サイバーパンク CYBERPUNK RED

イージー・モード

“暗黒の未来（ダーク・フューチャー）”への入門用ルールブック

RPG 2022 FREE RPG DAY

クレジット

執筆&ゲーム・デザイン
マイク・ポンスミス、
ジェームズ・ハット、
コーディ・ポンスミス、
J・グレイ、
デイヴィッド・アッカーマン

編集
リサ・ポンスミス、
アロン・ターバック

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

表紙イラスト
アンセルム・ジロンカ

挿絵
ニール・ブランキーノ、
J・グレイ、マクシム・ハラフリン、
エイドリアン・マーク、
エディ・メンドーサ

地図
マット・ヘンダーソン
(Loke Battle Mats)

翻訳
サイバーパンクRED翻訳チーム
(楯野恒雪、桂令夫、
塚田与志也、柳田真坂樹)

Copyright © 2022 by R.Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

本書に登場する個人・団体・製品・思想・宗教・病名、その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。
あらかじめご了承ください。

更新：2022/10/21

なんだこりゃ?

サイバーパンクREDイージー・モードだ！こいつは“暗黒の未来”を舞台にしたロールプレイング・ゲームである**サイバーパンクRED**の世界設定とゲーム・システムを紹介するための入門用ルールブックだ。プレイするには以下のものが必要だ：ゲームマスター1人、プレイヤー1～5人、10面体ダイスをプレイヤー1人に1つずつ、そして大量の6面体ダイス。

サイバーパンクという生き方

サイバーパンクの世界は、暴力的で危険な場所だ。隙あらばおまえの腕を引きちぎって食ってやろうって連中が、そこらじゅうにウヨウヨしている。

巨大多国籍企業同士の大戦争と、その最中に炸裂した一発の核による荒廃を経てもなお、蛮性と洗練、現代と復古趣味が渾然一体となったサイバーパンクの世界は失われていない。油膜のような汚らしい虹色をしたネオンが輝く巨大都市ナイトシティの、終末後一歩手前の悪意に染まった街で、ファッションモデルのように美しいロッカーボーイと、装甲戦闘服に身を包んだ放浪の戦士が、肩を並べて乱痴気騒ぎを繰り広げる。

サイバーパンクであるおまえは、テクノロジーをつかみ取り、掌握し、食らいつく。おまえは最新の“強化”で自分を“作り換える”ことを恐れない。サイバーテクだろうがバイオエンジニアリングだろうが関係ない。おまえはためらうことなく自分の手首にインターフェイス・プラグを、腕に武器を、目にレーザーを、脳にバイオチップ・プログラムを仕込むだろう。おまえは地上を走る車と、空を飛ぶエアロダインと、ブッ放す銃と一体になる。おまえはコンピュータ・システムの中に頭から飛び込み、精神をNET構造体の抜け穴に潜り込ませて光速で駆け抜ける。おまえはサイボーグ化した指でコンピュータ制御の鍵を開ける。そして、強化された感覚で、未来を予見する。

サイバーパンクは生き様でもある。おまえは自分に一番“ふさわしい”服を身につけ、知り合うべき人々と知り合い、同じような価値観を持つ人々とつきあう。おまえは選りすぐりのクラブやバーで犯罪計画を練る。おまえの敵は企業の私設軍、サイボーグの暴走族、装甲強化服を着た暗殺者、コンピュータに神経接続したネットランナーども。そして、おまえの武器はクソ度胸とストリート仕込みの悪知恵とハッタリ、そして腰にぶら下げたミナミ10スマートガンだ。

準備はできたか？　当然できてるはずだ。待ちきれなくてウズウズしてるんだからな。

サイバーパンクであるおまえは、3つのルールを拠り所に生きている：

1つ、スタイルは実像に勝る

大事なのは、上手くやってのけることではない。上手くやったように見せつけることだ。ヤバくなりそうな時も、そんなことは最初から織り込み済みだったように振る舞え。危険に飛び込む時に何を着てようが関係ないと普通は思うだろう——だが、この世界では防弾革ジャンと鏡面加工サングラスをつけていくことに重大な意味があるのだ。

