ART COURTESY OF CD PROJEKT S.A.



# ナイトシティ・タロット

## 戦闘にさらなる波乱を巻き起こす運命のカード——1セッション1枚限り！

**執筆&ゲーム・デザイン：**ジェームズ・ハット ● **編集：**J・グレイ ● **アート・ディレクション：**ジェイ・コヴァック
**業務管理：**リサ・ポンスミス ● **レイアウト：**J・グレイ ● **イラスト提供：**CD PROJEKT S.A.
**翻訳：**小太刀右京 ● **監修：**楯野恒雪（サイバーパンクRED翻訳チーム）

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A.
All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

本記事に記載されている状況、政府、人物はすべて架空のものです。風刺的な意図なしに描かれた記述に何らかの類似点があったとしても、それはまったくの偶然です。

# サイバーパンクのやり方

## なんだこりゃ?

*ナイトシティ・タロットは『サイバーパンクRED』の戦闘に新たな要素を付け加える選択ルールだ。この特異で激烈な新しい致命的損傷ルールと、それがもたらすさまざまな効果は、おまえのセッションのクライマックスをより衝撃的に盛り上げてくれるだろう。*

## どう使えばいいんだよ?

*ナイトシティ・タロットの導入方法は簡単だ。一般的なタロット・カードに含まれている22枚の大アルカナ・カード（後述のリストを参照）を用意し、以下のルール通りに使うだけでいい。ルール自体も簡単なものだ。*

近接攻撃または遠隔攻撃のダメージを決めるために振ったダイスにおいて、6の目が3個以上出たなら、通常の『致命的損傷』の表を振るのでなく、**ナイトシティ・タロット**の山札から一番上のカードを1枚引き、そのカードに定められた効果を適用する。この際に注意すべき点が2つある。

1つ、カードを引けるのは攻撃が単体の目標に対して行なわれた時だけだ。グレネードやロケット弾などの、効果範囲がある攻撃（訳注：散弾や爆発物の特殊機能を使用する攻撃；CPR P.174参照）では、カードを引くことはできない。

2つ、カードを引くのは、攻撃側と防御側の両方が、致命的損傷を受けうる存在である時だけだ。例えば、どちらかがドローンである場合には、カードを引かない。

ナイトシティ・タロットの効果の多くは、致命的損傷を与える。カードの効果が複数の致命的損傷を与えるものである場合、致命的損傷1つにつき5点のボーナス・ダメージをHPに直接与える（ただし別の効果が明記されている場合は、それに従うこと）。ナイトシティ・タロットは、1回のゲーム・セッションにつき1枚しか引かない。カードの効果を適用し終えたら、そのカードを山札の一番下に戻した上で、タロットを片付けること。

最後にもう1つ。最初の1枚を引いたら、キャンペーンが終了するか、カードが一巡するまでは山札をシャッフルしてはならない……運命に挑み続ければ、いずれ必ず良からぬ巡り合わせに出会うのだ。

*我々のパートナーであるCD PROJEKT S.A.は**サイバーパンク2077**のために大アルカナのイラストを作成した。そいつがあまりにクールだったので、我々も**サイバーパンクRED**の選択ルールとして取り入れることにした。**ナイトシティ・タロット**のために画像をお貸しいただけたことに感謝する！*

### ナイトシティ・タロット テストプレイヤー

*James "ELH" Adams, Jared Barnes, Jason Becker, Iceo (M.K) Bergins, Manuel Caceres, Naomi Calhoun, Catboomer, CCDM,*

*John Cochran, Sasho Coates, Nehemiah Cox, Cyberpork, Dannyb, Kevin Diehl, DomTom, Fantoche, Luke "Big Baz" Gaffney, Phillip Gleason, Gormarius, Victor Gonzalez, Shawn Gregory, Robert "GrimmeDev" Grimes, Stephen Henderson, April Hergert, Gabriel Huppenbauer, Karolka "FoxxyMama" Kmiec, Paul Khalife, LuiLu92, Don Northness, Marco Palmieri, Ian Pierson, Benji Rai, Jason Rand, Joe Random, Victor Romero, George Saghbene (CFGEXTREME), Sebastian, Galen Shila, Nathan Garry Skole, Tavner, TexasKeke, TheSlovak, John "Dryss" Trezze, Twizt, Sage Whitney, Wisp.*

**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 ルールブック』日本語版の参照ページを表している。

## [0] 愚者　The Fool



***“愚者”は、幸運なる一撃によって旅の始まりへと引き戻される。***

**効果：**目標のすべてのサイバーウェアが1時間の間機能停止する。サイバー四肢が機能停止した場合、生身の四肢が切断されたのと同様の扱いになるが、本当に切り離されるわけではなく、だらりとぶら下がった状態になる。また、この効果によって、目標が技能の使用に必要な知覚能力を完全に喪失した場合、“煙や暗闇で視界が悪い”状況であるかのように、追加で－4の判定修正値が課される。

目標がサイバーウェアを何もインストールしていない場合、CPR P.187『身体への致命的損傷』表の“外傷異物”の効果を適用した上で、3d6点の人間性喪失を被る。

## [I] 魔術師　The Magician



***“魔術師”の力、蓄電池に走りて火花を散らす。***

**効果：**GMは目標のサイバーウェアを1つ選択する。そのサイバーウェアは破壊される（修理不可能なほどの損傷ではない）。加えて、目標は危険度“大”の着火（CPR P.180）の効果を受ける。

目標がサイバーウェアを何もインストールしていない場合、目標は危険度“大”の着火の効果を受け、さらに身につけているまたは手に持っている武器1つが故障する。再び使用できるようにするためには、1回のアクションを行なって修理しなければならない。

