

シーン 1. ドライブのお誘い

シーンの概要

このシーンではブッチからリサを輸送する依頼を受け周辺環境についての説明を受けることになります。

この場所では

診断を終えた深夜の病室で深刻な顔をしたブッチが口を開く。

「追加で仕事を頼みたいんだが、リサをスー国のジャイアンに連れて行って貰えないか。

理由は2つある。

1つはネオネットから行方をくらすため。

1つはシャイアンならこの子を治療できる可能性があるからさ」

病院の外を一台のトラックが走り抜ける音がする。たかだがSINレス一人に対してビッグ10が目くじらを立てるとも思えないがブッチの言葉には否定できない重みがあった。

舞台の裏側で

ブッチはあなた方に告げる。

「追加で仕事を頼みたいんだが、リサをスー国のジャイアンに連れて行って貰えないか」

スー国に向かう理由は2つあります。

ネオネットがこの子を取り返しにくるのなら所在を眩ませてしまった方が安全であること。

ブッチと懇意にしているテクノマンサーであるネットキヤットが記憶を取り戻すための複合体の開発をしており、作業中のネットキヤットを呼ぶよりも早いこと。

「古いぼれオークの戯言だと思っているかもしれないが、CFDに関連したネオネット動きは異常だ。

警戒しすぎるに越したことはない。あたしが偏執狂的になってるだけならあんた達はミルクランを引き当てたことになるわけさ」

シアトルからシャイアンまでは約1700kmの道のりです。

代表的なルートは空路か陸路になります。

空路であればシアトルからキャスパーへ移動し、その後陸路でシャイアンを目指すことになります。この場合所要時間はおよそ8時間程度です。

ですが、空路の場合指名手配をされた場合逃げ切ることができなくなるので避けて欲しいと依頼されます。

陸路は北周りルートと南回りルートがあります。

南回りのルートの方が距離は短いのですがティルトンジェルの国境線沿いを通って南下していかなければならないのと、スー国入ってすぐにイエローストーン公園とい

う強力なマナスポットを通過する必要があります。このため北周りルートで確実に行くように依頼されます。

ルートはシアトル (UCAS) →サーリッシュシー評議会国家→シャイアン (スー国) と国境線を2度超える必要があります。

適当な足が無いようであればブッチからはニッサン ナイトスカイが貸与されます。

ここで言う適当な足とは PC 全員が乗り込むことが可能で、それなりに頑強なヴィークルのことです。

周辺諸国の解説は巻末に掲載します。

GMはこちらの内容を適宜ご説明ください。

現状PC達は手配を受けているわけではないため偽造SINがあれば堂々とビザを発行してもらえます。

なお、さらにと出入国管理のデータには残る旨を伝えておくその後でネオネットが追跡した時に PL が納得しやすいかと思えます。

ただし、免許を持っていない武装類や違法兵器を持ち出すにはコネ：犯罪組織、スマグラ、オークコミュニティなどを頼るか知識：シアトルのスマグラルート (3) などが必要になります。

困った時には

このシーンで起こりうるトラブルは PC がより安全なルートを求めて情報収集を開始することでしょう。

そのような場合には情報収集によりネオネットが機動部隊の出撃準備を整えようとしていることを教えたり、次のシーンの判定にボーナスを与えるなどをしてください。

個人的にはこのシナリオはひたすらダイスを振ってひどい目にあうことを避けるシナリオですと告げて良いかと思えます。

シーン 2. サーリッシュシーードライブ

シーンの概要

このシーンではスゴロク形式でサーリッシュシーの原野をひたすら走破してもらいます。リアリティよりもゲーム的なドタバタを優先した形になっています。

この場所では

サーリッシュシーの方針で原野化したハイウェイをひた走る。覚醒クリッターや覚醒植物、果てはネオネットの追手までとお客さんには事欠かない。さあ、ガソリンと食料を欠かさないように荒野を走りぬけよう！

