

# シャドウラン5thシナリオ

## 爪牙の隙間より

### 概要

本シナリオはストリートドクの依頼でベンチャー企業の研究所から、その被験者を連れ出すというものです。

対象の研究所はセキュリティが甘いために力業で奪取可能ですが依頼人の要望ではスマートな仕事をする必要があります。

所要時間：約2時間（シナリオ本編のみ）

### NPC、組織一覧

#### ブッチ

種族：オーク

性別：女

年齢：50代

レドモンドのストリートドク。

元ドクワゴンの救急医療チームの出身で金で患者の命を選別することに抵抗があり独立した人物。

そのポリシーに従いブッチの病院にきた存在は必ず健康にして返すよう最善の努力をする。

このためストリートの住人やメタ差別にさらされやすいオークやトロールに大変慕われています。

詳細設定と画像が巻末にあります。

#### リサ

種族：ヒューマン

性別：女

年齢：18

PCの誰かの近所に住んでいる SIN レスの少女。

普段は SIN を気にしない近所のバー『酔いどれドレイク』でバイトをしている。

今回はナナITEックの出しているナノマシンの臨床試験の被験者のバイトに応募し、その結果記憶を消されることとなります。

3人兄弟の長女で、あまり体の強くない母親の代わりに家族を支えている働き者。

#### ナナITEック

日系2世の七井氏が自身の研究成果を土台に運営している医療系ベンチャー企業。

最近多発している CFD がナノマシン由来ではないかと気がつき、いち早く CFD の発生プロセスを見つけだしました。

その成果にセレディが目を付けたためにネオネットからの買収がまとまりました。

ナナイ氏はこの買収に大変乗り気です。

#### ネオネット

通信機器最大手のノバテックと、サイバーウェア大手のトランススニューロネット、通信大手のゼネカが合併して成立したメガコーポ。

2075年現在の企業順位は2位で1位のゼーダークループを狙う大企業。

今回はナナITEックとの買収話が持ち上がっている。

#### セレディ

種族：ドラゴン

年齢：不明

性別：男

ネオネットの開発担当副社長の立場にあるグレートドラゴン。

マトリックスの可能性に魅せられ、物理世界と電脳世界の垣根を超える方法を模索しており、そのために最近AI研究に没頭している。

#### ノッポ

種族：エルフ

年齢：40代

性別：男

今回ナナITEックに派遣されているネオネット研究保安部隊のセキュリティコンサルタント。

グレートドラゴン直属部隊でありセレディに対する熱狂的な忠誠を誓っている。

エジプト神話様式の魔法使いであり、サイバー化により戦闘能力を向上させている。

#### ポッチャ

種族：ドワーフ

年齢：30代後半

今回ナナITEックに派遣されているネオネット研究保安部隊のセキュリティコンサルタントその2。

グレートドラゴン直属部隊でありセレディに対する熱狂的な忠誠を誓っている。

ヘビーサイバーのボディガードであり基本的にノッポを庇うように動きます。

## シーン1：いつものおはよう

### ・シーンの概要

このシーンはPCに今回の救出対象に心理的な関係を気付いてもらうために用意されています。必須ではありませんし、なくてもなんら問題はありませんがモチベーションは多くても困るものではありません。

### ・この場所では

あなたが朝寝ぼけ眼で伸びをしている。珍しく早く目が覚めちょっと買い物に出てきた。たまには早起きも良いかねと思いながら歩いていると後ろから元気な少女の挨拶の声が響いてきた。「おはようございます！」そちらを振り向くと活発そうな10代後半の少女が、あなたにあいさつをしてきた。近所に住む明るく皆に愛されている少女だ。

### ・舞台の裏側で

PCのうち下層の生活レベルかストリートを歩いていそうなキャラが近所の少女であるリサに挨拶をされるシーンです。

このシーンの目的はリサに感情移入させることなので情にもろそうなプレイヤーを狙うと良いかもしれません。

リサは近所に住む18歳の少女で SIN レスながらすれず元気に生活している人物です。

普段は近所の老いぼれオークがやってるショットバー『酔いどれドレイク』で働いています。

このため、こんな朝から出かけるのは少し珍しいです。

声をかけると、彼女は以下のように答えます。

「企業の研究所の実験助手の短期バイトが見つかったんで入ることにしたんですよ。企業ってすごいですよね、いつもとは全然給料違うんですよ！」

詳しく話を聞くと、職場はナナイテックというベンチャー企業で、『酔いどれドレイク』のマスターの紹介で仕事を見つけたそうです。

更に細かく話を聞こうとすると「あ、時間があまりないので、また後でお土産話をしますね」といって走り去ってしまいます。

### ・困ったときには

このシーンはリサと話をするのがメインなので気楽にやってください。

これでモチベーションがあがれば儲けものと思っていただければ良いです。

ないとは思いますがこのシーンでリサが殺害などされるようであれば次のシーン移行の捕まっているキャラをリサ以外の誰か（リコとか）にしてください。

## シーン2：依頼

### ・シーンの概要

このシーンではレドモンドのストリートドクであるブッチからとある研究所から情報を盗み出すことを依頼されます。

### ・この場所では

ブッチ医院。

正式名称は他にあるのだが誰もそんな名前では呼ばない。

ストリートでは“あの”ブッチ先生がやっている病院だと判れば良いのだ。

ブッチにとって世界はシンプルだ。あえてそう割り切っている。

自分の患者か、そうでないか。

これは言い換えるとブッチ医院にかつぎこまれたかどうかとなる。

そんなブッチの考え方を反映してブッチ医院は今日もさながら野戦病院のような有り様だ。

銃創、刀創、火傷に凍傷、末期のジャンキー。

そんな雑多な患者達を看護師はてきばきと振り分けていく。

そんな中院内に入ったあなた達に受付に座る女性、婦長と呼ばれるトロール女性、が声をかける。

「先生は今オペ中でして、すいませんが奥でお待ちいただけますか」

そう言って応接兼ブッチの居室を指差す。

ブッチの居室はソファー程度しか物はなくドリンクベンダーが部屋の片隅に置かれている。勝手に飲みたければ飲みということだろう。

しばらく待つとブッチが部屋に入ってくる。

「わざわざ来てもらったのに待たせて悪かった、急患があつてね」

### ・舞台の裏側で

PC達は知人 / コネのストリートドクであるブッチから依頼をしたいのでブッチの病院まで来て欲しいと連絡をうける。

あまり時間のないランなので早めに打ち合わせをしたいと要望を受けます。

病院に訪問するとブッチはあなた方をねぎらった後依頼について話し始めます。

依頼は医療系ベンチャーの研究所からの被験者の奪取です。

報酬は一人頭15,000ニュー円。

期限はだいたい三日。

そう告げると依頼を受ける意志があるか聞いてきます。

引き受ければブッチはランの詳細を説明します。

ランのターゲットはタコマにあるナナイテックと言う医療系ベンチャーで主に医療系ナノマシンの開発を行っています。

ナナイテック自体はナナイトによる病気治療に繋がる技術を基盤にしたベンチャーで最近までは目立つ存在ではありませんでした。

ところが突然ネオネットが莫大な出資を申し出て子会社化されました。

ブッチは現在 CFD と彼女が命名した奇病の研究をしています。

CFDの詳細はシナリオ最後に記載をしますが、ブッチは友人がこれに罹患したために治療技術を探して研究していると告げます。

そのために複数の有力技術を持つ企業に意図的に情報をリークすることで複数の技術力の高い企業にブッチをハブとしたコラボレーションを行なわせています。

ナナイテックはこのコラボレーション企業の一社であり、CFD研究で何かしらかのブレイクスルーがありCFD研究に熱心なネオネットからの買収に繋がったのではないかと疑っています。