2つ、“態度”がすべてだ

これは真理だ。危険な奴になりたければ、危険な奴のように振る舞え。弱者は弱者らしくしていろ。21世紀では誰もが殺傷力のあるハードウェアを山ほど持ち歩いていることを忘れるな。この世界の人々は、誰もが“役”を演じている。“役”とは、人が周囲の世界に向けて、これが自分の実像だと見せつけている外面のことだ。奴らは、おまえが新品のミリテク製スマートガンを持っているだけじゃ何とも思わない。我が物顔でバーに入り、いかにもそいつを使い慣れてるように……そいつをブッ放す口実が欲しくてウズウズしているように振る舞わなければ、おまえの存在を印象付けることなどできやしないのだ。部屋に入る時は、チンタラ歩くんじゃなく、肩で風を切って堂々と入れ。最高に“キマった”目つきができないなら、人と目を合わせるな。“俺は悪党だが、あんたはそうじゃない”て感じの最高の笑みを浮かべろ。アパートや安ホテルでのんびり次の仕事を待つなんてマネはするな。外に出て、クラブや溜まり場に行け。パーティーが始まった時、確実にその場に居合わせられるようにするんだ。

3つ、エッジに生きろ

“エッジ”とは目的を果たすためには危険をいとわないリスクテイカーや、一攫千金を狙うハイ・ローラーが踏み込む、漠然とした概念の領域だ。

エッジにおいて、おまえは理念だの“ビッグになる”だのといった漠然としたことのために、自分の財産や名誉や命さえ賭ける。サイバーパンクであるおまえは、行動を起こし、反乱を開始し、燎原に火を放ちたいと思っている。おまえは大義のために立ち上がり、大きな問題のために戦う。高速で飛ばせる時に、ゆっくり走ったりはしない。危険に身を投げ出し、真っ向からブチ当たる。安全を優先し過ぎない。エッジに食らいつけ、そして離れるな。

暗黒の未来へようこそ

サイバーパンクREDの舞台は、我々が住む世界とは別の歴史を辿った近未来世界だ。そこは2つの巨大多国籍企業が巻き起こした全世界規模の戦争によって荒廃し、復興の途上にある。以下は、この世界の歴史の概略だ。どうしてこんなひどい世界になっちまったのか、まあ見てくれ。

アメリカの凋落

1980年代の終わりには、アメリカ合衆国がいくつもの問題を抱えていることは明らかとなっていた。大波のようにすべてを飲み込む特定利益集団の抗争や、メディアに焚きつけられた気まぐれな熱狂、そしてあらゆる面で“自分本意”な世界観に、社会規範のほとんどが飲み込まれ、消えてしまっていた。

1994年には、路上生活を余儀なくされるホームレスの数は2,100万人にまで急増した。技術革命により経済格差はさらに急拡大し、人間社会は根底まで引き裂かれて2つの新たな社会階級が生まれた――裕福で技術指向が高く、物質的欲望に満ちた企業エリートと、家がなく、特別な技術を身につけていない肉体労働者たちである零落階級に。中産階級は、ほぼ消滅してしまった。これこそが、2000年代アメリカの光景につながる、悲劇の始まりであった。

ここで紹介するのは、アメリカという国家の崩壊につながった、いくつもの大きな流れの、ほんの一部に過ぎない。

都市部の崩壊

かつての大都市はこんなところだった。中心部にあるのはビジネス街。その街並みは清潔で整然としており、明るく照らされたショーウィンドウが立ち並び、犯罪や貧困とは無縁で、強力な企業群によって支配されていた。その外縁を取り巻くように広がっていたのがコンバット・ゾーン――老朽化し荒れ果てた郊外の住宅街と、ブースターギャングその他の暴力的な社会不適合者どもが徘徊する、焼け爛けた貧民街だ。そのさらに外側には、別な郊外の住宅街があった。そこは企業の支配下にある地区だった。安全で、充分に警備が行き届き、企業の幹部が比較的平穏無事に家族を養える環境が整っていた。