舞台の裏側で

このシーンではボードゲーム形式でシーンが展開していきます。

4時間を1ラウンドとして扱い、PCは後述するドライブアクションシートにしたがってそれぞれ1度ずつテストを行います。

升目を進めることは1ラウンドに1度しか行えません。

マップシートは巻末掲載しています。

このテストではエッジを使用した場合ダイスプールへのボーナスは適用されますが、リミットは+1されるだけです。

19時以降は暗くなるため視界修正がつきます。こちらの修正は出発時間を元に決定してください。

また8時間目以降からは激しい雨になり地形修正が開放から軽度(+1)になります。

なお、3つ目のトラブルポイントはスー国への国境線です。

ここまで到達した時点で次のシーンへ移行して下さい。

サーリッシュシーードライブアクションシート

ガソリントークン：最初4個持っている状態で開始。

特殊判定ルール；

運転/強行軍/ナビゲーション以外の行動は誰かが実行し失敗した場合次に同じ行動を行うPCは先ほどのPCのヒット数だけダイスを加算できます。

このボーナスは誰かが成功するまで加算されます。

●運転

地上機操縦+反応力(速度)

ヒット数に等しい値だけ升目を進む。

この行動にはガソリントークンを1つ使用する。

●強行軍

地上機操縦+反応力+3(速度+3)

ヒット数に等しい値だけ升目を進む。

ガソリントークンを2消費する。

運転者は4Sのダメージ。

●ナビゲーション

ナビゲーション+直感力(精神)

このテストのヒット数だけ運転/強行軍のダイス数を増加させる。

●偵察/データ検索

知覚(視覚+直感力)(4)

データ検索(6)

成功すれば次のイベント表の効果を振り直すことができる。

●物資調達

交渉 or 脅迫+魅力(4)

成功すればガソリントークン+1

●物資強奪

戦闘技能+敏捷力(6)

成功すればガソリントークン+1

国境通過の際に交渉テスト(6)が必要になる。

追加で一度行う毎に難易度が+1される。

またこの行動を行うとこのラウンドは移動ができない。

●機器調整

地上機整備+論理力【論理力】(3)