## [II] 女教皇　The High Priestess

***“女教皇”は砕かれし破片にて害毒をもたらす秘術の守護者なり。***



**効果：**目標は『身体への致命的損傷』表の“外傷異物”の効果を受ける。ただし、1ターンに徒歩で4m（2マス）より多く移動した場合には、ボーナス・ダメージを受けるのではなく、難易度15の〈拷問／薬物抵抗〉判定を行なう。失敗した場合、HPに直接3d6点のダメージを受ける。

## [III] 女帝　The Empress



***“女帝”は己が子らの攻撃に等しく祝福を授ける。***

**効果：**粋な戦闘BGMが流れ出す。この戦闘において、これ以後行なわれる、単体の目標に対して行なわれて成功した攻撃3回は、ダメージ・ダイスの出目に関係なく、必ず致命的損傷を与える。

これは小型近接武器にも適用される。しかし、バイオトキシン、毒、スタン・バトン、およびその他の通常は致命的損傷を引き起こさない武器の攻撃には適用されない。

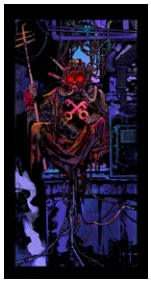
## [IV] 皇帝　The Emperor



***“皇帝”は遊技者に物語描写を形作る権威を授ける。***

**効果：**GMはプレイヤー1人を指名し、『身体への致命的損傷』表（CPR P.187）と『頭部への致命的損傷』表（CPR P.188）から、それぞれ1つずつ損傷を選ばせる。目標は選択された致命的損傷を両方とも受ける。

## [V] 教皇　The Hierophant



***“教皇”は恩寵を授けるが、伝統に則った供犠を求める。***

**効果：**その攻撃のダメージの値は、防具や各種の修正をすべて適用した後で、2倍になる。ただし、この攻撃が武器によるものであった場合、その武器は修理不可能なまでに破壊される。

## [VI] 恋人　The Lovers



***“恋人”は戦う者たちの距離をさらに近づける。***

**効果：**その攻撃は、本来別の場所を狙っていたとしても、頭部に命中する。加えて、“恋人”を引く原因となった攻撃が近接攻撃であった場合、目標は攻撃者によって“つかみ状態”にされたものとして扱う。

**訳注：[0] 愚者**

サイバー四肢が機能停止した場合、CPR P.187の『身体への致命的損傷』表の“片腕喪失”および／または“片脚喪失”を受けたのと同じ扱いになる。

サイバー視覚の片目が機能停止した場合、CPR P.188『頭部への致命的損傷』表の“片目喪失”と同じ扱いになる。両目（または視覚を得られるすべてのサイバーウェア）が機能停止した場合、“煙や暗闇で視界が悪い”状況であるかのように、追加で－4の判定修正値が課される。

サイバー聴覚が機能停止した場合、“片耳喪失”を受けたのと同じ扱いになるのに加えて、聴覚を要する判定に追加で－4の判定修正値が課される。

ただし、いずれの場合も、サイバーウェアが機能停止したことによって、死亡セーヴ修正値の基本値が増加することはない。

**データ**

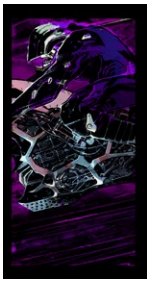
タロット・カードの大アルカナに付けられた数字と名称は、製品ごとにさまざまだ。最もよく見られる差異は、“カ”（Strength）と“正 義”（Justice）のカードの並び順が入れ替わっていることだろう。この記事の後半に収録されているタロットは、どちらのタイプとしても使えるように、“カ”と“正義”のカードが2種類ずつ用意してある。好みに合わせてカスタマイズして使ってくれ。

**訳注：**VIIIが“カ”でXIが“正 義”なのが、現在最も普及しているウェイト版タロット、VIIIが“正 義”でXIが“カ”になのが、16～18世紀のヨーロッパで作られていた古典的なマルセイユ版タロットの並び順である。『サイバーパンク2077』のタロットは、作中のカード・リストの並び順から推測するに、ウェイト版タロットであろう。

**訳注：[IX]隠者**

目標は目を2つ失うが、遠隔攻撃と視覚に関する〈知覚〉判定のペナルティは－2しか受けず、死亡セーヴ修正値の基本値も1増えるだけですむ。

## [VII] 戦車　The Chariot



***“戦車”は狙い過(あやま)たぬ制馭(せいぎょ)の力を授ける。***

**効果：**その攻撃は目標の防具の、思いがけない弱点を貫いて大穴を空ける。目標が着用している防具の、攻撃が命中した部位のSPは、追加で5点損耗する。これは攻撃が防具を貫通しなかった場合にも適用される。

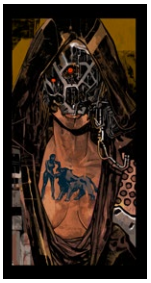
## [VIIまたはXI] 正義　Justice



***“正義”は、鋭き真理と真実もて臓腑(ぞうふ)を直接刺し貫く。***

**効果：**その攻撃は目標の腹部を直撃し、息をできなくする。以後1分間（20ラウンド）、目標は近接攻撃を回避するための〈回避〉技能判定に－5の修正を受け、遠隔攻撃を回避することができなくなる。

## [VIIIまたはXI] 力　Strength



***“力”は、圧倒的な威をもって攻撃を強化する。***

**効果：**その攻撃は25点の追加ダメージを与える。この追加ダメージは、防具のSPやその他の修正を適用する前に、ダメージ・ダイスの出目の合計に加算する。

## [XII] 吊るされた男　The Hanged Man



***“吊るされた男”は生贄(いけにえ)を意味する。***

**効果：**目標は伏せ状態となり、『身体への致命的損傷』表（CPR P.187）の“脊髄損傷”と、『頭部への致命的損傷』表（CPR P.188）の“頸椎(けいつい)損傷”を受ける。

## [IX] 隠者　The Hermit



***“隠者”は、おまえを否応なく内なる旅へと誘(いざな)う。***

**効果：**目標は『頭部への致命的損傷』表（CPR P.188）の“片眼喪失”の効果を2回受ける。ただし、“損傷の効果”は1回分しか適用されない。目標が他者を視覚で知覚する能力を完全に失った場合、“煙や暗闇で視界が悪い”状況であるかのように、追加で－4の判定修正値が課される。