政府の腐敗と機能喪失

“四連”（国家安全保障局、中央情報局、麻薬取締局、連邦捜査局という4つの政府機関からなる政治的陰謀団で、才気溢れる精神病質な副大統領が率いていた）による腐敗した支配のもと、アメリカ政府は暴民政治どころか暴力団政治の場にまで落ちぶれて行った。この悪党どもは不正利益の追求を至上命題とし、冷酷非情に企みを遂行した。社会保障制度や医療制度は空洞化し、福祉制度も（彼らの顧客である企業と結びつかぬものは）廃止されてしまった。彼らはアメリカ合衆国の資産を、まるで自分の“大きな豚の貯金箱”であるかのように略奪したのだった。このような政府の中で、唯一“四連”に掌握できなかったのが軍であった。“四連”は、軍部の忠誠心を維持するためおよび、自分たちの推進する“戦争を基盤とする帝国主義的拡大政策”のために、国家予算を蕩尽していった。

やがて“四連”は国の中枢から追放されたのだが、その時すでに合衆国議会の上院は（あまりにも長きに渡って“四連”の買収や脅迫を受け続けていたため）まともに機能しなくなっていた。また、“自由州”を自称する州の増加に伴って、連邦最高裁判所も国内の司法府（各州の下級裁判所）を統轄する機能を失ってしまっていた。連邦政府の官僚機構のほとんどは、手の付けようがないほどめちゃくちゃになっており、次から次へと国民に襲いかかる破滅的な危機にまったく対処できなくなっていた。

自由州の台頭

ワシントンD.C.の官僚たちの非効率で独裁的な行動（そして当時暴露された“四連”の陰謀）に不信を募らせた合衆国の各州は、連邦政府の支配から離脱し始めた。最初はカリフォルニア州北部、後に同州南部、次いでテキサス州、オレゴン州、ワシントン州、ノースダコタ州、サウスダコタ州と続いた。これらの新たな“自由州”は、独自に法律や貿易協定を定めた（とはいえ、ほとんどの法律はほぼ以前通りだったが）。中でもとりわけ重要だったのは、これらの州が徴収した税金をワシントンD.C.に送らなくなったことだ。これは、統一国家としてのアメリカの崩壊をいっそう早めることにつながった。

新たなる災厄：ラストボウル

世界規模の地球温暖化とその影響への対策はまったくもって不充分だった。そのため、北半球の広大な範囲は、終わることなく何年も繰り返される旱魃に苛まれはじめていた。この旱魃と飢饉、経済の混乱によって、アメリカ中西部の各州では農場、企業、銀行が破綻し、多くの小都市が放棄されていった。

生き残った農場も、最終的には巨大な農産関連企業に買収された。水源は企業に管理され、農場は労働者、作業用機械、そして完全武装した警備員によって維持されるようになった。中西部の都市部も、この時期に損害を被った。こちらは旱魃の影響ではなく、製造業の雇用が崩壊したのと、各産業がアジアや

訳注

コンバット・ゾーンは直訳すると“戦闘区域”だが、“悪徳と暴力が支配する無法地帯”や“犯罪が多発する歓楽街”という意味もある。

アフリカの安価な労働力を求めて、国外に流出したためである。野放図な企業の合併買収は、あらゆる分野の産業を基盤から弱体化させてしまった。裕福な投資家たちは成功した企業を買収すると、その有用な資産を略奪し、干からびた抜け殻を捨て値で売り払っては負債の返済にあてていたのだ。

だが、合衆国中央部が空洞化したツケは、予想外の形で現れた。1930年代アメリカに吹き荒れた大砂嵐"ダストボウル"の現代版である"ラストボウル"が発生し、何百万人もの人々がホームレスとなったのだ。人々は避難先を求めて、荒野を通る幹線道路（フリーウェイ）を旅して都市部へ移動することを余儀なくされた。そして、時を置かずして幹線道路（フリーウェイ）は、都市から都市へ走り回る武装したブースター・ギャング集団が、機械化された西ゴート族（ウィジゴス）の如く、移動中のホームレスを襲い略奪する戦場と化したのだった。