これまではホストにハッキングを仕掛けてデータだけぬいていました。

ですが今回臨床試験用の被験者を SIN レスから見つけ出してきていますので、この被験者の奪取をPCに依頼したいようです。

ナナイテックの研究所自体のセキュリティーはさほど厳重ではなくヘビーサイバーや魔法使いなどの厄介な警備員はこれまではいなかったそうです。

ネオネットの警備プロトコルが三日後には導入されるためその前に情報を抜き出して欲しいと依頼されます。

このプロトコル導入に伴ってネオネットから警備部隊が派遣されている可能性があるために高額な報酬が用意されています。

ブッチにとってナナイテックはいわゆる金の卵を生む鶏であるため可能な限り静かに仕事をこなして欲しいと要望されます。

ただし、セキュリティーの強化などにより仕方ない場合、派手な仕立てになってもペナルティーを課したりはしません。

金額交渉は可能ですがブッチも潤沢な資金があるわけではありません。  
このために交渉テストに勝利すれば気持ちだけだがと言って一人 100 ニュー円の報酬を追加します。

なお、シアトルのランナーやハッカー、暗殺者、ジャックポインターなどの知識技能（1）でテストを行い成功すればブッチの言う友人とはジャックポイントのシスオペだったファストジャックであることを知っています。  
ファストジャックがネオネットのマトリックス研究施設にハッキングした後に CFD を発症したことも知っています。

・困った時には

このシーンで起こり得るトラブルはブッチを過大に疑ったり、執拗に情報を問い詰めることでしょう。ブッチは有名なランナーで信頼に足る人物であり決して裏切らないと GM として伝えても構いません。軽くりサーチの練習がてらブッチが信頼できる NPC であると伝えても良いかもしれません。

### シーン3：電子の城塞

#### シーンの概要

このシーンではナナイテックのマトリックスセキュリティについて解説します。

#### この場所では

シアトルのローカルグリッドであるエメラルドシティグリッド。

エメラルドのような美しい空に綺羅星のように輝く無数のホスト。

その天頂に燦然と輝くはグリッド管理局 GOD のホストとネオネットのロゴマーク。

そんな電子の世界で底辺に近いエリアに目的であるナナイテックのホストは存在する。

ほとんど手を入れていないデフォルトの立方体のような外見にナナイテックの社名とナナイトを象ったロゴマークが刻まれている。

#### 舞台の裏側で

ナナイテックはベンチャーでもありさほどセキュリティに力を入れていません。

ナナイテックにとってホストはナノマシンデザインのためのプロセッサパワーを稼ぐためのものなのです。

このために専任のスパイダーは置いていませんがナイトエラントと警備契約を結んでおり警報後 1D6 分後にセキュリティスパイダーが到着します。

#### ナナイテックホスト

レーティング：4

アタック：4 スリーズ：5 データ処理：7 ファイヤーウォール：6

#### セキュリティ対応

常時：パトロール

1 ターン目：プローブ

2 ターン目：トラック

3 ターン目：スパーク

ナナイテックの設備は基本的にホストにスレイブ化されています。

このためホストにマークをつければカメラ映像の改ざんや扉の開閉など大体のことは可能となります。また、ログワークにも記載していますが社長のナ

ナイと研究所長ケンモチのコムリンクはホストにスレイブ化されています。

ケンモチに至ってはコムリンクに家庭のセキュリティシステムまでスレイブ化しています。

このため、ホストのセキュリティはデッカーの前ではないも同然の状態です。

以下にハッキング時に必要になりそうな作業をまとめておきます。

- ・ホストに入る。

テスト：なし

ホストに入るにはマークが1つ以上必要になります。

- ・保管されているデータを探す。

テスト：コンピューター+直感力 [データ処理]

(3) 1分

研究データや勤務予定表、カメラの録画データ、セキュリティ機器の配置情報などを探すにはこの行動が必要になります。

- ・データを変更する

テスト1：ハッキング+論理力 [アタック] 対 4D

テスト2：コンピューター+論理力 [データ処理] 対 8D6

テスト1でファイルのセキュリティを解除し、テスト2でファイルの内容を書き換えます。

勤務予定表や訪問者予定表、警備カメラの映像などを変更するにはこれらの行動が必要になります。

カメラにループ映像を流すにはカメラ側を操作してやる必要があります、この行動では行えません。

#### 機器操作

テスト：電子戦+直感力 [スリーズ] 対 8D6

閉鎖された扉を開けたり、カメラにループ映像を流したりするための動作になります。

被験者が入っているポッドを警報を鳴らさずにあけるのもこれになります。

ナナイ氏は現在ネオネットの買収の最終契約のためボストンに向かっておりシアトルにはいません。

ケンモチはタコマの企業系の住人が多い地区の一戸建て住んでおり毎日車で通勤しています。

ケンモチの住居の扉は全てマグロックで施錠されて

おり、入り口と窓に監視カメラが設置されています。

電子機器はケンモチのコムリンクにスレイブ化されています（つまりこの電子機器にマークをつければナナイテックのホストにマークが付く）。

このマグロックの機器レーティングは2、監視カメラは1となります。

ちなみにホストに入ることが出来ればスレイブ機器は直結されている扱いとなるため、ナナイのコムリンクにハッキングをかけることも可能になります。

困った時には

PCにハッカーがない場合にはブッチの知り合いとして凄腕のハッカー、スラム0を紹介してもらえるとするのが良いかもしれません。

とはいえ、セキュリティはさほど厳重ではありませんのでハッカー不在でも攻略は可能ではないかと思われます。

また敵スパイダーが登場することになる場合にはアーキータイプのハッカーを使用してください。

## シーン4：浸透と抽出（P&E）

### シーンの概要

このシーンでは具体的にナナイテックの物理的なセキュリティについて解説していきます。

### この場所では

特徴のないシンプルな構造物の建物が二棟と警備員詰め所を持つナナイテック。

監視カメラとモノワイヤーを張り巡らせた塀だけを見ると難攻不落な要塞のような気がする。

ところが目を転じて警備員を見ればサイバー化も行ってない警備員達がのんきに談笑している。

武装もハンドガン程度でプロから見れば彼らは警備員というよりも雑用係と呼ぶほうが良さそうに見える。

### 舞台の裏側では

#### 本社と警備員

本社の間取りに関しては最後の地図を参照ください。

ナナイテックは住宅地の中にある研究所兼本社です。

開発した医療用ナナイトはここで生産まで行っています。

とは言え、ベンチャーでありセキュリティーにはさほど力をいれてはいません。

常駐の警備員は4名で全てノンサイバーの一般的な警備員です。

彼らは警報スイッチをならした上で生き残ることを自身達の仕事と考えており、戦闘になっても積極的な戦闘は行いません。最悪アリバイ作りに2-3の銃撃を行った後に侵入者の素通りすら許します。