ヴィークルの微調整を行うことで運転/強行軍のダイスプールとリミットを+1する。

●休息

休息を取る。

道中ランダムチャート

3. そのエリアの野生精霊(F8)が襲撃をしてくる。カーチェイス。

野生精霊スピード3、ランニング16、元素属性攻撃16D、DV16、AP-8

4. 大型タンクローリーの横転事故が発生しており、このラウンドは移動できない。

5. 覚醒バッファローがハイウェイを横断している。彼らの間をくぐり抜けて進むには操縦+反応力 [操舵性] (5) テストを行う。

失敗すると 18P がヴィークルに与えられる (ダメージ抵抗可能)。

ヴィークルに適用されたダメージに等しい精神ダメージが搭乗者に与えられる (ダメージ抵抗可能)。

この時間に移動しない場合には上記テストは必要がない。

6. サーリッシュシー議会国家街道警備隊が検問を張っている。

魅力+交渉 [社交] (3) に成功すれば通常通り進めるが失敗すると移動距離が半分になる。

7. 和服を着たヒッチハイカーがいる。

知識: 企業 (4) に成功するとイーボの大株主バタカップちゃん(後述)であると判る。

次に遭遇する足留めイベントはバタカップちゃんが自動的に取りなしてくれる。

彼女はスー国の国境手前でエルフ女性と落ち合い礼を言って立ち去る。

8. ヴィークルのトラブルが起きる。

論理力+陸上機整備 [精神] (2) に失敗すると移動が行えない。

9. 路肩にブルーストリートエクスプレスが停車して営業している。

シアトルで有名な火鉢料理 (鉄板焼き) を出すストリートクック、レイ・ブルーストーンの店です。

食事を取ると (テイクアウト可能!) 次回のテストのダイスプールが+3 される。

10. イベントなし

11. ゴーギャングに絡まれる。

魅力+交渉 (4) [社交] に成功すると意気投合してしばらく一緒にドライブする。これにより次回の物理的な脅威を撃退してくれる。

失敗すると戦闘、もしくはカーチェイス、迷惑料 (3D6 × 10N¥) を取られる。

12. 何かの災害 (ジャガーノートが通過したとか) によりハイウェイが倒壊しており、ひどいぬかるみ道を通る必要がある。

陸上機操縦+反応力 (5) [操舵性] で成功すれば通常通り進めるが失敗すると移動距離が半分になる。

13. 道路が倒壊しており脇道に迂回させられるリミットが操舵性となり、知識: サーリッシュシー、スマグラールルートなどで、操縦の代わりにテストする。

14. 居心地の良さそうなモーテルを見つける。

ここで宿泊すれば精神ダメージが全快し、エッジが 2 点回復する。

エッジが全快であれば一時的に上限+1 の状態になり現在値も+1 される。

宿泊する場合 8 時間経過する。

15. ダッシュ婆が併走していく。

事故のパワーに抵抗し、失敗するとクラッシュテストを行う。

16. 通りすがりのテクノキャットからサイバー攻撃を仕掛けてくる。

相手からマークをつけられる前にダメージを与えなければクラッシュテストを行う。

17. 通りすがりの自然精霊が加護を与えてくれる。

次のテストは一度だけ振り直しを行える。

18. ジャガーノート (覚醒アルマジロ) があなたがたの方に向かってくる。

一度攻撃 (相手にはそんな意図はないが) をして歩き去って行く。

陸上機操縦+反応力 (3) [操舵性] でテストする。失敗すると 42P のダメージ (抵抗可能)。

トラブルポイントリスト

トラブルポイントは 2 箇所しか設定していませんが 3 つイベントを用意しておきます。

状況を見て適当に選択ください。

●峻険な山道

運転/強行軍のリミットが操舵性になり、ダイスプール-6

●野生動物の群れ

デビルラットの群れに襲われる。

戦闘技能もしくは地上機操縦を全員でテストし合計人数 × 5 ヒットを出さなければ足止めを食らい移動ができない。

これは毎ラウンド行い、成功するまで移動することができない。

●幻想の庭園

催眠性のパワーを持つ覚醒植物が群生している。
この空間に入った時点で意志力+論理力 (3) のテストを行う。
これに失敗した場合幻惑状態に陥りその PC はこの空間を脱出するまでテストを行えない。

イベント

8 時間経過時点でブッチから連絡が入ります。
「悪い知らせがある。ネオネットの研究保安部から 2 台の保安車両がシアトルを出発したようだ。目的地はスー国のような気がする。
あと、残念なことにスー国に通常の手続きで入れなくなった。ネオネットがリサに企業 SIN を発行して誘拐されたと被害届を出した。
知り合いのスマグラーに密入国ルートを確認させている。少し時間をくれ」

困った時には

基本的にわいわい楽しんでもらう前提のロードマップです。
メンバーの性能的にきつそうであれば難易度を下げたり、PC フレンドリーな裁定を行ってください。

一応スー国の国境警備隊の陣容を記載しておきます。
スー国の国境線は通常のセキュリティで無数の通常の警備員、ホスト 8 のシステム、フォース 7 の複数の精霊のパトロールと、フォース 7 の結界、魔法使いが常駐しています。
仮に荒事となれば彼らは防御に専念し精鋭部隊であるワイルドキャット連隊の到着を待ちます。
詳細は Coyote というサブリをご参照ください。

シーン 3. グールの協道

シーンの概要

サーリッシュシー議会国家からスー国へ密入国するために遺棄された送水管を抜けていくシーンです。

この送水管はグールの巣窟となっており彼らは知性がないうなりに罫を仕掛けて PC たちを待ち受けています。

このシーンでは

大昔に枯れ果てた大きな送水管をひた走るリムジン。

その違和感を誰も指摘しない。

ただ、大昔に遺棄されたにしては妙に走りやすくなっている。

スマグラやコヨーテが頻繁に使用しているのだろうか。

舞台の裏側では

トラブルポイント 3 に到着するとブッチから連絡が入りスー国とサーリッシュシー評議会国家を繋ぐ廃棄された送水管の入り口の座標情報をもらえます。

とはいえ、見つからないように隠されているため見つけだすには知覚の継続テスト、(8) 15 分に成功する必要があります。

時間がかかっても悪いことはありませんが、GM はニコニコして楽しみにしといてくださいねとでもいいながら経過時間をメモしましょう。

成功すれば廃棄された下水道のメンテナンスハッチを見つけることができます。

古い送水管に入りしばらく走ると少し先にコンクリートの欠片などの雑多な物体が滞積しています。

この堆積物に気が付くかどうかは運転者は知覚/霊視のテストを行ってください。

ヒット数により以下の情報に気がつきます。

1 ヒット：前方に瓦礫が堆積しており車で通行することが出来ない。

3 ヒット：周囲に何者かの気配を感じる(霊視なら 1 ヒット)

4 ヒット：周囲に無数の人影がかくれ潜んでいることに気が付く(霊視なら 2 ヒットで人数が PC の 5 倍程度とわかる)