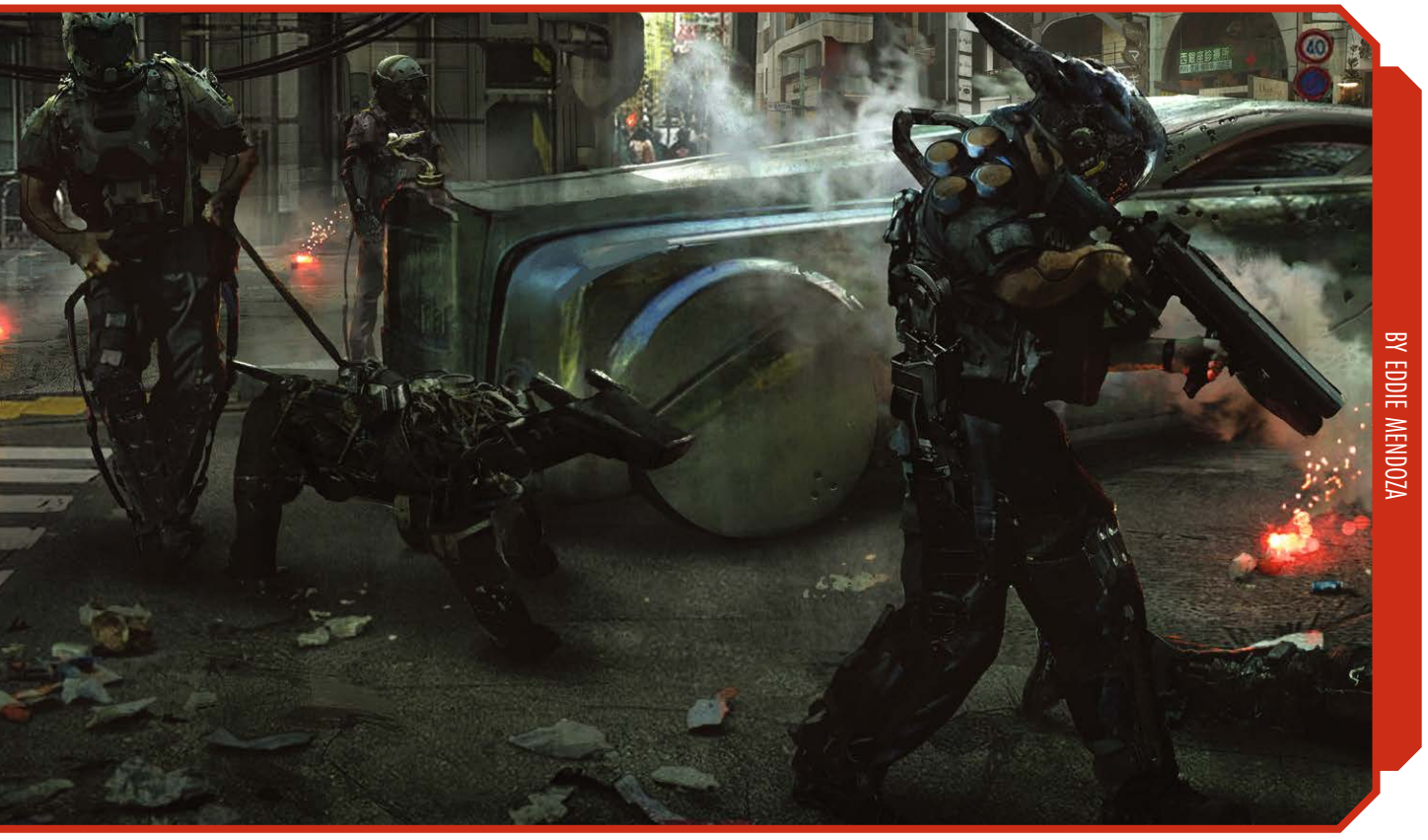
（訳注：ダストボウルは、過剰な農地開発が原因で発生した大砂嵐。1930年代の10年間を通じて幾度も発生し、離農を余儀なくされた数百万の農民がホームレスとなって都市部へ流入する社会問題を引き起こした。ラストボウルは、ダストボウルの"砂塵（ダスト）"を"錆（ラスト）"に変えた呼称。）