通常は入り口の詰め所に2名、社屋の入り口に2名おり、2時間に1回巡回を行います。

これとは別にネオネットから派遣されたカンパニーマンが2名研究エリアにいます。

彼ら自身は契約締結後の警備計画を練るために訪問していますがセレディに対する忠誠心溢れる彼はランナーの侵入を確認すれば可能な限り妨害を試みます。

また、彼らは警備計画を刷新するために現場の元からいる警備員や社長、研究所長と警備体制のあり方もめており中々思うように準備は進んでいませ

ん。

### ・訪問者名簿

ナナイテックの敷地に正規で入るには入り口で出勤者/訪問者名簿との照会を行う必要があります。

一時入構者の追加削除は現場で行えますが入ることができるエリアは応接エリアまでになります。

定期的に訪問している廃棄物処理会社エタエンジニアリングの訪問日程の設定も現場で可能です。

その他の社員の登録には取締役承認が必要となるためホストのハッキングのみでは改ざんはできません。

逆に言えば社長のコムリンクまでハッキングしてしまえば名簿の変更も実行可能です。

### ・セキュリティーカメラ

敷地の回りには2m程度の高さの塀が巡らされており上部にはモノワイヤーが張られています。

これに加え敷地内に5m程の柱にカメラ（地図では「カ」と記載されている場所です）を付け、死角なくモニターをされています。

カメラは熱映像と光学カメラでありある程度以上の大きさの物が塀に近づけばアラームがなるように設定されています。

完全透明化などの物理幻覚呪文を用いてカメラを欺くにはカメラの物体抵抗値であるダイスプール9と対決して勝利する必要があります。

カメラはホストにスレイブ化されています。塀に登るには体術テストにより4ヒットが必要になります。

ただし体術には-4のダイスプール修正を受けます。

### ・研究所

研究所内の間取りに関しては最後の地図を参照ください。

### ・応接間

来客用の応接間です。

4脚のソファと机、ドリンクサーバーが設置されています。

### ・倉庫

倉庫には日常的に使用する消耗品類やあまり使用しない備品類が置かれています。

内規では消耗品は応接まで受け取り研究者が片付けることになっていますが、慣例的に運送業者が倉庫

内に収納をしています。

・トイレ

普通のトイレです。  
清掃用ドローンがいつも清潔に保っています。

・研究室

研究室は大きく 4 分割されています。  
1 つはナナイトの設計のための作業を行うスペースです。  
ホストにスレイブ化されたコムリンクを用いてVRで作業をするため体に負担のかからない低反発チェアが並んでいます。  
この場所にネオネットから派遣されたカンパニーマンである二人もいます。  
ナナイトの小ロットの製造装置もここに置かれています。  
1 つは培養細胞により生物への影響を調べたり、遺伝子解析を行ったりする生化学研究エリア。  
1 つは動物実験エリアで前臨床の動物実験を行うエリアで壁一面にマウスケージが並んでいます。  
反対側には手術器具などを含めた実験器具が揃っています。  
1 つは臨床エリアであり病室のような作りになっています。  
臨床エリアには 2 台のポット型の生命維持装置があり薬剤投与や生態情報のモニターなどが行えるようになっています。  
そのポットの片方は稼働しておりブッチに依頼された人物が横たわっています。  
装置の周りにモニターなどはありませんがホストから見れば彼女が健康な状態でフェイズ 2 に進行中と書かれています。  
ポットの近くには銀粉の混ざったような水がボトルに入っています。  
ボトルには OWN と記載されています。これは Over Writing Nanaitの略になります。  
PCは判りますがこれがナナイトです。  
ポット本体にはレバーがついておりこれを引くことで内部の人物を排出する事ができます。  
ですが、これは非常排出レバーのため研究者のもとに異常が発生したと言う警報が送られます。  
この警報は警備員にも送られ彼らが状態確認に訪れます。  
当然この警報はシステムをモニターしているネオネットから派遣されたカンパニーマンも確認します。

ノッポは最初の行動で契約している水の精霊 (F=6) を呼び出し戦闘させます。  
その後攻撃呪文によりポッチャと同じ対象を狙います。  
精霊は元素属性攻撃により無作為に攻撃を行います。  
ポッチャはやわらかそうな相手から狙います。

困った時には  
プレイヤーの人数が 6 人などの場合にはヘビーサイバーを 1 人増やしてください。



## シーン5：終わりとなつた始まり

### シーンの概要

エンディングシーンです。  
ブッチへの報告と今後の指針についての話となります。

### この場所では

リサを診断したブッチは苦々しい顔をしてつぶやいた。

「CFDだね。ただ、どうも違和感がある」  
彼女は迷った顔をした後あなた達に向かって更に声をかけた。

「悪いがもう一仕事頼まれてくれないか」

### 舞台の裏側では

PC達が救出してきたリサですが、個人的な記憶が完全に失われています。

ですが、人としての常識（信号の知識や歩き方など）は残っている状態です。

CFDは本来は記憶をフォーマットした後にAIをインストールすることにより発生しています。

ところがナナイテックのナノマシンは記憶をフォーマットしただけでありAIがインストールされていません（そこまで理解はしていないのです）。

このためリサの記憶は失われていますが完全なCFDにはなっていない状態です（シナリオオリジナル設定）。

この状態に違和感を感じたブッチはPC達に新たな依頼として友人のテクノマンサーであるネットキャットの下に彼女を連れて行くように依頼をしてきます。

彼女は現在失われた記憶を蘇らせる複合体の開発をしており、それを使えばリサの記憶を呼び戻せるかも知れないというのです。

PCがこの先どうするかを確認したらシナリオは終了です。

引き受けて継続して遊ぶのであれば『その記憶失われる前に』もご覧になっていたけると幸いです。

### 困った時には

一応このシナリオは次の『その記憶失われる前に』へと繋ぐ前提となっているためリサの記憶は失われています。

もし、単発で終わる予定であればナナイトの効果は不十分で記憶はすぐに戻るなどとしていただいたほ

うが気持ち良くセッションが終われるかと思いません。

レグワーク

ナナイテック

企業系コンタクト

1. ナナイテックではCFDの研究に力を入れており、その研究結果を手土産にネオネットの子会社となるらしい。
2. 子会社化に伴い研究資料を奪われると大変であるとして警備員を従来の2人から4人に倍増させており、現経営者は万全のセキュリティが引かれていると考えている。
3. 今回は吸収はネオネットの開発担当副社長であるグレートドラゴン、セレディのほぼ独断で実施されている。このため買収費用もセレディの決裁権下にある研究予算より捻出されている。
4. ナナイテックのセキュリティ状況に不安を感じているセレディは直属の警備部隊である研究保安部隊よりセキュリティコンサルタントをナナイテックに派遣し、セキュリティ計画の刷新を図っている。