4 ヒットの情報を知覚した場合超常生物学 (1) のテストを行い成功すればグールであることに気がつきます。

車で通り抜けるには無理矢理車を当てて通り抜けるか人の手でどけるしかありません。

人の手でどける場合には運搬の継続テスト (5/1 複雑動作) が必要になります。

車で押し上げる場合には突撃テストが必要になり、破壊すれば通過できます。

この障壁の構造値は 4、装甲値は 6、CM10 となります。

突撃テストは地上機操縦+反応力[操舵性]で行います。

ダメージは DV15+ヒット数で決定し、障壁はダイス 10 個で抵抗します。

このダメージが 10 以上あれば障壁は砕け散ります。

そして、この与えたダメージの半分が車両に適用されません。

ただしこの時クラッシュテスト (地上機操縦+反応力[操舵性] (2)) を行います。

もし、これに失敗すると上記のダメージに抵抗することができません(シナリオオリジナルルール)。

道ができてもしりには瓦礫が散乱しており地上機操縦+反応力 (4) のテストが必要になります。

ナビゲーション+直感力で支援する事ができます。

困った時には

このイベントはグールと関わると面倒なので強行突破してもらおうイベントです。

できるだけ戦闘せずに突破するように誘導してください。

シーン 4. 襲来！Tバード

シーンの概要

ここではネオネットの繰り出してきたTバード（いわゆる戦闘機）にたいしててんやわんやの大騒ぎを楽しむシーンです。

このシーンでは

スー国に入った時点でブッチから連絡が入ります。

「良い知らせと悪い知らせがある。
悪い知らせはネオネットシアトルからスー国に向けて研究保安部所属のTバードが離陸した。偶然にもお前さんたちの移動経路に重なる飛行計画だ。
良い知らせはアレスと話がついた必要なら重火器を無償で提供すると言っている。」

このシーンでは2

VRによって秘匿通信を行う2つのペルソナ。
一方は竜のようなペルソナで、一方はありきたりのビジネスウーマン。
「サマンサ、強襲用にシアトルのTバードを1台借りられないかね」
「あまり派手なことはしたくないのよね」
「先日のピリーレイスの地図の件で貸しがあったはずだがね」
「・・・今回だけよ、セレディ。そしてこれで貸し借りなしよ」
直後ネオネット、北米本社よりTバードがスクランブルに突入した。

舞台の裏側では

シーン3が終了した時点でブッチから連絡が入ります。彼女によるとシアトルのネオネット北米本社からTバードがスクランブル出動したようです。ブッチはアレスと話をつけ試作の重火器の貸与できるような話をまとめたようです。アレスと合流してTバードを迎撃しなければなりません。

ブッチがしていた合流ポイントは3つ目のトラブルポイントから2升目です。

アレスオジサンのアームドキャリア

ブッチに指定された場所にはマーベルのアニメに出てきそうなピカピカの兵員輸送車のような大型キャリアが待機しています。
PC達が近づくと見るからに元軍人である男がキャリア

ーカーから降りてきます。

彼はミスターコボトニーです。

コボトニーはアレスームズのイメージVRキャラ(オンラインショップのアイコン)なのですが、彼は生体彫刻で同じ外見にしています。

コボトニーはPC達に近づき口を開きます。

「ようこそ、アレスアームズに！」

「話は聞いている鳥撃ちをするらしいね。そんな時に最適な獲物を紹介できるのがアレスームズの特徴なんだ」

「重火器を使えるなら、こいつがお薦めだ。サンダーストライクガウスライフル。威力も安定性もピカイチさ」

「もちろん、最新鋭のレーザーライフルアーチャンヘビーMPライフルも用意している。とはいえこいつはエネルギー消費が激しいから車載使用がおすすめです」

「そして、王道のファランクス、アレススターフォールだ。弾頭も通常炸薬から通信障害弾まであるぞ」

「ここからはフィールドテスト中の試作機だ。性能は申し分ないが耐久性に難がある

これはフィールドテスト中だからで欠陥ではない。どこかで話すときには注意してくれよ」

「これはハイブリッドガウスライフル“ゼウス”だ。手持ちでガウスライフル並みの火力を目指して開発中だ。ロンクバレルライフルと使用感は変わらないはずだ」

「これはスラムダンサー。ビームショットガンだ。チョークもできるから腕に自信がないなら良いかもしれないな。」

銃器技能+直観力(2)でテストを行ってください。

これに成功する以下のことに気がつきます。

ゼウスの最大射程は5000m。

ほぼ地平線にTバードが見える距離です。

これならTバードが相手でも不意打ちで撃墜できる可能性があることに気がつきます。

5000m時点で狙撃を行う場合、射撃修正は遠距離ですが映像拡大オプションを搭載しているため-3となります。スマートリンクが搭載されているため射手が持っていればボーナスを得られます。