疫病

アメリカの医療制度はただでさえ過大な負担に喘いでいたが、地球全域を襲った数々の疫病を前にして、ついに医療崩壊を起こした。国家間の移動が迅速かつ容易だったこと、都市部が密集した環境であったこと、さらに当時の各国各州の政府は多くが破綻しており、医療的緊急事態の影響を意図的に無視ないし軽視する傾向があったことも相まって、"感染危険区域（ホット・ゾーン）"は核分裂連鎖反応のごとく爆発的に広がり、五大陸全土に壊滅的な打撃を与えた。例えば、1999年に発生した"殲滅病（ウェイスティング・プレイグ）"は、腸を冒され、どれだけ食べても飢え死にしてしまうという恐ろしい感染症であった。これはヨーロッパで感染拡大した後アメリカに上陸したのだが、当時のアメリカは"四連（ギャング・オブ・フォー）"支配下で混乱の渦中にあったため、何の対策も取られなかった。結果として、"殲滅病（ウェイスティング・プレイグ）"は日本でワクチンが開発されるまでの間に推定1,400万人の命を奪った。だが、殲滅病（ウェイスティング・プレイグ）は、この時代にこの星を打ちのめした数多（あまた）の疫学的災害の1つに過ぎない。その中には自然由来の疫病もあれば、国家計画の一環として生物工学的に作られたものもあった。その疫病の一つ一つが、すでに手の施しようがなくなっているアメリカ社会を埋葬する棺桶の、蓋に打ちこむ釘となったのである。

サイバネティクスの勃興（ぼっこう）

人類は常に己の限界に挑んで来た。目が悪い？　メガネをかけよう。耳が悪くなったり完全に聞こえなくなった？　人工内耳を移植しよう。腰がダメになった？　鋼鉄製のやつに置き換えよう、という具合に。しかし、20世紀後半になると、サイバネティクス（機械を意味するCyberと、制御を意味する-netic



BY EDDIE MENDOZA

を組み合わせた語）の爆発的な発達により、人間の可能性に新たな世界が開かれた。今となってはこんな具合だ：目が悪い？生身の眼をサイバー視覚（オプティクス）に置き換えよう。そうすれば、数キロ先だって見えるし、暗闇だって見通せる。スーパーヒーローみたいに目からレーザーを撃てるようにだってできる。耳が悪くなったり完全に聞こえなくなった？　犬やクジラにしか聞こえない音すら聞くことができる、サイバー聴覚（オーディオ）にレベルアップしようぜ。腰がダメになった？　全身の骨を、壊れもすり減りもしない合金製のやつに置き換えちまえ。新しい時代になったんだ、どこまでも自分自身を改良していけ。そうすれば、おまえはこの新たな時代の一部になれるだろう。

だが、この“素晴らしき新世界”には思いもよらぬ反作用があった。企業や政府は、ストリートのパトロールや戦争に、サイバーアップした戦士たちを雇うようになった。サイバネティクスで強化された人々は、強化されていない人々の（サイバーアップされた者からすれば）痛々しいほど遅いペースに合わせねばならないことに苛立ちを感じるようになっていった。サイバネティクスにより強化されたスピードは、時代の変化の速度をさらに加速させて行く――それは無限に等しい膨大な情報の中で急激に変化していく世界を、以前よりさらに短い時間で受け入れねばならなくなることをも意味していた。このような、強化されていない人々の苛立ちが大きなうねりとなって社会全体に波及して起きたのがテクノショック（後述）だ。一方、サイバネティクスで強化された人々は精神病の兆候を示し始めた。それはサイバネティクスを原因とする苛立ちが積み重なった結果、やがて殺戮衝動に駆られて暴れ出すに至るという、後に“義体化精神病（サイバーサイコシス）”と呼ばれることになる病だった。こうして、20世紀末の社会を飲み込んでいく火炎地獄に、また1本巨大な薪（たきぎ）がくべられることになったのである。

