

所沢忠（トコロザワタダシ）

シアワセシアトルの神職統括部に所属するハフリ。
今回のシナリオの依頼人であり神鏡を失った責任を取らされる可能性の高い人物。

マック・ガーフィールド

営業の中堅社員。
男性、30歳、やり手。
今回は客から深夜に電話を受けて仕事をしに戻っていた。
その後朝まで仕事を翌日の仕事をこなしている。

川原・美智子（カワハラ・ミチコ）

物流部門の新人。
女性、22歳、のんびりした女性。
当日は退勤後飲みに行き会社へのコムリンクの忘れ物に気づき取りに来た。

幸せ・剛（シアワセタカシ）

総務部の若手、27歳。
女性にだらしない。
当日オルガズティールームで遊んでいた。

酒呑童子

ランナーチーム大江山のサムライ。
今回のシナリオでは真美と名乗りオルガズティールームで剛からIDを盗む。
腕も立ち仁義も通す優秀なランナーですが唯一の欠点は酒に酔うとしゃべりすぎる事です。そして負けず嫌いです。

大江山

レドモンドを活動拠点にしているランナーチームです。
大江山はヤクザと強い繋がりがあるランナーチームでオニだけで構成された5人組のチームです。
アル中の酒呑童子が入り浸っていることからよくザ・ジョークで仕事の打ち合わせを行う。

高島稔（タカシマミノル）

大江山に仕事を依頼する際に御坂が選んだ偽名。
シアワセアトミックに存在したヤンエグですがクラッシュ2.0の際に死亡しています。

御坂・蓮（ミサカレン）

核融合発電所にて神職統括部の郡司（クニノミヤツコ）であった人物です。
御坂は発電所が閉鎖された際にシアワセを出奔します。汚染魔術師となった彼にはグローシティを離れることは考えられず身を隠し発電所の再稼働を目指します。そのために元核融合プラントとグローシティに溢れる放射能を結び合わせアストラル裂溝を開きます。
また闇にもぐった中でテストリポカのカルトグループと合流し今回の儀式のために鮮血魔術も導入している。

概要

レドモンドバーレーンのグローシティを利用し太陽神/放射能の大精霊を召喚しようとしている。
PCはこの儀式の焦点具となっている神鏡の奪還のためにこの儀式の妨害を目指すことになる。

>練習戦

知り合いのヤクザ/ギャングからの依頼で保護料を支払っている店舗の護衛を依頼したいというものでした。
ヴェルビューとの境にあるパインレイクエールハウスの護衛を依頼されます。
肉料理としてのハンバーガーとアルコールが自慢の店です。
1900年代から存在している老舗。

レドモンドとはいえメインの客層はベルビューからの訪問者であり治安もさほど悪くはない。
このためぼろい客だったのですが最近は頻繁に精霊の襲撃を受けており護衛メンバーが足りなくなったそうです。
このためPCには臨時で護衛をお願いできないかとの事です。
場所はレドモンドなのでF装備も使い放題で、まかないつきで1週間。
報酬は一人2000N円支払われます。

警戒をしていると3日目にF4の放射能の精霊が襲来します。
とりあえずPCの2/3ぐらいの数。

>依頼

シアワセシアトルの神職統括部からの依頼となる。
ジョンソンやフィクサーやタリスモンガーなどのコネか個人的な友人として依頼してくる。
依頼自体はシアワセシアトルの江守神社の御神体である神鏡が盗まれたために見つけ出して奪還して欲しいと言うもの。
神鏡はフォース8の召喚収束具ですがシアワセ様式に調整されているためシアワセ様式でなければフォース3相当となります。
この辺りを含めると内部犯の疑いもありPCに依頼を行ったようです。

>不審なログ

当日一度退勤した後深夜に短時間戻ってきている社員が複数名います。
彼らのアクセス履歴は削除されていたために恐らく社員を偽って侵入したと思われます。
念のため該当社員に対しては尋問はしていません。
該当社員は上記の三名。