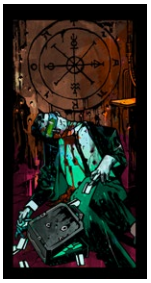
## [XIII] 死神　Death



***“死神”は常にそこにあり、突然であり、不可避であり、永遠に変化し続けるものなり。***

**効果：**目標は即座に1回の死亡セーヴを行なう。失敗した場合、目標のHPは0になり、1分間気絶状態になる。気絶状態から回復した時、目標はその経験によって人間性を3d6点回復する（ただし、人間性の上限値を超えることはない）。

## [X] 運命の輪　Wheel of Fortune



***“運命の輪”は、人智の及ばぬ力もて事象をねじ曲げる。***

**効果：**その攻撃は暴発する。このカードを引く原因となった攻撃が遠隔攻撃だった場合、GMは本来の目標以外から新しい目標をランダムに決定すること。近接攻撃だった場合、“運命の輪”を引いた者はただちに伏せ状態になり、命中していたはずの攻撃は外れたことになる。いずれの場合も、この攻撃に使用した武器は故障し、1回のアクションを使って修理しなければ再使用できない。

## [XIV] 節制　Temperance



***“節制”は選択を求め、おまえはその選択に自らの意味を見出す。***

**効果：**目標は四肢のいずれか1つを選んで、『身体への致命的損傷』表（CPR P.187）の“片腕喪失”または“片脚喪失”を被る。さらに、別の四肢1つを選択して、同表の“片腕損傷”または“片脚損傷”を被る。

## [XV] 悪魔　The Devil



***“悪魔”は、おまえの恐怖と傲慢を象徴し罰するために存在する。***

**効果：**その攻撃は、本来別の部位を狙っていたとしても頭部に命中する。加えて、目標は『頭部への致命的損傷』表（CPR P.188）の“脳損傷”と“片耳喪失”を被る。

## [XVI] 塔　The Tower



***“塔”は災厄なれど、倒れる時には秘められた強靭さを発揮する。***

**効果：**目標は『頭部への致命的損傷』表（CPR P.188）の“頭蓋（ずがい）損傷”、“気管損傷”、“頸椎（けいつい）損傷”をすべて被る。これらの致命的損傷はボーナス・ダメージを与えない。また、以後1時間の間、目標は苦痛を感じなくなり、重傷状態の効果を無視することができる。

## [XVII] 星　The Star



***“星”は、会心の一撃の象徴なり。***

**効果：**“星”を引く原因となったのが遠隔攻撃であった場合、その攻撃は本来の目標に命中した後、貫通し、さらに跳弾して、GMが選んだ20m以内にいる別の敵1体に命中する。範囲内に別の敵がいない場合、跳弾は最初の目標にもう一度命中する。この跳弾攻撃は自動的に命中し、“身体”の部位に当たる。跳弾攻撃のダメージ・ダイスは新しく振ること。