ネットワーク

マトリックス検索：難易度1：（一般的な情報）：  
基準時間：1分

1. ナナイテックではCFDの研究に力を入れており、その研究結果を手土産にネオネットの子会社となるらしい。
2. 子会社化に伴い研究資料を奪われると大変であるとして警備員を従来の2人から4人に倍増させており、現経営者は万全のセキュリティが実施されていると考えている。
3. ホストのセキュリティはさほど力をいれていない。難攻不落のマトリックスシステムを信用しているのか研究データなどもホストに置かれているらしい。
4. ナナイテックの経営者はセキュリティ思想を理解できておらず、経営者と研究責任者のコムリンクはホストにスレイブ化をされている。

ブッチ

ストリート系、企業系コンタクト

1. レドモンドで個人病院を営むストリートドク。貧乏人相手でも治療してやるために評判は非常によい。

2. ドクワゴンの救急医療チーム出身のランナーで、命の軽い世界にいながら人の死をなんとか減らそうと努力しているロマンチスト。
3. 現在はCFDと呼ばれる奇病の解明に命をかけており、そのためにこれまでランで蓄えた私財を吐き出している。

カンパニーマン

企業系、マトリックス系コンタクト

3. ネオネットの研究部保安部隊に所属するカンパニーマン。研究所のセキュリティ全体を統括管理コーディネーターを行い最終的な現場指揮まで含めて行う部隊。
4. 実質的にネオネットの開発担当副社長であるグレートドラゴン、セレディの直営部隊であり彼個人の目的のためにネオネット以外の子飼いの組織である激怒の騎士団を動かす際のカバーとしてもよく使用される。このカンパニーマンも激怒の騎士団のメンバーである。
5. この二人は憤怒の騎士団の上級メンバーであり、イニシエイトをしたバーンアウトメイジとヘビーサイバーである。

報酬計算メモ

基本：3000¥

敵の最大ダイスプール：(17/4) = 4

戦闘時に敵がプレイヤーの3人以上いる：なし

戦闘時にプロフェッショナルレーティング4以上のキャラがPLより2人以上いる：なし

ランナーが最低6体のクリッターと遭遇する：なし

ランナーが同時に最低3種類の精霊と遭遇する：なし

緻密さを求められたり緊急性がある：+1

第六世界の有名な脅威と遭遇する：なし

通常のラン：0%

合計：¥15,000-/1人

カルマ

生き残った：2

リサを救出した：2

一般警備員を傷つけていない：1

最大脅威：2

合計：7

CFD について

以下に CFD についての解説を記載しておきます。  
2075年時点では CFD は謎の奇病という扱いでありナノマシン由来であると気付いている、疑っているのは一部の研究者のみです。  
そちらを踏まえたくえで“未来の事象”を含んだ形で CFD について解説しておきます。  
ご参照ください。  
より詳細な内容は私のWPの『CFD』および『シャドウラン 5th 歴史覚書』をご覧ください。

プロジェクトイマーゴと呼ばれるネオネットによるプロジェクトがあります。  
これはセレディが主体となり腹心のグレートドラゴンケルベロスを実働とするAI研究プロジェクトです。  
セレディは元々マトリックス中毒であり、グレートドラゴンが使用できるデータジャックの開発に命をかけていました。  
そんな彼が電子存在であるAIやeゴーストに興味を持たない訳がなく、プロジェクトイマーゴは電子存在をオフラインサーバーに幽閉し破壊し再生プロセスを検証したりなど非人道的な実験が繰り返されていたようです。  
ランナーのファーストジャックがこのサーバーにハッキングをしかけダンプアウトした後に奇妙なことに気がつきました。

記憶に無い自身のマトリックスログ、自らの手で破壊されたセキュリティーエージェントなど。

何かに自分が浸食されていく恐怖に耐えながらファーストジャックはジャックポイントのシスオペを降りることを宣言します。

同様に様々な企業や組織で突然人が変わったようになって発生した多数の事件があり、全てナノウェアを導入した人物だと言うのです。

この事件は2076年ボストン、そうネオネット本社があるボストンで一気に野火のように広がります。  
この結果ボストン全土が大混乱に陥り一時的にボストンが閉鎖される事態にまで陥ります。

結果周知になったこの症状は CFD と命名されます。

(今回のシナリオではブッチはすでに CFD と仮称している扱いです。)

この不治の病は世界中を恐怖に陥れ、芸能界やスポーツ界などのナノウェアなしに回らない業界に大打撃を与えました。

一方シアトルのレッドモンドのストリートドクであるブッチは、旧友であるファーストジャックを救うために研究を始めます。

結果、この症状の1部はゼノサピエントAIがナノウェアにより人間の脳をフォーマットして自らを相手の脳にダウンロードすることにより発生していると確認しました。

そして、特殊なナノウェアとテクノマンサーの能力、そしてマトリックス接続を用いれば治療が可能であることを発見しました。

これが福音となるのか新たな悲劇の原因となるのかはまだ解りません。

このあたりが一連のAI関係プロットの流れで5thでの地域サブリは基本的に CFD と行政府はいかに向き合いどのように混乱しているかについて解説しています。

ちなみに、CFD 感染者はヘッドケースと呼ばれているようです。

ブッチ

強 5 敏 5 反 4 筋 4

意 6 論 5 (8) 直 4 魅 4

エッセンス 5.2

エッジ：4

技能：バイオテクノロジー 8、化学 5、コンピューター 5、サイバーテクノロジー 9、応急処置 9、指導 5、医術 10、パーミング 4、地上機操縦 3、ピストル 4

知識：生物学 5、化合物 4、病原体 4、医療手順 5、診断 7、毒物 5

彼女はナイトエラントの両親の元に生まれ医療に興味を持ち、大学を卒業して医者になりました。

職場を探している際にドクワゴン（救急医療サービス。契約者からコールがあれば戦場にも駆けつける）から奨学金の肩代わりをする事を条件に武装緊急チーム（戦場に駆けつける部隊）に入らないかと勧誘を受けます。