終わりなき戦争

サイバネティクスで強化された超人兵士を配備することができ、無制限の軍事予算を持つ“四連（ギャング・オブ・フォー）”は、新たな帝国主義の時代の幕を開く、一連の対外戦争を遂行することが可能だった。しかし、こうした有利な状況にも関わらず、合衆国はアフガニスタンにおけるソ連や、ベトナムにおけるかつての合衆国のように、ずるずると軍事的泥沼にはまり込んでしまった。この泥沼は、戦争の相手国が、“四連（ギャング・オブ・フォー）”への反撃としてテロ攻撃（ニューヨークにおける可搬式小型核兵器（ポケット・ニューク）の使用など）を行なうようになり、さらに悪化した。南米（サウサム）の地獄のような戦場から“一万人のサイバー兵士”が自力で血路を開いて帰り着いた頃には、アメリカ国民は夜ごと流れる終わりなき戦いのニュースに、どうしようもないほど飽き飽きしていたのである。

（訳注：“一万人のサイバー兵士”は、“一万人の殉教”または“一万人の騎士”と呼ばれる伝説のもじり。ローマ軍兵士と異教徒たち一万人がキリスト教に改宗して勇敢に戦ったものの敗れ、拷問の末、アララト山で磔刑に処されたとされる）

そしてついに、テクノショックが起こった

テクノロジーのもたらす変化が、人々の理解力や生活への適応力を超えたとき、テクノショックは起きた。これこそが、サイバーパンク以前の（2013年以前の）世界に社会的混乱を引き起こし、“崩壊（コラプス）”に至らしめた主な要因の1つであった。テクノショックの始まりは、どれも些細なものだった。あちらには便利なガジェットやツール、こちらには、新しくとても高度に管理されたコミュニケーション手段。多様な情報システムを通じて、政府や巨大企業（メガコープ）はおまえを監視・追跡して調査やターゲット広告を行なうことが可能になった。その広告は、おまえが望むものを、おまえ自身がまだ望むかどうかすら知らないうちから示してくれるのだ……おまえのために。おまえの時間と場所に関する感覚は、機械の都合に合うように調整されてしまう。こうした事が加速度的に次々と起こるため、おまえの精神はその変化や、変化がもたらす影響を処理しきれなくなってしまう。歳が若ければ若いほど、加速して行く変化に適応するのはたやすい（これを読んでいるおまえは慣れきっているだろう、生まれた時からそういう世の中だったからな）。しかし、たとえ子供や若者であっても、遅かれ早かれ変化に追いつけなくなる時は来る。突如として、人々が奇妙な振る舞いをするようになった。彼らは理性を失い、暴力的になった。家庭は崩壊し、人間関係はバラバラに引き裂かれた。人々は世界そのものに対して無力感を抱くようになった。最終的には、社会全体が軋（きし）みながら動きを止め、集団的な精神病の餌食となった。大多数の人々は、技術の進歩によって人生を根こそぎ奪われ、変えられてしまった。彼らは指導者たちから、次はああしろこうしろと指示されるのを座して待ち、ただ受け入れるだけの存在に成り果てた。巨大企業（メガコーポレーション）は、この理解不能な新世界を受け入れられない人々を受け入れる、新たなる封建制度を提供した。また、少数ではあるが、“ネオ・ラッダイト”と呼ばれる、テクノロジーに対する抵抗運動を起こして、この流れを変えようとした人々もいた。一方で、この技術的な変化の激流に自ら飛び込んで行くことを選んだ者たちもいた。彼らは己の身体に機械を埋め込み、能力や知覚を強化することによって、目がくらむような勢いで上書きされていく“新しさ”に追いつき、適応して行った。