“星”を引く原因となったのが近接攻撃であった場合、目標は『身体への致命的損傷』表（CPR P.187）の“肋骨損傷”と“肺損傷”を被る。

**もちろん、私は運命を信じておりますわ。**

**あなたには三女神（トリプル・ゴッデス）を*殺せる*ほど巨大な銃は作れませんし、**

**企業がどれほど手を尽くそうと、彼女の存在を法律で**

**取り締まることなどできはしませんからね。**

**さて、そろそろ*見料（けんりょう）*の*100eb*をお支払い下さいませ。**

——ブリギッド・ブライトチャイルド
トリプル・ムーン・クランの女神官

## [XVIII] 月　The Moon



***“月”は原始的本能のままに振るわれた暴虐を照らし出す。***

**効果：**目標は頭部と身体に1回ずつ“外傷異物”の致命的損傷を被る。“月”を引く原因となったのが、武器を用いた近接攻撃であった場合、その武器は目標の身体に刺さって抜けなくなり、攻撃者の手から離れる。

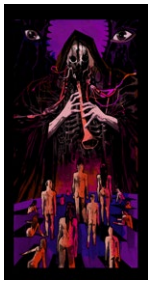
## [XIX] 太陽　The Sun



***“太陽”は、あらゆる障害を粉砕する殺戮の祝祭なり。***

**効果：**目標がグレネードその他の爆発物を所持している場合、GMはそのうちの1つを選んで即座に爆発させる。爆発物を所持していない場合、GMは目標が所持している武器でない装備品を1つ選び、修理不可能なまでに破壊する。

## [XX] 審判　Judgement



***“審判”とは、避けること叶わぬ苦痛に満ちた悟りなり。***

**効果：**目標は、手の1つに『身体への致命的損傷』表（CPR P.187）の“指損傷”を、別の手1つに“片手喪失”を被る。

## [XXI] 世界　The World

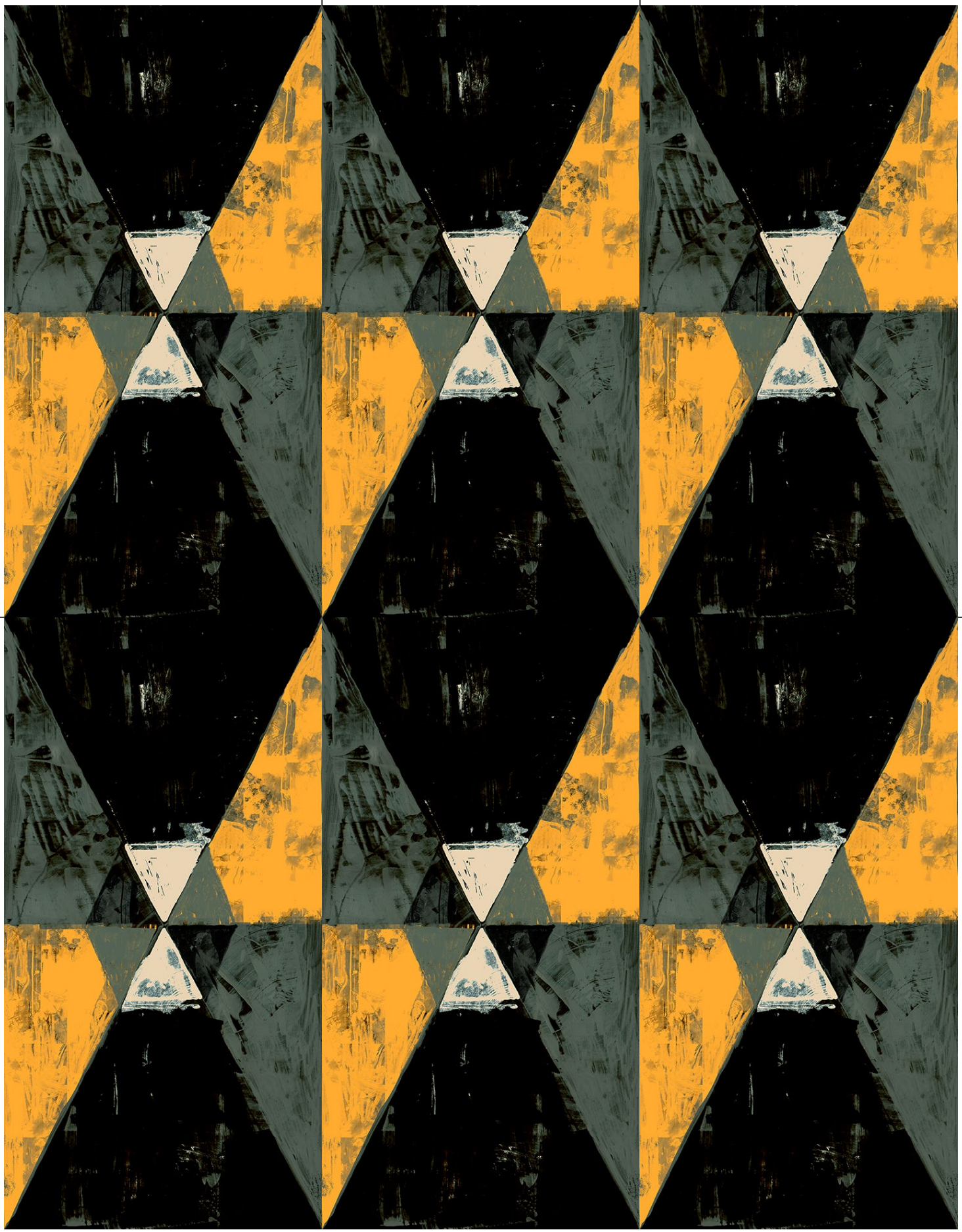


***“世界”は、瞬時にして万物を見通し理解する視座を授ける。***

**効果：**“世界”を引く原因となった攻撃をしたキャラクターは、現在のターンの終了後、ただちに追加のターンを1回行なう。この追加のターンの間、そのキャラクターはすべての技能判定に＋5のボーナスを得、すべての負傷段階の効果を無視し、瀕死状態であったとしても死亡セーヴを行なう必要がない。

**訳注：**

**三女神（トリプル・ゴッデス）**は、ネオペイガニズム復興異教主義や魔女宗で崇められる女神。1柱の女神の3つの相とも、3柱の独立した神格ともされる。一般に、女性のライフサイクルである乙女（the Maiden）、母（the Mother）、老婆（the Crone）の名で呼ばれ、**トリプル・ムーン**のシンボル（1つの円を2つの三日月で挟んだ図形：上弦の月、満月、下弦の月を表す）が象徴として用いられる。



© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.

タロット・カードなんて持ってない？　以下のページのカードをA4サイズの厚紙に印刷するんだ！
このページは印刷用に調整されているので、両面印刷して切り取るだけで、サイバーパンクをモチーフにした22枚のゴージャスなタロットが手に入るぞ！