更にTバードは航空管制に登録して飛行しているためにアレスから航空管制情報を提供されます。

この情報を活用することでコンピューター+論理力によってチームワークテストを行うことができます。

また、3角測量により精度をあげることができるので、射撃技能+直観力やナビゲーション+直観力もチームワークテストを行うことができます。

この射撃を4回行うことができます。

最初の2回はTバード側は回避を行いません。

3回目以降は回避を行います。

4 回目で撃破出来なかった場合には残念なことに T バードは PC たちの下に到達しネオネットが誇る精鋭部隊を展開し始めます。

困った時には
時間が押している場合このイベントを発生させずにシャイアンに到着しても良いかと思えます。
武器の必要技能は適宜修正するなりしてうまく T バードを撃墜できるようにしてください。

シーン 5. 大地の荒くれ者たち

シーンの概要

このシーンではネオネットが雇ったシャイアンのギャング、コンクリートサイドワインダーとの戦闘になります。

このシーンでは

シャイアン市が目前に迫っている状況で目の前から迫り来るバイクの群れ。

それは奇妙なほど統制がとれた武装したギャング団のようだ。

舞台の裏側で

コンクリートサイドワインダー

スー国際大規模のゴージャングです。

彼らの一部がネオネットからの依頼を受け PC たちの迎撃に向かってきます。

そもそも彼らの縄張りは I-80 号線。

これはシャイアンの南を東西に走る道路であり今回の PC たちのルートとは交錯しません。

このため主力はこの依頼を拒否し金に困っていたり、特にリスクジャンキーなメンバーが参加したのです。

参加した人数は 10 人です。

リーダーはトロールバイカーのリガーで軍人崩れです。

他にバイク乗りが 3 人、車が 1 台です。車に 6 人乗っています。

車に乗っている一人は完全なリスクジャンキーであり車から車に飛び移って襲い掛かってきます。

PC にリガーがいないうであれば足を止めて戦ったほうが有利な戦闘を展開できるかもしれません。

リーダーがやられるか半数が戦闘不能に陥った時点でギャング達は逃げ出します。

敵データは巻末を参照ください。

困った時には

PC の構成やプレイ時間によって敵の人数や戦闘の勝利条件を決定してください。

シーン 6. 治療の可能性

シーンの概要

いわゆるエンディングシーンです。
ネットキャットにリサを引き渡し治療をしてもらえるように引き渡すこととなります。

このシーンでは

病院へとたどり着くとネットキャットが PC たちを迎え入れてくれます。
彼女はおちついてリサを病室へと案内する。

シーンの裏側では

ブッチから指定された病院はドクワゴンのシャイアン中央支局です。

救急を中心とした総合病院ですが研究部門も持ちます。
ネットキャットはそこで外部協力者の立場で仕事をしているようです。

前述したようにCFDは肉体の記憶を消した後にAIがダウンロードされることによって起こります。

この完全な治療が完成するのは 2080 年まで待たねばなりません。

ですが今回のリサはナナイテックが CFD の発症理由を確認するために作成した記憶操作用ナナイトにより記憶が消されただけの状態です。

このナナイトはブッチの打ったハンターナナイトにより除去されています。

このためネットキャットが作成している複合体でコリドールにより記憶の再現が可能なのです(少なくともこのシナリオでは)。

ネットキャットが複合体を使用するとリサは記憶が戻りしばらく呆然とした後に PC (爪牙の隙間よりで最初に離れた PC が良いでしょう) に声をかけます。

「××さんどうしたんですか？ 今バイト中なんですけど。どうしてこちらにいらっしゃるんですか？」

リサは失われた記憶を取り戻すこととなります。
彼女が記憶を失った数日間の大冒険を話しながら帰途に着くのも良いのではないのでしょうか。

困った時には

特にこまることはないかとおもいますが、楽しく終わらせてください。

用語解説

バタカップ

自由精霊、女性

突然現れイーボの取締役になった精霊。

第五世界（つまり覚醒前に）に召喚された自由精霊。

元々は優れた自分とそれ以外と考える精霊でしたが、何らかの事情でダンケルザーンからの教育的指導（SIN レスのオークの肉体に1年と1日閉じ込める）を受けた後種族間の不平等をなくすために躍進を始める。