人を救うことに信念を持っているブッチはこの申し出を受け入れました。

しかし、契約者以外を助けることができないドクワゴンに違和感を感じたブッチは借金返済後ドクワゴンを辞めレッドモンドで個人病院を開きます。

いまだに彼女は出会った相手を出会う前よりも健康にしたいと望んでおり誰の治療も断りません。

また、長年のドクワゴンでの経験により過酷な環境での適切な応急処置やかつての同僚であった無数のオークやトロールの治療から彼らの心理的な治療や肉体的な治療双方に莫大な経験値がありオールラウンダーなストリートドクです。

右記イラストは @ai\_tsurugi さん作成のものを使用させていただいております。

(The complete trog より要約)



敵データ

ノッポ (憤怒の騎士団バーンアウトマジシャン / メイジ)

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN(VR)
3	2	4(6)	2	3	6(7)	2	3	4	4.32	6	13+3D6

リミット：肉体 (5)、精神 (5)、社交 (5)

アーマージャケット：12+5=17 (骨密度強化による)

戦闘呪文ダイス：14個

幻影呪文ダイス：12個

召喚ダイス：12個

ドレイン抵抗：12個

CM: 肉体：11 精神：10

イニシエイト階梯：2

メタマジック：集中術 (IG2)、チャネリング

ポッチャ (憤怒の騎士団ボディガード)

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN(VR)
7	2	4(6)	3	3	3	2	3	3	0.9	-	9+3D6

武器：

アレスプレデターV (精密度7、8P、AP-5) ダイス17個

モノフィラメントウィップ (精密度7、12P、AP-8、リーチ2) ダイス15個

アーマージャケット(+サイバーウェア) : 22+8

CM: 肉体：14 精神：12

回避：ダイス9個

水の精霊・フォース6

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN
7	8	6	6	6	6	6	6	3	6	6	12+2D6

技能：霊視, アストラル戦闘, 特殊射撃武器, 知覚, 素手戦闘

パワー：アストラル体, 隠蔽, 混乱, 包み込み, 物質化, 移動, 知性, 搜索,

オプションパワー：事故, 元素属性攻撃

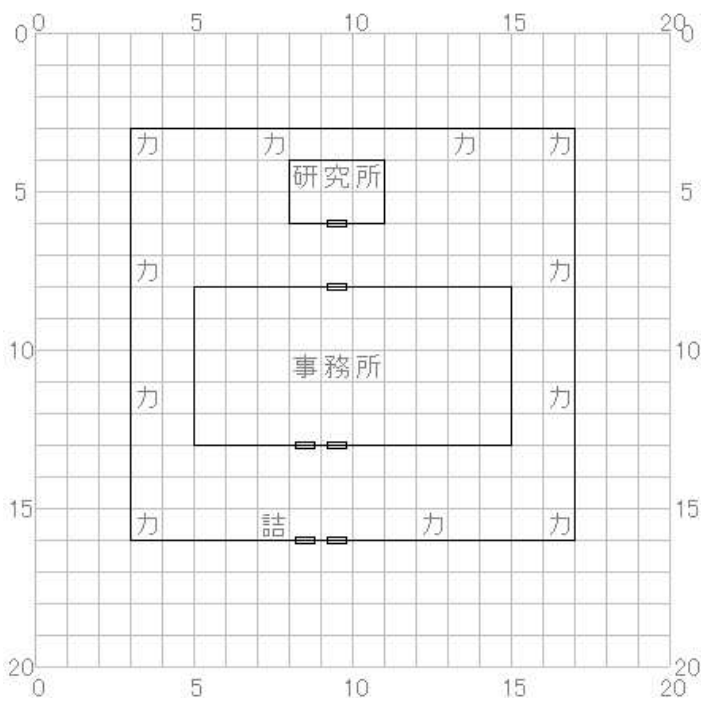
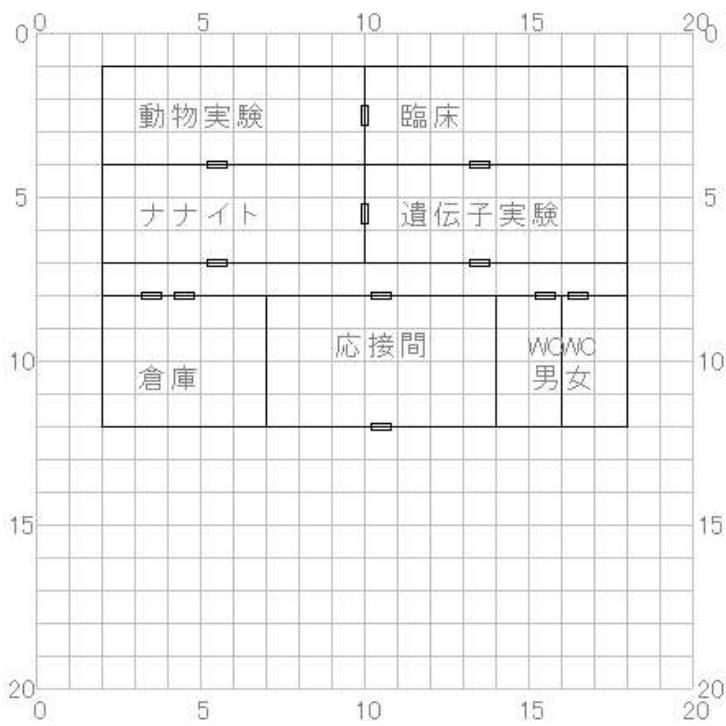
アレルギー：火、重度

リミット：肉体 (14)、精神 (9)、社交 (8)

武器：元素属性攻撃 (精密度14、12P、AP-6) ダイス12個

通常武器の耐性：12+12

CM: 肉体：12 精神：11



パーソナル・データ

Character profile table with fields: 名前/通称 (ノッポ), 種族 (エルフ), 性別 (男), 年齢 (40才), 歩行 (4m), 走行 (8m), 水泳 (3m), ライフスタイル (上流), 同居人 (-), 維持費 (¥), 支払い (2ヶ月), 評判 (悪名), 公的認知度, 累積カルマ, 現在カルマ, 所持金 (2D6X40¥)

コンディション・モニター

Condition Monitor table with columns: 精神ダメージ (8+意志力/2), 身体ダメージ (8+強靱力/2), オーバーフローダメージトラック. Includes grid charts and notes like '1撃で強靱力欄以上の負傷で転倒'.

資質

Qualities table with columns: 資質の名前, 解説. Includes entries like 鷹の目, 注意深い, オレカシコサキライ, etc.