(0) THE FOOL



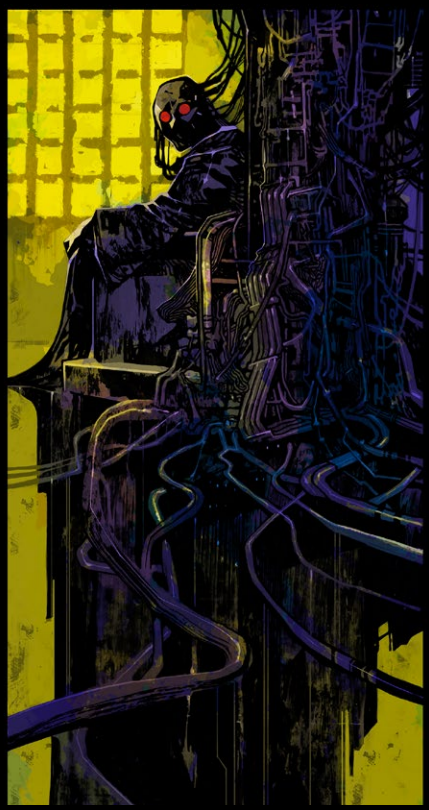
(I) THE MAGICIAN



(II) THE HIGH PRIESTESS



(III) THE EMPRESS

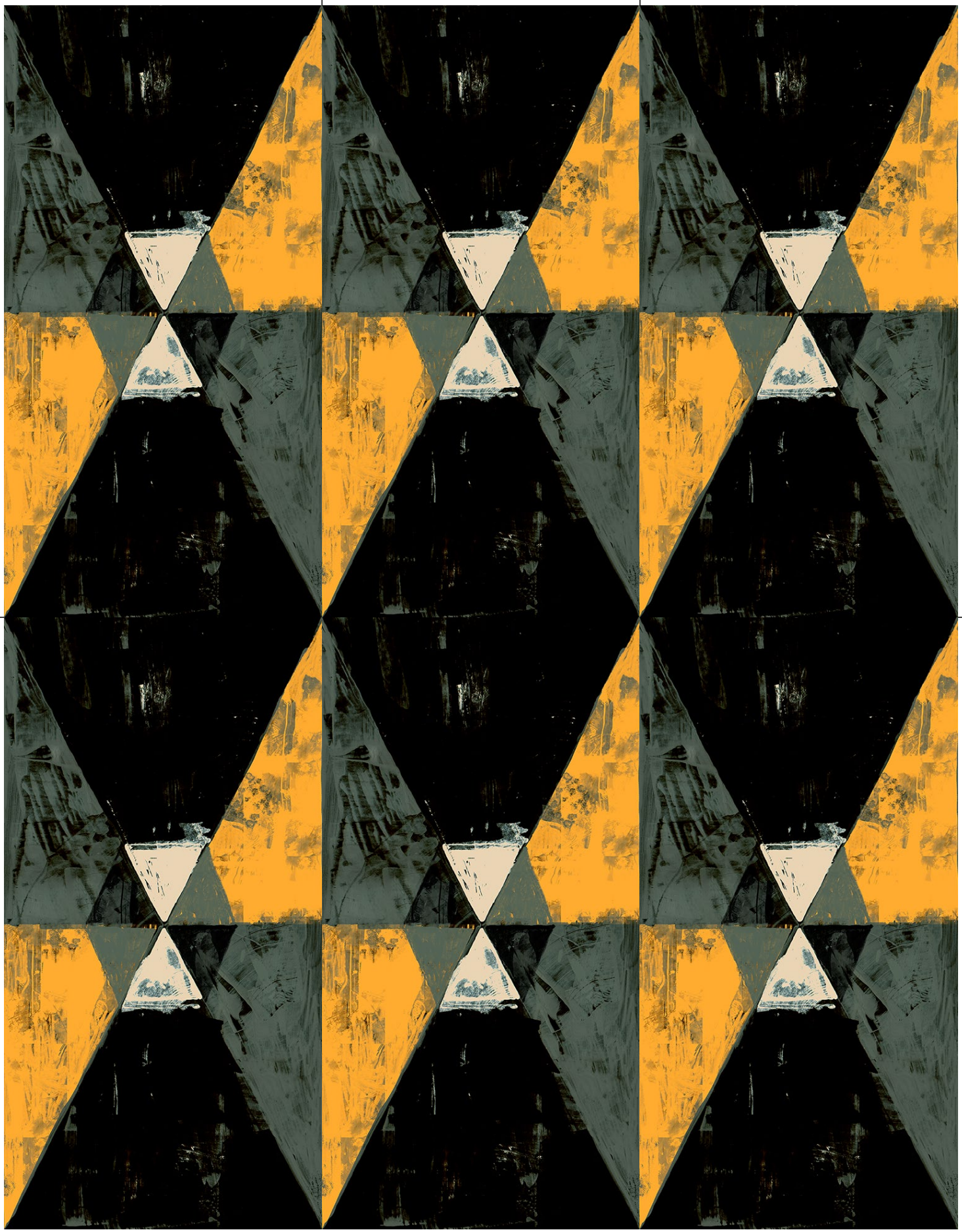


(IV) THE EMPEROR



(V) THE HIEROPHANT

© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.



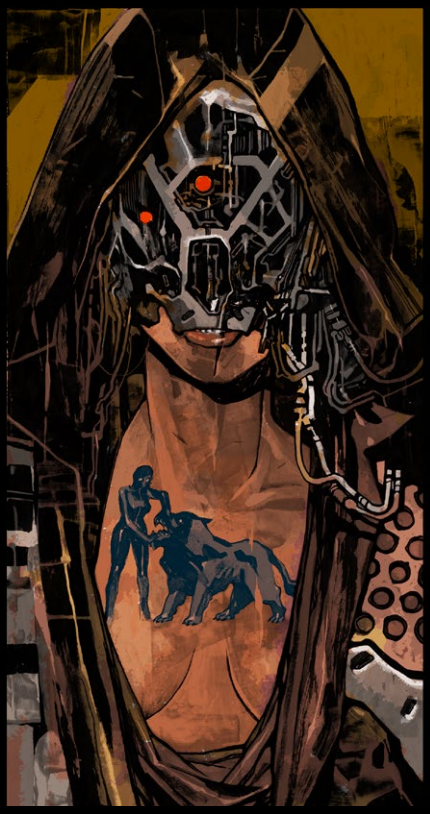
© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.