そして彼らは“エッジランナー”や“サイバーパンク”という二つ名で呼ばれるようになったのだ。

暗黒の未来へのカウントダウン

“暗黒の未来”に至るタイムライン

▶ 1990～1994年 ◀

- 現職の副大統領に率いられた政府機関の連合体“四連（ギャング・オブ・フォー）”が秘密裏に起こした“クーデター”により、合衆国の連邦民主主義は事実上の終焉を迎える。多くの州が連邦当局を無視して“自由州”を宣言し始める。

- **第一次中米戦争**が始まる。共産主義やテロリズム、麻薬に対する戦いの一環として正当化された合衆国の帝国主義的野望は、何十万人もの犠牲者を出した。手足を失ったり重傷を負って帰還した合衆国退役軍人のため、サイバーウェアの需要が高まった。
- バイオテクニカ社が**CHOOH²**を開発する。
- 統一ドイツ、ミュンヘンにて最初のTRC生体インターフェース・チップが開発される。
- **"94年の世界株式市場大暴落"**。合衆国がヨーロッパとアメリカで株式市場を操作している証拠をつかまれる。それが公表されたことにより、世界的な金融メルトダウンが発生した。

▶ 1996年 ◀

- **合衆国の"崩壊(コラプス)"**。"94年の世界株式市場大暴落"による損失で弱体化していたところに、失業者やホームレスの増加、汚職などに打ちのめされ、多くの地方自治体が崩壊、あるいは経済破綻する。膨大な赤字と"四連(ギャング・オブ・フォー)"の謀略の中であがいていた合衆国政府は、ついにその機能を完全に停止した。
- ノーマッドの暴動 。この時点までに、アメリカ人の4人に1人がホームレスとなっていた。合衆国全土で何十万人もの人々が、住居を求めて暴動に加わる。西海岸でいくつものノーマッドの群れ(パック)が誕生し、その動きは全米で急速に広がっていった。
- 合衆国憲法が停止される。合衆国に戒厳令が敷かれる。

▶ 1997～1999年 ◀

- "ロッカーボーイ"マンソン 、イギリスで殺害される。彼は"ポピュリスト・ロック"運動の伝説的存在であり、これ以降、彼の"ロッカーボーイ"というステージ・ネームは、政治的変革のために立ち上がるミュージシャンや他分野のアーティストを指す言葉となった。

▶ 2000年 ◀

- "拡大家族"のポーザー・ギャングが初めて結成される。
- 合衆国およびヨーロッパで**殲滅病(ウェイスティング・プレイグ)**が大流行、数百万人が死亡する。

▶ 2001年 ◀

- ワールドサット・ネットワークの構築により、NETのフレームワークが着実に機能し始める。

▶ 2003年 ◀

- **第二次中米戦争**。合衆国がコロンビア、エクアドル、ペルー、ベネズエラに侵攻。この戦争は、多くのアメリカ人の命を奪い、現地に取り残された何千人もの兵士が自力で帰国せねばならぬ大惨事となった。
- "四連(ギャング・オブ・フォー)"を構成するNSA以外の組織も、改革の波に押し流され一掃される。選挙は再開されたが、巨大企業群の影響力は大きかった。

▶ 2004年 ◀

- **第一次企業戦争(2004年～2006年)**。EBMとオービタル・エア社の間で行なわれた特殊部隊による奇襲やサイバー空間攻撃が、世界に直接的な企業間戦争の時代をもたらした。

▶ 2005～2007年 ◀

- サイバーモデムが発明される。
- カリフォルニア大学サンタクルーズ校で、ブレインダンスが開発される。

▶ 2008年 ◀

- **第二次企業戦争(2008年～2010年)**。南シナ海で新たに発見された油田を巡り、ソヴオイルとペトロケムの交渉が決裂、結果として互いを激しく攻撃し合うことになった。その武力衝突の凄惨さは、冷笑的に状況を観察していた第三者ですら、衝撃を受けるほどのものだった。