マック・ガーフィールド

営業の中堅社員。
男性、30歳、やり手。
今回は客から深夜に電話を受けて仕事をしに戻っていた。
その後朝まで仕事を翌日の仕事をこなしている。

川原・美智子（カワハラ・ミチコ）
物流部門の新人。
女性、22歳、のんびりした女性。
当日は退勤後飲みに行き会社へのコムリンクの忘れ物に気づき取りに来た。

幸せ・剛
総務部の若手、27歳。
女性にだらしない。
当日オルガスティールームで遊んでいた。

実際には大江山は幸せのIDを盗み社内に侵入している。そして社内からホスト内部に侵入し神鏡を盗み出した。ハッキングした際に上記三人のログを削除し時間稼ぎを行った。彼女達としては神鏡を引き渡すまでの時間が稼げれば良いと言う程度の偽装です。

出退勤のデータはアーカイブズと表層2つに保管され今回は表層データが削られ、アーカイブズのデータは手付かずだった。

オルガは金を握らせるか上客である外隅組からの要請を受けると簡単に口を開きます。それによると幸せは真美と言うオニの女性に入れ込んでいる。真美自体はここ一月ほど臨時で入ってもらっていた女性で店にはもう来ていません。知り合いのヤクザからの紹介で雇っており彼女の身元はオルガも知りません。

> 大江山
オニの女性、真美を調べると大江山を名乗るランナーチームのサムライと外見が一致します。彼女のストリートネームは酒呑童子です。レドモンドを活動拠点にしているランナーチームです。大江山はヤクザと強い繋がりがあるランナーチームでオニだけで構成された5人組のチームです。

酒呑童子は腕も立ち仁義も通ず優秀なランナーですが唯一の欠点は酒に酔うとしゃべりすぎることです。そして負けず嫌いです。

酒呑童子をうまく酔いつぶしたり他の方法でランの依頼主を聞き出すとシアワセアトミックの元ヤンエグの高島・稔であるとわかります。彼はシアワセを退社したことで御祭神に詣れなくなりほとんど困っており酒呑童子に神鏡の奪取を依頼しました。報酬は全額前払いで非常に良い依頼人だったと告げます。

呑み比べルール

A案

これに強靭力+意志力（10）の継続テストを実施。相手が先に10に達するか、ダイスプールがなくなると敗北。

B案
強靭力+意志力（5）のテストで足りないヒット数が強靭力に達した時点で酔いつぶれる。
テスト毎にダイスガ1個減る。

高島・稔は実際にシアワセアトミックに存在したヤンエグですがクラッシュ2.0の際に死亡しています。彼の名前を語っているのは核融合発電所にて神職統括部の国造であった御坂・蓮です。

御坂は発電所が閉鎖された際にシアワセを出奔します。汚染魔術師となった彼にはグローシティを離れることは考えられず身を隠し発電所の再稼働を目指します。そのために元核融合プラントとグローシティに溢れる放射能を結び合わせアストラル裂溝を開きます。現在は裂溝を利用して弱い精霊を召喚し放射能領域を広げ神の降臨を目指しています。

グローシティでくすぶっていた御坂はアポカリプスウォーリアーズと出会う。御坂の太陽神の降臨と世紀末の到来は共存できることに気づいた彼らは手を組む。そして、アポカリプスウォーリアーズの存在に気づいたクライングマスク/ウインターナイトの残党は資金援助と洗脳スタッフを提供する。

これは時間の経過と領域の拡大に合わせて裂溝は拡大し最終的にグローシティが放射能の元素界と融合します（それには莫大な時間が必要ですが）。

この裂溝を支えているのは強力な収束具である神鏡です。そして神鏡と汚染様式の橋渡しをしているのがグローシティに敷設された5つのタリスマンです。タリスマンはチェルノブイリを封印したコンクリート、広島の実験ドームのガラス、長崎の溶け落ちた市電の扉、ビキニ湾の岩、ゴジラの8mmフィルム、カットノン原子力発電所の一部、です。これらはギャング団のアジト、炊き出しの会場、図書館の地下書庫、ゴミ捨て場（ラットネスト?）、地下シェルターに隠されています。

グローシティを遠巻きに見ると巨大な儀式的祭壇に見えます。中央に巨大な祭壇があり青い炎が天高く燃え上がっています。その周囲を囲むように5つの祭壇で青い炎が燃えています。