(VI) THE LOVERS



(VII) THE CHARIOT



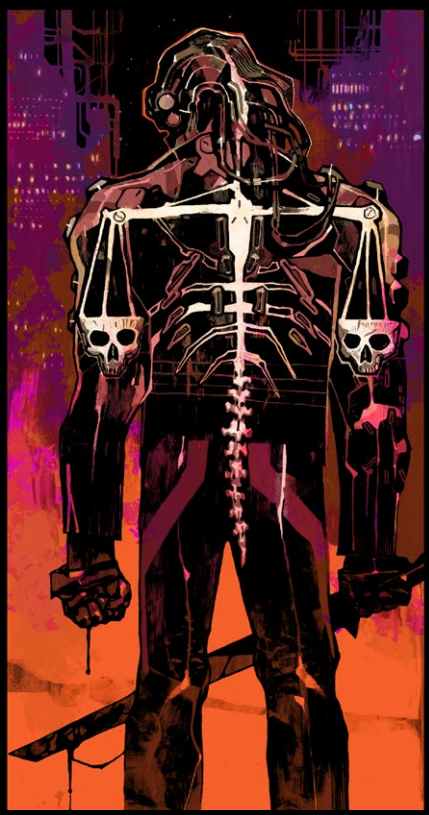
(VIII) STRENGTH



(IX) THE HERMIT

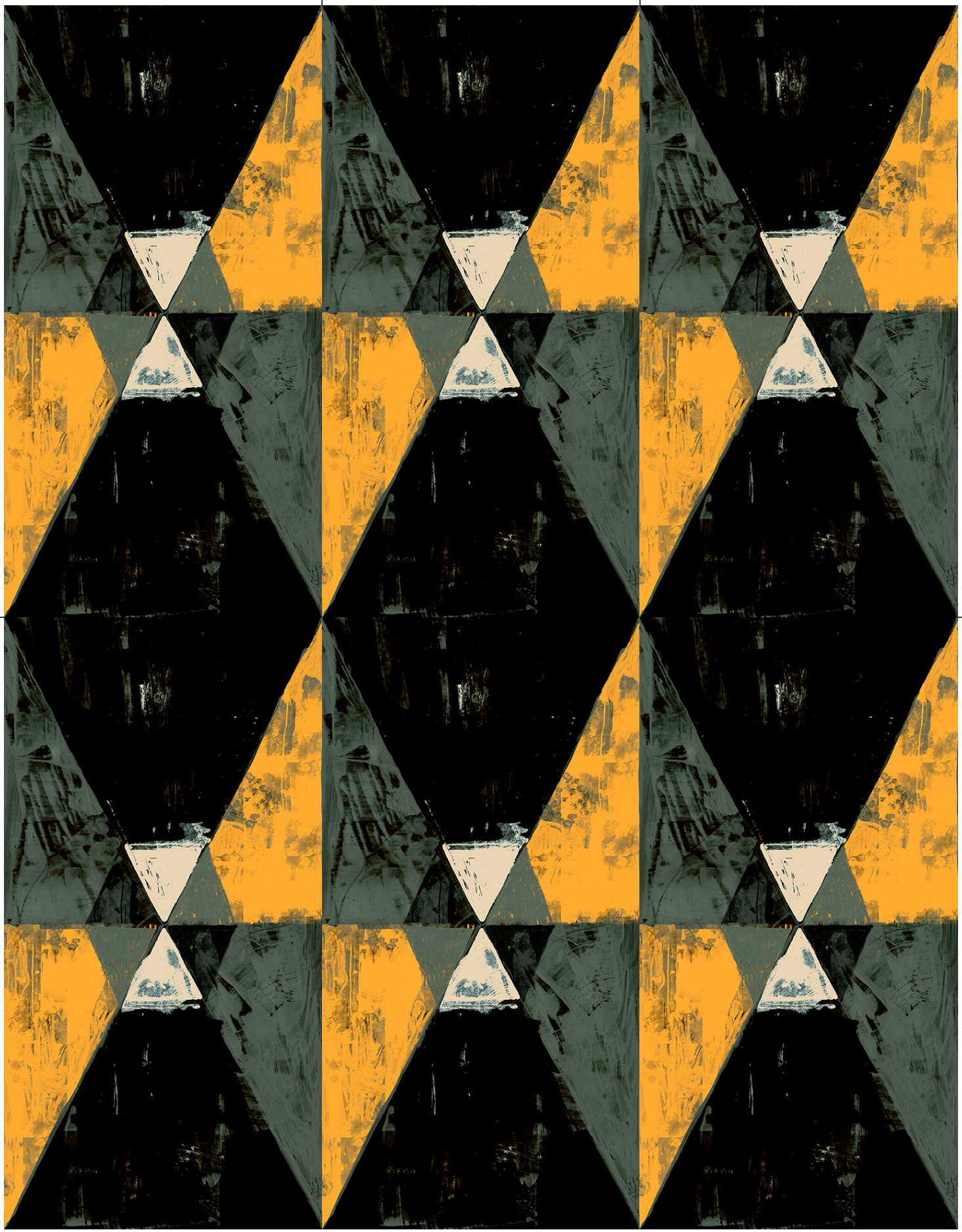


(X) WHEEL OF FORTUNE



(XI) JUSTICE

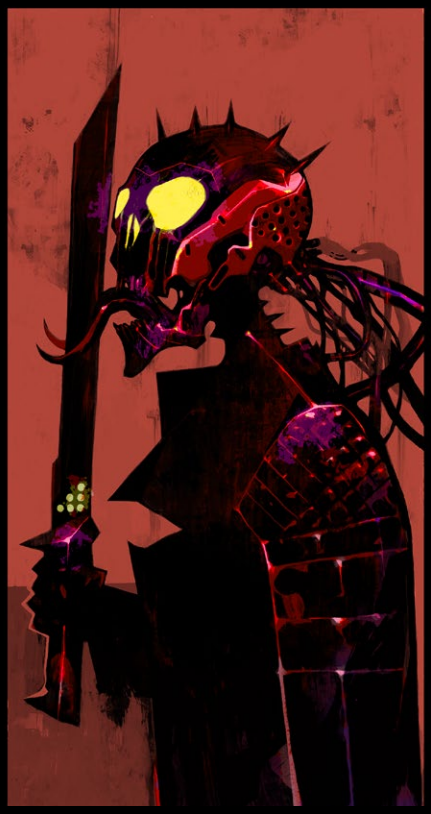
© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.



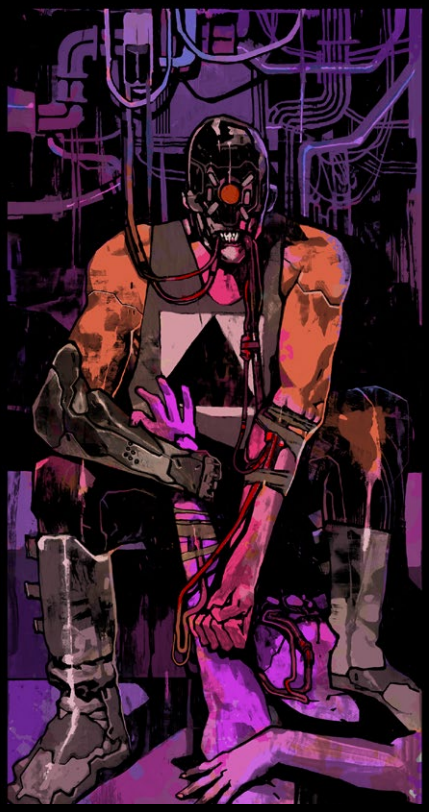
© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.