能力値 & 技能...アストラル投射中は【 】内の能力値で判定

Ability and Skill table with categories: リミット (判定達成値上限), Physical Limit (肉体), Mental Limit (精神), Social Limit (社交), Composure (冷静), Judge Intentions (意図推定), Memory (記憶力), Lift/Carry (持ち上げ/運搬).

強靱力 (Body) ...【意志力】 3

Skills for Body: 潜水 (Diving), 降下 (Free-Fall)

敏捷力 (Agility) ...【論理力】 2

Skills for Agility: SG 近接戦闘 (Close Combat), SG 小火器 (Firearms), SG 隠密 (Stealth)

反応力 (Reaction) ...【直観力】 4(6)

Skills for Reaction: 弓術 (Archery), 重火器 (Heavy Weapons), 銃前 (Locksmith)\*, etc.

筋力 (Strength) ...【魅力】 2

Skills for Strength: SG 運動 (Athletics), 水泳 (Swimming), [敏捷]体術 (Gymnastics), ランニング (Running)

SG 技能グループ

Legend for skill groups: SG (技能グループ), [ ] (使用能力値が異なる), \* (能力値のみで判定不可), † (特定済みの為、専門化不可)

魅力 (Charisma) 3

Skills for Charisma: SG 演技 (Acting), SG 対人 (Influence), 脅迫 (Intimidation), etc.

直観力 (Intuition) 6(7)

Skills for Intuition: SG 野外活動 (Outdoors), 航法 (Navigation), [意志] サバイバル (Survival), etc.

論理力 (Logic) 3(5)

Skills for Logic: SG 医療 (Biotech), SG 機器整備 (Engineering), SG クラッキング (Cracking), SG 電子工学 (Electronics)

Skills for Logic: アルカナ (Arcana)\*, 爆破 (Demolitions), 武器整備 (Armorer), etc.

意志力 (Willpower) 3

Skill for Willpower: アストラル戦闘 (Astral Combat)\*

魔力 (Magic) 6

Skills for Magic: SG [魔力] 呪付 (Enchanting), SG [魔力] 召霊術 (Conjuring), SG [魔力] 魔術 (Sorcery)

SG [共振力] タスキング (Tasking)

Skills for Tasking: コンパイル (Compiling)\*, デコンパイル (Decompiling)\*, レジスター (Registering)\*

知識/言語

Knowledge/Language table with columns: 技能名, 能力値, レート. Includes Japanese, English, Religion, etc.

直観力: 言語、趣味知識、ストリート知識
論理力: 学術知識、職業知識

エッジ (現在/最大) / 4

エッセンス 4

イニシアティブ

Initiative table with columns: 通常 (反応力+直観力), アストラル (直観力x2), リギング-AR (反応力+直観力), etc.

近接武器
名称 使用技能 リーチ DV AP 精密 その他

射撃武器 反動修正基本値(RC):( 3 )[筋力/3+1]
名称 使用技能 DV AP 精密 射撃モード RC 弾薬 近 中 遠 超遠

銃身上部 銃身 銃身下部 その他 ワイヤレス効果( )
名称 使用技能 DV AP 精密 射撃モード RC 弾薬 近 中 遠 超遠

銃身上部 銃身 銃身下部 その他 ワイヤレス効果( )
名称 使用技能 DV AP 精密 射撃モード RC 弾薬 近 中 遠 超遠

銃身上部 銃身 銃身下部 その他 ワイヤレス効果( )
名称 使用技能 DV AP 精密 射撃モード RC 弾薬 近 中 遠 超遠

銃身上部 銃身 銃身下部 その他 ワイヤレス効果( )
名称 使用技能 DV AP 精密 射撃モード RC 弾薬 近 中 遠 超遠

銃身上部 銃身 銃身下部 その他 ワイヤレス効果( )
名称 使用技能 DV AP 精密 射撃モード RC 弾薬 近 中 遠 超遠

銃身上部 銃身 銃身下部 その他 ワイヤレス効果( )
名称 使用技能 DV AP 精密 射撃モード RC 弾薬 近 中 遠 超遠

銃身上部 銃身 銃身下部 その他 ワイヤレス効果( )
名称 使用技能 DV AP 精密 射撃モード RC 弾薬 近 中 遠 超遠

コンタクト
名称 コネ値 忠実値
ミスタージョンソン 3 2
タリスモンガー 2 2

コムリンク
機種名 トランシスアバロン
武器レーティング 1
アタック
スリーズ
ファイアウォール 6
処理速度 6
プログラム:( )
マトリックス
ダメージトラック
(8+システム/2)
-1
-2
-3
-4

ヴィークル
名称
使用技能
操縦値
加速値
最高速度
パイロット
強靱力 装甲値
センサー
座席数
ヴィークル
ダメージトラック
(8+強靱力/2)
-1
-2
-3
-4
-5
-6
-7

防具

名称 装甲 特記事項
アーマージャケット 12

適応装甲値 12 ダメージ抵抗ダイス 17
敏捷力・反応力 ペナルティ 合計: 「防具の各装甲値の合計 -【強靱力】×2」/2(切捨て)

身体改造

名称 レート 消費 特記事項
神経増速 2 1 反応力+2、IVダイス+2
小脳強化 1 0.2 直観力+1
骨密度強化(α) 2 0.48 ダメージ抵抗のダイス+2
大脳強化(α) 2 0.32 論理力+2

Empty table for body modifications.

消費 エッセンス消費:2

所持品等

名称 レート 解説
眼鏡 4 視覚強化R2、映像リンク内臓
視覚強化 2 視覚テストのダイス、リミット+2
映像リンク 映像をコムリンクに同期させることができる





パーソナル・データ

Character profile table with fields: 名前/通称 (ポッチャ), 種族 (ドワーフ), 性別, 年齢, 歩行 (10m), 走行 (15m), 水泳 (4m), ライフスタイル (中流), 同居人 (人), 維持費 (¥6,000-), 支払い (1ヶ月), 評判 (悪名), 公的認知度, 累積カルマ, 現在カルマ, 所持金 (¥280+(4D6X100))

コンディション・モニター

Grid for monitoring mental, physical, and overflow damage. Includes labels like '精神ダメージ (8+意志力/2)', '身体ダメージ (8+強靱力/2)', and 'オーバーフローダメージトラック'.

資質

Table of traits with columns: 資質の名前, 解説. Includes traits like 胆力 (恐怖や脅迫に抵抗するダイス+2個), 頑強 (ダメージ抵抗の際に強靱力を+1されているとして扱う), etc.

能力値 & 技能...アストラル投射中は【 】内の能力値で判定

Summary table of limits and skills. Includes: リミット (判定達成値上限), Physical Limit (肉体), Mental Limit (精神), Social Limit (社交), Composure (冷静), Judge Intentions (意図推定), Memory (記憶力), Lift/Carry (持ち上げ/運搬).