ダンケルザーンからは経済についても学んだらしく将来のありそうなメガコーポの株式を保有し始める。このうち1社がヤマテツである。

バタカップ自身はダンケルザーンの存命中は見て学ぶことに専念し、彼の死後自らの目的を目指し忠の支援を始める。

その後日本帝国の天皇にメタ差別を撤廃させたり、ロシア政府に働きかけたりと暗躍しつつづけている。

ジャガーノート

覚醒したテキサスアルマジロ。

その性格は温和ながら体長が小型でもバス、大きくなると20mを超えるため不幸な事故により死亡者がでえることもある。

食事のために穴を掘ることもあり、市街地が近い場合それによる崩落なども発生する。

サーリッシュシー評議会国家

サーリッシュシー議会は NAN の中でも特に部族社会としてうまく行っています。

各部族は代表を議会に出し合議制により国家は運営されています。

また気質的にメガコーポをあまり信用しておらず国内に拠点をおくメガコーポは少なくなっています。

特に近傍（と言うか国内に）に大経済都市シアトルを持つことから多くのメガコーポはシアトルに拠点を置いています。

また、現在のティルタンジェルを立ち上げたエルフは元々この国に所属していたシンセラキ部族であり、未だにティルタンジェルのエルフ達に裏切られたと考えている人物は国内に相当数いるようです。

また、元々隣国である NAN のツイムシアンとの間で停戦と開戦を繰り返しており最悪の関係でしたが、クラッシュ 2.0 によりツイムシアンからミツハマが撤退し経済が破綻した際にツイムシアンを保護領として管理下に組み込みます。

これにより NAN 全体のきな臭さが増加しています。

スー国

スー国は広大な農地と荒野を持つ古き北米の姿を今に残す国家です。

その人口の多くは首都であるシャイアンに集中しています。

統治は各部族の族長の合議制により行われておりそれなりにうまく運営されています。

部族の中には技術を拒否し荒野での放牧生活をおこなっている部族も存在します。

しかし、多くの部族は古代からの伝統と最新の技術の間でうまくバランスを取って生活しています。

この国の国防軍は精強であり特に特殊部隊であるワイルドキャット部隊の威名は北米に轟いています。

最近では国防軍に元ナイトエラントの社長ソーリングオウルが顧問として就任したことから更にその鍊度はあがっているといわれています。

シャイアン

スー国の首都。

人口 300 万人ほどのスプロールであり比較的シンレスが少ないのが特徴。

その理由として部族の伝統に強い誇りを持つ傾向があるスー国民にとってよそ者への排斥感が強いことがあげられます。

更に SIN の管理が厳しくシャドウコミュニティの形成が難しいことが理由にあげられます。

これは部族に所属しているもの達にとっては相互扶助を含めて暮らしやすい都市であることを意味します。

スー国の運営を行う部族議会もこの都市に置かれていません。

コンクリートサイドワインダー

スー国最大のゴーギャング団であり、特定の部族に偏りが無いという珍しいギャング団です。

指揮官の多くは退役したスー国国防軍のリガーでありギャングとは思えない鍊度と忠誠心を誇ります。

HMVV 3 型

感染経路：注入 速度：12 時間 (10)

貫通：-3 パワー：6

性質：レトロウイルス

効果(進行中)：悪心

効果(最終)：エッセンス喪失、転身

クリンガー型として知られている HMHV3 はグールを作り出すものです。そのクリーチャーによる引っかき傷や噛み傷や無防備に体液に触れることで拡散します。

HMHVV のほかの形態よりも保菌期間は長く体の支配を奪おうとするとウイルスの戦いの中で発熱と苦痛を伴います。犠牲者は10回の病気抵抗テストの抵抗の間にパワーを0まで下げなければ最終効果が発生します。最終効果が発生したのであれば、エッセンスを1点失います。これによりエッセンスが1以下になった場合キャラクターは死亡します。グールへの変態には通常10-強靭力日の期間がかかります。その間に犠牲者は覚醒し、それを知覚することになります。この過程はひどい苦痛を伴います。変態の間悪心の状態となります。

変態が完了すればグールの感染者の資質を得ます。上述の通りすでにエッセンスを1点喪失しています。すでに覚醒しているのであればエッセンス喪失の影響を反映させてももとの魔力から-1されます(感染、魔法、共振力、そしてエッセンス P141 参照)。覚醒していないのであれば魔力を1点得ます。テクノマンサーであれば共振力とテクノマンサーの能力を全て失います。共振力と結びついている技能は全て知識技能となります。望むのであればキャラクターはエッジを燃やすことによってHMHV3への感染完了を打ち消すことができます。しかし、キャラクターが保菌者(不利な資質保菌者 P141)であることとなります。