遠方からこの光景を見ると魂まで焼き尽くされるような恐怖感を感じます。
冷静さ(3)で足りないヒット数だけ精神ダメージを受けます。

> 竜の助力者

グローシティに入る段になると PC の知り合いのギャング関係者、あるいは無関係なギャングメンバー（好意的な相手）がコンタクトをとってきます。

「ウルビアさんの使いで来たが、ファンハウスまできてもらえないか？」

ウルビアの住居はレドモンドセンターのファンハウスにある。そこは複数のギャング勢力の中立拠点となっています。PC はそこに呼び出されています。

爆音を轟かせてハーレーダビッドソンが PC の前に割り込んできて無理やり PC を止めます。

ライダーはヘルメットを外すと白塗りのエルフです。

彼は芝居がかった仕草で一礼すると口を開く。

「お節介なる炉端の主からの依頼で届け物に来た」

「これは邪を退けるアミュレットだ」

「さあ汚れた太陽を打ち砕いてきてくれ」

「俺か、俺は向こう側の橋桁を砕きに行く。今なら俺でも砕けるはずだ」

「主祭壇は副祭壇に守られている。時間があるなら先に副祭壇を砕いた方が良い」

「副祭壇が何かって？そいつは自分で調べてくれ。少なくとも放射能に関連した物さ」

白塗りは言いたいことを言うとバイクで走り去ります。

> 汚れた太陽の領域

場所の特定

アスラトル探査

アスラトル知覚 (5) 継続

テストの度に冷静テスト (5) 不足分は意志力ダメージ

聞き込み

見慣れない連中や新参者などを中心に聞き込みを行う。

交渉/脅迫 (5) 継続、チームワーク化。

虚言/エチケットならダイス-2

コンタクトに聞く

ヤクザ、マフィア、ギャングなど。

> 5つの副祭壇

1. 炊き出しの礎石

ここ数ヶ月炊き出しを提供しているのがクライングマスクです。

食事に軽い催眠物質が含まれておりいざという時の使い捨てる駒を確保しようとしています（今回使うかは別にして）。

常にスクワッターがおり（ボランティアスタッフ/洗脳済み）彼らは炊き出しの施設に近寄ろうとすると追い払おうとし、無理なら数を頼みに襲ってきます。

クライングマスクの正規メンバーは常駐してはいません。

2. ゴミ捨て場

視覚テスト (15) で検索。

ランダムテストの度にランダムゴミ表をふる。

ランダムゴミ表

1. 柔らかい地層

快適に掘り進む事ができる。追加でテストを行う。

2. 強放射能物質

未だに強い放射能を帯びた物質を掘り起こす。

放射能ダメージに抵抗。

3. 通りすがりの汚染精霊

事故のパワーをかけてくる。

4. ショバ荒らし

この辺りを縄張りになっているギャングに因縁をつけられる。

5. 伝説の武器？

古代の装飾品のような錆びた剣が出てくる。

2回目は1900年代製作のアサルトライフルが出てくる。

6. 崩落

発掘していた山が崩落する。

ヒットが1D3減る

3. 映画館/図書館

映画館に入るとカラカラとフィルムが回るような音が聞こえる。

白黒の特撮怪獣映画を上映する映画館のアルケラとなっている。

客の中には明らかに人類ではないアスラトル存在も混じっている。

映画館内部は様々な存在で混雑している。

じき映画が始まるのかフードを買ったりパンフレットを買ったりしているものもいる。

このアルケラはゴジラの8mmフィルムに込められた思い出を投影して存在しており空間内にテープは存在しません。

4. ギャング

ギャング団のアジトにはカットノン原子力発電所の一部が格納マナが虚無状態となっています。

手伝いの名目でサムライが二名貸し出されています。

5. 地下シェルター

特に防護は施されていませんが、地下シェルターは海水に覆われています。

あるのはビキニ湾の石です。

水泳 (5) に成功すれば確保できます。

失敗した場合には足りないヒットだけ精神ダメージを受ける。

グリッジなら3点。

クリティカルグリッジなら素通し。

強靱力のみで抵抗。

シアワセ核融合発電所跡地

核融合炉は元の発電所を利用した施設を利用していました。

シアワセが撤退した後施設は放置されています。

その多くはスクワッターが占拠しています。

中心の原子炉近傍だけを御坂達が抑えています。