強靱力 (Body) ...【意志力】 7

Skills for Body: 潜水 (Diving), 降下 (Free-Fall)

敏捷力 (Agility) ...【論理力】 2

Skills for Agility: SG 近接戦闘 (Close Combat), SG 小火器 (Firearms), SG 隠密 (Stealth)

SG 隠密 (Stealth)

Skills for Stealth: 潜入 (Sneaking), パーミング (Palming)\*, [直観]変装 (Disguise), 弓術 (Archery), 重火器 (Heavy Weapons), 錠前 (Locksmith)\*, 脱出 (Escape Artist), 投擲武器 (Throwing Weapons), 特殊近接武器† (モノフィラメントウィップ), 特殊射撃武器 (Exotic Ranged Weapon)\*†, 砲術 (Gunnery)

反応力 (Reaction) ...【直観力】 4(6)

Skills for Reaction: 宇宙船操縦\* (Pilot Aerospace), 航空機操縦\* (Pilot Aircraft), 船舶操縦 (Pilot Watercraft), 地上機操縦 (Pilot Ground Craft), 特殊ヴィークル操縦 (Pilot Exotic Vehicle)\*†, 歩行機操縦\* (Pilot Walker)

筋力 (Strength) ...【魅力】 3

Skills for Strength: SG 運動 (Athletics), 水泳 (Swimming), [敏捷]体術 (Gymnastics), ランニング (Running)

SG: 技能グループ
[ ]: 使用能力値が異なる
\*: 能力値のみで判定不可
†: 特定済みの為、専門化不可

魅力 (Charisma) 3(6)

Skills for Charisma: SG 演技 (Acting), SG 対人 (Influence), 脅迫 (Intimidation), 指導 (Instruction), 動物使い (Animal Handling)

直観力 (Intuition) 3

Skills for Intuition: SG 野外活動 (Outdoors), 航法 (Navigation), [意志]サバイバル (Survival), トラッキング (Tracking), 工芸 (Artisan)\*, 知覚 (Perception), 霊視 (Assensing)\*

論理力 (Logic) 2

Skills for Logic: SG 医療 (Biotech), SG 機器整備 (Engineering), SG クラッキング (Cracking), SG 電子工学 (Electronics), アルカナ (Arcana)\*, 爆破 (Demolitions), 武器整備 (Armorer), 化学 (Chemistry)\*, 偽造 (Forgery)

意志力 (Willpower) 3

Skill for Willpower: アストラル戦闘 (Astral Combat)\*

魔力 (Magic) / 共振力 (Resonance) -

Skills for Magic/Resonance: SG [魔力]呪付 (Enchanting), SG [魔力]召霊術 (Conjuring), SG [魔力]魔術 (Sorcery), SG [共振力]タスキング (Tasking)

知識/言語

Table of knowledge and languages. Columns: 技能名, 能力値, レート. Includes: 英語 (直観力), 日本語 (3), 企業手順 (2), シアトルの裏社会 (3)

直観力: 言語、趣味知識、ストリート知識
論理力: 学術知識、職業知識

エッジ (現在/最大) / 3

エッセンス 0.9

イニシアティブ

Table of initiative values. Includes: 通常 (反応力+直観力) 9 + 3d6, アストラル (直観力x2) + 2d6, リギング-AR (反応力+直観力) + d6, etc.

近接武器						
名称	使用技能	リーチ	DV	AP	精密	その他
モノフィラメントウィップ	特近/15	2	12P	-8	5(7)	無線:武器の準備が簡易動作で可能。グリッチしたときに自動的に巻き取ってくれる。精度を2上げる。
素手	素手/8D		5P		8	

コンタクト		
名称	コネ値	忠実値
ミスタージョンソン	4	5
フィクサー	2	2
ストリートドク	1	3

射撃武器											
反動修正基本値(RC):( 2 ) [筋力/3+1]											
名称	使用技能	DV	AP	精密	射撃モード	RC	弾薬	近	中	遠	超遠
アレスプレデターV	ピストル/11	15P	-5	5(7)	SA		15	0-5	6-20	21-40	41-60
銃身上部	銃身				銃身下部	その他		ワイヤレス効果( )			
					スマートリンク(内臓)	予備クリップX3, APDS100		ダイス+2			
名称	使用技能	DV	AP	精密	射撃モード	RC	弾薬	近	中	遠	超遠
アレスアルファ	自動火器/8D	13	-2	5(7)	SA/BF/FA	2	42◎	0-25	26-150	151-350	351-550
銃身上部	銃身				銃身下部	その他		ワイヤレス効果( )			
					グレネード	スマートリンク		ダイス+2			
名称	使用技能	DV	AP	精密	射撃モード	RC	弾薬	近	中	遠	超遠
アレスアルファ(グレネード)	自動火器/8D			5(7)	SS		6◎	0-25	26-150	151-350	351-550
銃身上部	銃身				銃身下部	その他		ワイヤレス効果( )			
名称	使用技能	DV	AP	精密	射撃モード	RC	弾薬	近	中	遠	超遠
銃身上部	銃身				銃身下部	その他		ワイヤレス効果( )			

ヴィークル		
名称	フォードアメリカー	
使用技能	陸上機/9	
操縦値	4/3	ヴィークル ダメージトラック (8+強靭力/2)
加速値	2	
最高速度	3	
パイロット	1	
強靭力	11	-1
装甲値	6	-2
センサー	5	-3
座席数	4	-4
		-5
		-6
		-7

防具		
名称	装甲	特記事項
アーマージャケット	12	
オルソスキン	3	
サイバーウェア	5	
適応装甲値	20	ダメージ抵抗ダイス 30
敏捷力・反応力 ペナルティ	合計:	防具の各装甲値の合計 -[強靭力]×2/2(切捨て)

所持品等		
名称	レート	解説
偽造SIN	4	偽造の身分証明書
偽造免許	4	銃器携帯、サイバーウェア、制限地区への持ち込み許可、運転免許の偽造免許
メドキット	4	応急処置のダイスとリミット+4
サイバーアイ組み込み装備		
イメージリンク		コムリンクの情報をメガネに投影する
スマートリンク		武器の精密度+2、無線効果で射撃ダイス+2
視覚強化	2	視覚テストの精密度+2、無線効果で視覚ダイス+2
熱映像視野		熱映像を見ることができる
サイバーアーム組み込み装備		
カスタム		敏捷力(6)、肉体ダメージトラック+1
指先容器(1)		指先にモノフィラメントウィップを収納。隠蔽度-10
敏捷力強化		敏捷力+3
装甲		装甲+3