HMHV3によるエッセンス喪失はいかなる方法においても回復することはできません。

(Run Faster より抜粋、未訳、翻訳予定アリ)

GHOU

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN(VR)
7	3	5	6	1	4	2	5	3	5	1	9+1D6

Condition Monitor (P/S): 12/11

Limits: Physical 8, Mental 5, Social 4

Armor: 1

素手戦闘ダイス: 9個

Claw [精密度 8, DV 7P, AP-1]

ネオネットリガー

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN(VR)
4	6	7	2	2	7	2	6	1	0.88	-	11+4D6

データ処理: 4 ファイヤーウォール: 4

アレスデザートストライク: 16D (SS)

アレスアルファ: 16D (SA, BF, LBF, FA)

地上機操縦: 13

ダメージ抵抗: 20(強靱) +18(装甲)

ラインドコート: 9+3

/ヴィークル GMC バンシー

トロールスマグラ

強靱力: 5 敏捷力: 2(4) 反応力: 5 筋力: 5

意志力: 3 直感力: 3 論理力: 2 魅力: 4

エッジ: 1 魔力: -

肉体CD: 11

精神CD: 10

イニシアティブ(VR): 11+4D6

ダメージ抵抗: 強靱力 (5) +装甲 (12+1) = 18

ハーレーダビッドソン

武器: アレスアルファ (スマートリンク、APDS 弾使用)

グレネード

ダイス: 10個 DV: 18P(f) 精度: 4 (6) AP:+ モード: SS, 42 (c),

操縦: 12個

回避: 10

特殊: メガネ (大光量、低光量、SL) 制御リグ R2

トロールバーバリアン

強靱力: 7 敏捷力: 5 反応力: 5(7) 筋力: 8

意志力: 3 直感力: 4 論理力: 2 魅力: 2

エッジ : 2 魔力 : 6

肉体 CD : 12

精神 CD : 10

イニシアティブ : 11+3D6

ダメージ抵抗 : 強靭力 (7) + 装甲 (12+4) = 19

武器 : カタナ (スマートリンク、APDS 弾使用)

ダイス : 16 個 DV : 11P 精度 : 8 AP : -3 リーチ : 2

回避 : 13

バステト (猫のテクノクリッター)

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	共	IN(VR)
2	4	3	1	3	4	2	3	3	6	5	11+4D6