元は6階建ての施設ですが内部の床はすでに崩落しており1回部分しか機能していません。

セキュリティー

マトリックス

ウインターナイトより提供されたデッキにエージェントを走らせセキュリティーとしている。

人の出入りできる場所には監視カメラを仕掛けている。

これらの映像はデッキからメンバーのコムリンクに転送されている。

物理

基本的な物理的な警戒はアポカリプスウォーリアーズが担っている。

現在御坂は配下の精霊とイメージ共有をしているためこれを利用した兵力運用が可能。

魔法

フォース9の汚染ドメインを信頼してほとんど対処していません。

ただし、現状は放射能の精霊を無限に使役できるため彼らが周辺警備を行っている。

儀式場は IRID9 ページの原子炉。

機器ハッチと所員用エアロックはすでに扉が失われていて素通しの状態。

中心部で儀式を行っておりアストラル裂溝が開いている。

御坂は儀式の中核で半ば裂溝に組み込まれた状態です。

ルールのフォース6の放射能の精霊が憑依した状態となります。

このフォースは稼動している副祭壇1個につき+2されます。

御坂が神鏡を保持しています。

御坂は行動を行いませんが戦闘ターン開始時に1D6体のフォース6の精霊が現れます。

儀式の核となっている御坂が死亡するか、御坂が神鏡を手放

した場合裂溝は閉じます。

この際周辺を巻き込んで閉じることになります。

これを防ぐには放逐 (10、継続) テストが必要になります。

上記条件を満たした2ターン目の終了時に発生します。

御坂スペシャルルール

御坂は現状放射能の大精霊と一体化しており精霊として扱う。彼は儀式を行っており移動を行えないが、プロミネンスのような大精霊の腕が攻撃を焼き払うということで回避を行う。

御坂は精霊と融合することで神の召喚を行おうとしている。

彼は手番ごとに召喚テスト (30、継続) を16Dで行う。

このテストの結果、ヒット数を1D6で割った精霊が実体化して現れます。

精霊たちは放射能による影響を受けません。

この召喚に対しては割込み動作 (IV-5) により召喚妨害を行います。

この際のテストは放逐テストになります。

儀式上内部は放射能があふれており毎戦闘ターンの最初に放射熱戦の呪文が適用される。

フォースは御坂のフォースに準拠する。

放射熱線/RADIATION BEAM

(直接, 範囲)

タイプ:P 範囲:LOS ダメージ:P

効果時間:即時 ドレイン:F ? 3

核爆発/RADIATION BURST

(間接, 元素属性)

タイプ:P 範囲:LOS (A) ダメージ:P

効果時間:即時 ドレイン:F ? 1

これらの呪文は放射能の汚れた、不可視の力を敵に投げつけ、負傷と放射線障害を与える放射線属性の元素属性魔法です。

「放射熱線」は単体、「核爆発」は範囲呪文です。これらの呪文は汚染魔術様式の魔法使いにしか使用できません。

放射線/RADIATION

汚染精霊、汚染魔術師と汚染アデプトに使われる放射線属性のパワーは集中させた放射線のパワーを敵にぶつける呪文です。

最初に与える効果は強い熱にさらされることによる火傷ですが、進行性の効果はずっと有害で、体の恒常性が失われます。

放射線属性は身体ダメージを与えます。

対放射線加工の改造を施さない限り、装甲は放射線属性の攻撃に対して効果を発揮しません。放射線属性の攻撃を受けた対象は、ヒット数と同じだけのダメージと、同じだけの強度

を持つ毒物抵抗テストを被ります。

毒はヒット数と同じだけの強度で、悪心を引き起こします(ダメージ抵抗ロールの前に毒物抵抗ロールを行ってください)。

悪心は、色々な意味を持ちます;痛み、パニック、嘔吐と複視(物が二重に見える)等です。

もし毒部抵抗判定の後攻撃側の強度が目標の意志を越えていた場合、彼は3戦闘ターンの間嘔吐とめまいで能力を奪われます(行動不能となります)。

キャラクターが行動不能となっているかどうかに関わらず、悪心はキャラクターの負傷修正を10分間の間2倍とします。例えば悪心状態のキャラクターが3ボックスダメージ(-1負傷修正)を受けているならば、このキャラクターは-2のペナルティを受ける事になります。