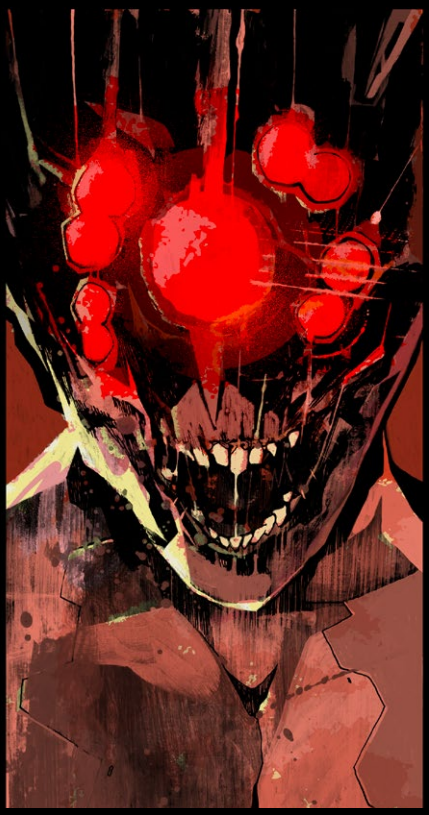
(XII) THE HANGED MAN



(XIII) DEATH



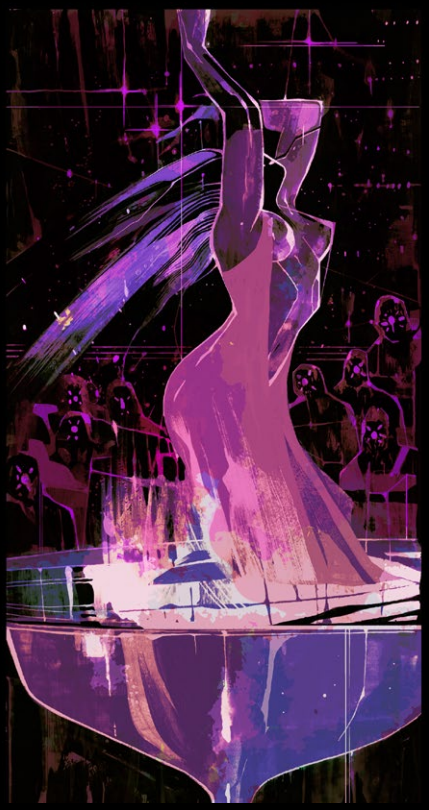
(XIV) TEMPERANCE



(XV) THE DEVIL

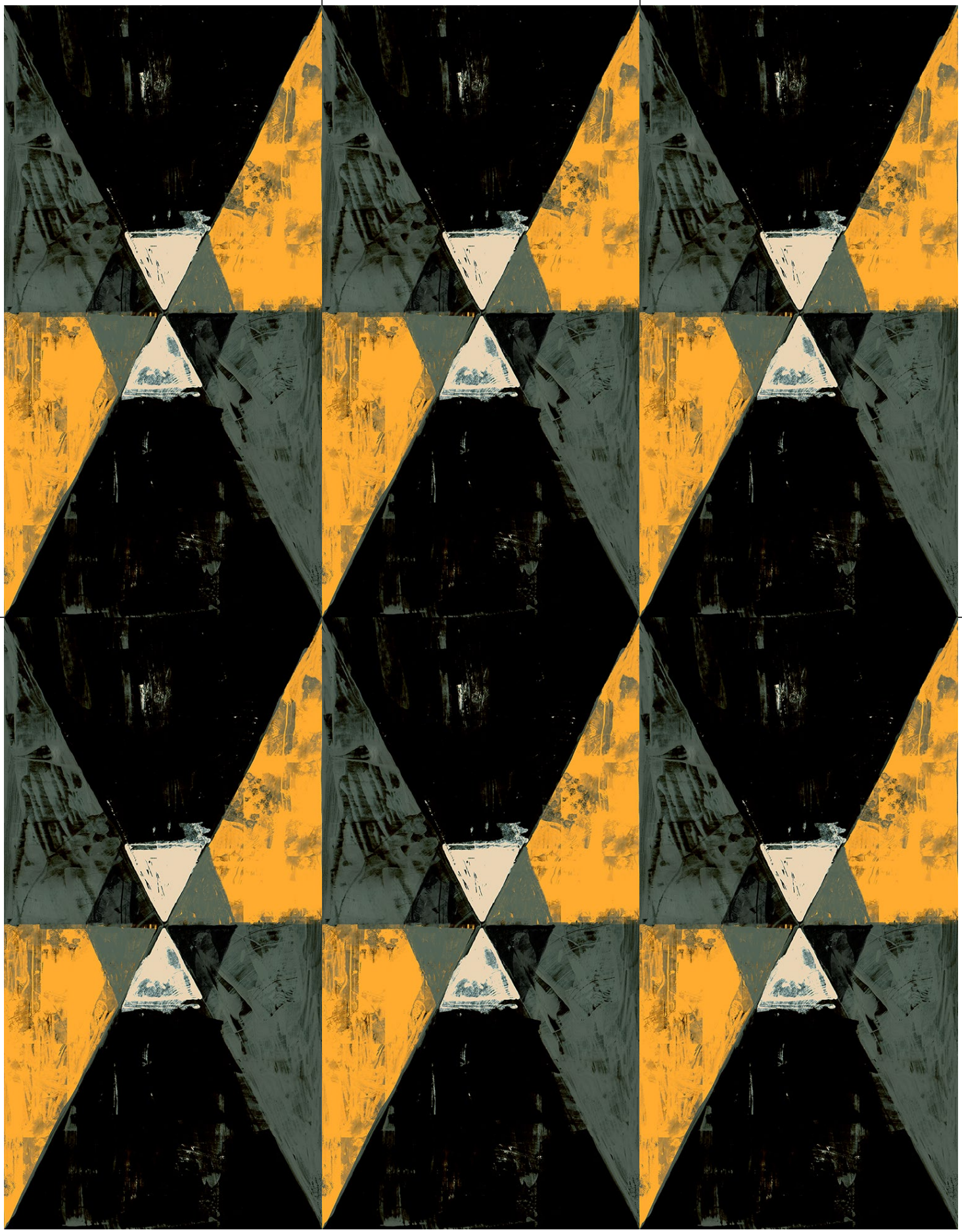


(XVI) THE TOWER



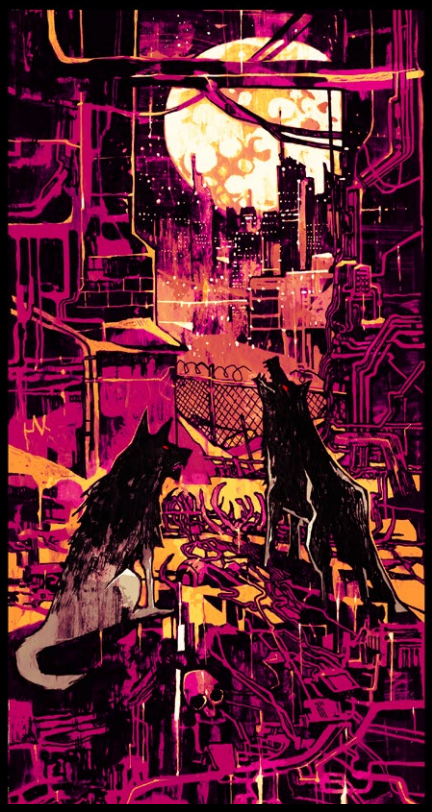
(XVII) THE STAR

© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.



© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.

このページ右下の２枚のカードは、別バージョンの“力”（Strength）と“正義”（Justice）だ。
ウェイト版より古いタイプのタロットに合わせた番号が振ってある。好きな方を使え。ただし、１つのデッキに両方のバージョンを入れてはならない。



(XVIII) THE MOON



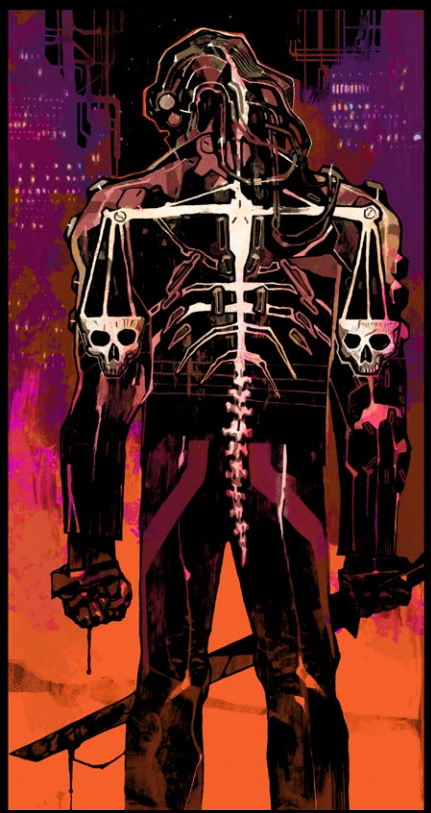
(XIX) THE SUN



(XX) JUDGEMENT



(XXI) THE WORLD



(VIII) JUSTICE



(XI) STRENGTH

© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.