コンピューター : 4

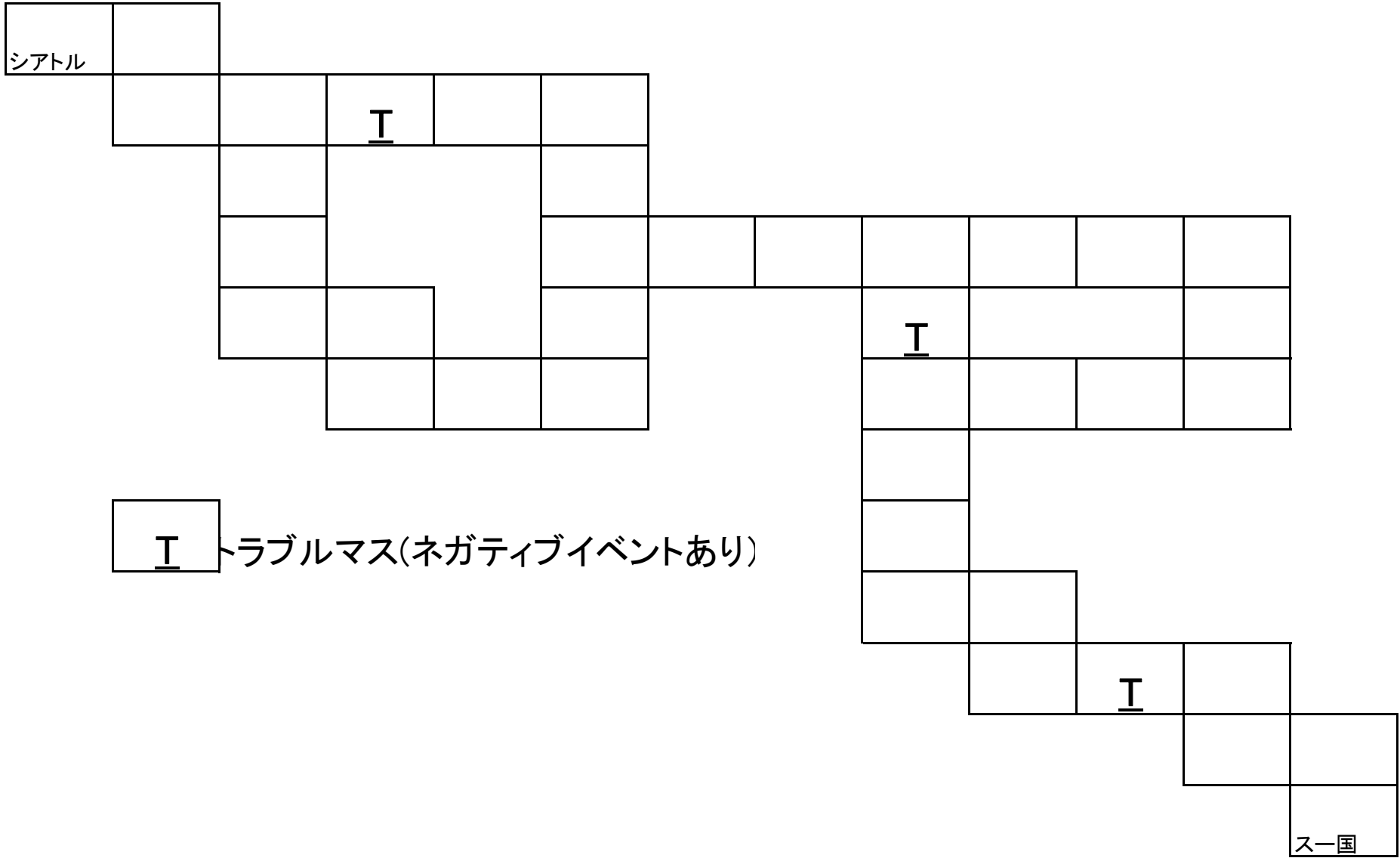
サイバー戦闘 : 4

ハッキング : 4

ソフトウェア 4

複合体 :

データ処理 : 2 ファイヤーウォール : 3



I トラブルマス(ネガティブイベントあり)

運転

地上機操縦+反応力(速度)
ヒット数に等しい値だけ升目を進む。
この行動にはガソリントークンを1つ使用する。
強行軍を含めて1ラウンドに1度しか行えない。

偵察/データ検索

知覚(視覚+直感力)(4)
データ検索(6)

成功すれば次のイベント表の効果を振り直すことができる。

ナビゲーション

ナビゲーション+直感力(精神)
このテストのヒット数だけ運転/強行軍のダイス数を増加させる。

物資調達

交渉/脅迫+魅力(4)

成功すればガソリントークン+1

強行軍

地上機操縦+反応力+3(速度+3)
ヒット数に等しい値だけ升目を進む。
ガソリントークンを2消費する。
運転者は4Sのダメージ。
運転を含めて1ラウンドに1度しか行えない。

機器調整

地上機整備+論理力【論理力】
(3)
ヴィークルの微調整を行うことで運転/強行軍のダイスプールとリミットを+1する。

休息

休息を取る。

物資強奪

戦闘技能+敏捷力(6)

成功すればガソリントークン+1
国境通過の際に交渉テスト(6)が必要になる。
追加で一度行う毎に+1。
またこの行動を行うとこのラウンドは移動ができない。

- 3.そのエリアの野生精霊(F8)が襲撃をしてくる。カーチェイス。
- 4.大型タンクローリーの横転事故が発生しており、この時間は移動できない。
- 5.覚醒バッファローがハイウェイを横断している。
- 6.SSC街道警備隊が検問を張っている。
- 7.和服を着たヒッチハイカーがいる。
- 8.ヴィークルのトラブルが起きる。論理力+陸上機整備[精神](2)に失敗すると移動が行えない。
- 9.路肩にブルーストリートエクスプレスが停車して営業している。
- 10.イベントなし
- 11.ゴーギャングに絡まれる
- 13.道路が倒壊しており脇道に迂回させられる
- 14.居心地の良さそうなモーターを見つける。
- 15.ダッシュ婆が併走していく。
- 16.通りすがりのテクノキャットからサイバー攻撃を仕掛けてくる。
- 17.通りすがりの自然精霊が加護を与えてくれる。
- 18.ジャガーノートがあなたがたの方に向かってくる。