核の精霊、炎の汚染精霊 (F4)

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN
5	6	7	2	4	5	4	4	4	8	8	12+2D6

技能：霊視、アストラル戦闘、特殊近接武器、飛行、知覚、素手戦闘

パワー：アストラル体、元素属性攻撃(放射能)、エネルギーオーラ(放射能)、包み込み(炎)、恐怖、知性、

オプションパワー：搜索

リミット：肉体 (6)、精神 (10)、社交 (10)

武器：元素属性攻撃 (精密度 6、8P、AP-4) ダイス 10 個、放射能属性

装甲：強靱力 (5) +通常武器への耐性 (8)

CM:肉体：11 精神：10

御坂核の精霊、炎の汚染精霊 (F6)

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN
7	8	9	4	6	7	6	6	6	6	6	16+2D6

技能：霊視、アストラル戦闘、特殊近接武器、飛行、知覚、素手戦闘

パワー：アストラル体、元素属性攻撃(放射能)、エネルギーオーラ(放射能)、包み込み(炎)、恐怖、知性、

オプションパワー：搜索

装甲：強靱力 (7) +通常武器への耐性 (12)

CM:肉体：12 精神：11

元素属性攻撃/Elemental attack

タイプ：P 動作：複雑

射程：特殊 持続：即座

炎や雷撃を放つなど、クリッターは元素による攻撃を放つことができます。パワーは特定の元素属性を選ばなければなりません。例えば、火の精霊なら元素攻撃 (火) という感じです。パワーは射撃攻撃であり、射程は (魔力) メートルです。クリッターは特殊射撃武器+敏捷力 [肉体] を使用して攻撃を行います。攻撃の DV は (魔力×2) P、AP は- (魔力) です。これに加えて該当する元素属性ダメージを与えます。

エネルギーオーラ/Energy aura

タイプ：M 動作：自動

射程：自身 持続：常時

このパワーを持つクリッターは身体の周りにダメージを与えるような炎や電撃の力場を持ちます。パワーは特定の元素属性を指定し、例えば火の精霊なら火のエネルギーオーラと言う感じです。クリッターは近接戦闘の DV に魔力を加える事ができます。このダメージには特定の元素属性を持ち、AP は- (クリッターの魔力) となります。

エネルギーオーラを持つクリッターに対しての近接戦闘が成功したのであれば、攻撃者はダメージを受けます。攻撃者はクリッターの魔力×2 を DV としてダメージに抵抗しなければなりません。クリッターの解説に特別な記載が無い限り、このパワーを切ることはできません。

包み込み/Engulf

タイプ：P 動作：複雑

射程：接触 持続：継続

クリッターは対象を自分自身内部や支配領域に引きずり込み、窒息させてダメージを与えることができます。これは近接戦闘として扱います。成功すれば、ダメージは魔力×2 (特定の元素ダメージを与えます) となり、対象を取り込みます。純ヒットは通常通りこのダメージを増加させます。対象は通常通りダメージに強靱力+装甲で抵抗することができます。攻撃の AP は- (クリッターの魔力) です。

一度包み込むと対象は捕らわれ移動ができなくなります。対象が脱出するまで、これ以降の行動フェイズ毎に、クリッターは対象に回避不能のダメージを与えます。対象は毎回同じように抵抗できます。対象は行動フェイズ毎に、複雑動作を費やして脱出を試みることができます。脱出を試みる際、クリッターの魔力+強靱力に対して、筋力+強靱力の対抗テストを行います。対象が勝利すれば、脱出しこの攻撃によるダメージが終了します。

包み込みの第二の効果がいくつかあります。ここに追記します。

火の包み込み：犠牲者は火のダメージに抵抗します。

ストリートギャング

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN
4	4	3	4	3	2	3	3	1	6	-	5+1D6

ピストル：4+3 アレスプレデター6P
アーマージャケット：12+4

アレス精鋭部隊

強	敏	反	筋	魅	直	論	意	EDG	ESS	魔	IN(VR)
7	6	7	5	2	3	2	3	1	0.88	-	10+3D6

武器：アレスアルファ（精密度7、11P、AP-6、反動補正：2）ダイス13個
アーマージャケット：12+7