サイバーウェア/バイオウェア			
名称	レート	消費	特記事項/ワイヤレス効果
神経増幅	2	1	反応力+2、イニシアティブ+2D
骨格補綴(アルミ)		1	ダメージ抵抗+2、装甲2
オルソスキン	3	0.75	装甲+3
サイバーアイ	4	0.5	スマートリンク、大光量、熱映像、視覚強化
偽装型サイバーアーム(中古)		1.25	右腕をサイバーアームに置き換えている
ティラーメイドフェロモン	3	0.6	演技SGと対人SG、魅力リミット+2
消失	サイバー[ 2.75 ]+バイオ[ 2.35 ]=5.1		

コムリンク		マトリックス能力値		マトリックスコンディションモニタ (8+機器R/2)	
機器名	トランスミアバロン	データ処理	ファイアーウォール		
機器レーティング	6	機器レーティング	機器レーティング	※完全に埋まるまでペナルティは発生しない。	

マトリックス行動

マトリックス能力値	名称	行動	OS	必要マーク	使用技能	能力値	ダイス	リミット	防御	使用方法
データ処理	アイコン変更	単純	-	オーナー	データ処理行動					アイコンの外見を変更する。ただし、マトリックス知覚の結果は変更できない。
	機器操作	様々	-	1~3	操作する技能	操作能力値		データ処理 または特殊	行動による	遠隔操作を行う。能力値と技能は操作に必要な技能を使用する
	編集	複雑	-	1	コンピューター	論理力	(5)	データ処理	直観力+FW	ファイル(文書、画像、動画)を編集(変更、コピー、削除)する
	マトリックス検索	特殊	-	なし	コンピューター	直観力	(5)	データ処理	-	特定の情報をマトリックスから検索する
	メッセージ送信	単純	-	なし or 1	データ処理行動					コムコードを知っている相手にファイルを送る。
FW	マトリックス全力防御	妨害	-	オーナー	ファイアーウォール(FW)行動					マトリックス行動に対する防御テストに意志力を加える。(イニシアティブ-10)

パーソナル・データ

名前/通称 ポッチャ 種族 ドワーフ 性別        年齢        才

歩行 10m 走行 15m 水泳 4m 疾走 ランニングテスト(ダイス2個(リミット8)のヒット数×2m追加で移動。複雑動作が必要。

移動ルール:1戦闘ターンの移動距離。歩行以上の距離を移動する場合簡易動作を使用して走行を維持する。更に走行距離を伸ばすには複雑動作で疾走が必要

コンディション・モニター

精神ダメージ (8+意志力/2)	身体ダメージ (8+強靭力/2)	オーバーフロー ダメージトラック																																										
<table border="1"> <tr><td></td><td>-1</td></tr> <tr><td></td><td>-2</td></tr> <tr><td></td><td>-3</td></tr> <tr><td></td><td>-4</td></tr> <tr><td></td><td>-5</td></tr> <tr><td></td><td>-6</td></tr> <tr><td></td><td>-7</td></tr> </table>		-1		-2		-3		-4		-5		-6		-7	<table border="1"> <tr><td></td><td>-1</td></tr> <tr><td></td><td>-2</td></tr> <tr><td></td><td>-3</td></tr> <tr><td></td><td>-4</td></tr> <tr><td></td><td>-5</td></tr> <tr><td></td><td>-6</td></tr> <tr><td></td><td>-7</td></tr> </table>		-1		-2		-3		-4		-5		-6		-7	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>														
	-1																																											
	-2																																											
	-3																																											
	-4																																											
	-5																																											
	-6																																											
	-7																																											
	-1																																											
	-2																																											
	-3																																											
	-4																																											
	-5																																											
	-6																																											
	-7																																											
1撃で強靭力欄以上の負傷で転倒		強靭力超過で死亡																																										

防御テスト

回避	9	全ての攻撃に対して使用可能。コストなし
ダメージ抵抗	30	ダメージ減少に使用(装甲+強靭力)

全力防御

防御	11	IV-5.近接攻撃を受けた時の回避テストに素手戦闘Rを加算。
全力回避		IV-5.近接攻撃を受けた時の回避テストに体術Rを加算。
受け流し	15	IV-5.近接攻撃を受けた時の回避テストに近接武器Rを加算。
全力防御	12	IV-10.攻撃を受けた時の回避テストに意志力Rを加算。1ラウンド有効
高潔なる守護		IV-5.エッジ-1、2m以内の相手の代わりにダメージを受けることができる

能力値&技能…アストラル投射中は【 】内の能力値で判定

リミット(判定達成値上限)	肉体 (筋力×2+強靭力+反応力)	8	精神 (論理力×2+意志力+直観力)	4	社交 (魅力×2+意志力+エッセンス)	6(8)	
冷静(魅力+意志力)	6	意図推定(魅力+直観力)	6	記憶力(論理力+意志力)	5	Lift/Carry 持ち上げ/運搬(強靭力+筋力)	12

エッジ(現在/最大)  / 3 エッセンス  0.9 イニシアティブ  9 + 3d6 視界修正  熱映像

近接武器

名称	使用技能	ダイス数	リーチ	DV	AP	精密	その他
モノフィラメントウィップ	特殊近接武器	15D	2	12P	-8	5(7)	敏捷力はサイバースーツにより9を使用
素手	素手戦闘	11D		5P		8	敏捷力はサイバースーツにより9を使用

射撃武器

反動修正基本値(RC):( 2 ) [筋力/3+1] (各武器に基本値は加算済み)											
名称	使用技能	ダイス数	DV	AP	精密度	反動補正	弾薬数	近距離	中距離	遠距離	超遠距離
アレスプレデターV	ピストル	15(17)	8P	-5	5(7)		15	0-5	6-20	21-40	41-60

ヘビーピストル:世界で一番売れてるハンドガン。スマートリンク内蔵。予備クリップX3、APDS100。サイバースーツに内蔵。

射撃モード	名称	防御ペナルティ	使用弾数/反動値	必要動作	その他/特記事項
	セミオート(SA)	0	1	単純動作	
	セミバースト(SB)	-2	3	複雑動作	
	バーストファイア(BF)	-2	3	単純動作	

名称	使用技能	ダイス数	DV	AP	精密度	反動補正	弾薬数	近距離	中距離	遠距離	超遠距離
アレスアルファ	自動火器	12(14)	11P	-6	6(8)	4	42(c)	0-25	26-150	151-350	351-550

射撃モード	名称	防御ペナルティ	使用弾数/反動値	必要動作	その他/特記事項
	セミオート(SA)	0	1	単純動作	
	バーストファイア(BF)	-2	3	単純動作	
	ロングバースト(LB)	-5	6	複雑動作	
	フルオート:単純(FA)	-5	6	単純動作	
	フルオート:複雑(FA)	-9	10	複雑動作	
	制圧射撃	伏せ or 遮蔽	20	複雑動作	

アサルトライフル:UCAS陸軍正式採用武器。反動補正とスマートリンク内蔵。軍用品のため違法品。