすべてを制御する中央制御システム。ホロフォン内蔵。



『カラオケ・ナイト』のビート・チャート



このページは個人的利用に限り、印刷またはコピーして使用できません。