▶ 2013年 ◀

- **2013年4月13日**ナイトシティで行なわれていたジョニー・シルヴァーハンドのコンサートが暴動に発展する。暴徒により18人が死亡、51人が負傷した。これにより旧アラサカ総合ビルが破壊された。
- ソウルキラー・ウィルスが開発される。本来これは、ITS社のプログラマー、アルティエラ・カニンガムにより、記録された人格をクローン体へ移植する用途で開発されたものだった。人格移植技術の実用化は失敗に終わったが、アラサカのスパイがこの技術の存在を知り、兵器として開発させるためカニンガムを誘拐した。
- カリフォルニア州サニーベールのマイクロテク社の施設にて、初めて真の人工知能(AI)が開発される。

▶ 2014年 ◀

- I-G(井原(イハラ)＝グラップ)トランスフォーメーションによりNETの再編が行なわれる。この最中、反逆のネットランナー、レイシィ・バートモスが、NETのアーキテクチャにDataKrash(データクラッシュ)ウィルスを仕込んだ。

▶ 2016年 ◀

- **第三次企業戦争(2016年)**。 正体不明のサイバー・テ

ロリストが全世界規模で企業所有のネットワークを攻撃し、数十億eb相当の損害を与えた。

▶ 2021年 ◀

- ユーロの海洋開発企業CINO（国際船舶海洋商事）が、経営破綻した海洋開発企業IHAG（国際商船株式会社）の買収を試みる。CINOとライバル関係にある海洋開発企業OTEC（海洋技術エネルギー株式会社）は、この敵対的買収に対し、“ホワイトナイト”の役割を果たそうとする。両企業が同盟企業を揃えてゆくうちに、海上と海面下で危険な戦いが始まる。

▶ 2022年 ◀

- 荒坂警備保障ならびにミリテクの両社は、CINO／OTEC戦争をどちらが制するかを巡って争い、秘密工作をエスカレートさせる。
- 最高のネットランナー、レイシィ・バートモス、企業の攻撃を受け死亡。その2週間後、彼が仕掛けていた**DataKrash**ウィルスの、デッドマン・スイッチ（訳注：使用者が死んだときに起動するスイッチ）が作動する。
- **第四次企業戦争**。秘密工作は武力戦争へと急速に発展し、アラサカとミリテクは精鋭部隊を戦いに投入。これ以降、紛争は全世界を舞台とし、世界各地の主要都市で激しい戦闘が行なわれるようになった。
- この時点でDataKrashウィルスは、NETの78.2%に侵入していた。DataKrashウィルスの危険性を察知した荒坂三郎は、ナイトシティのアラサカ・タワーに新設した施設で、ウィルスに感染していない情報を集めた安全なデータベースの構築に着手した。

▶ 2023年 ◀

- 国際貿易の完全停止。この時点でコンテナ船や飛行機による輸送は、完全に途絶した。物資や食料は世界中のドックに滞留し、店舗や工場、供給業者のもとに届くことはなかった。多くのメガコープが完全に崩壊した。
- **2023年8月20日。ナイトシティ大虐殺**。ソロのモーガン・ブラックハンドとロッカーボーイのジョニー・シルヴァーハンド率いる侵入チームが、アラサカ・タワーの施設内にある、アラサカ・セキュア・データベースを盗み出そう、あるいは破壊しようと試みた。この襲撃の最中、領域侵入拒否用に設置されていた核爆弾が爆発し、ナイトシティ中心部の大半が破壊される。これにより50万人以上が死亡し、さらにその後のさまざまな影響により25万人が死亡した。合衆国大統領エリザベス・クレスは、ミリテク社CEOであるドナルド・ランディ将軍に現役復帰命令を出すという強行手段を用いて、ミリテク社を国有化した。
- **“赤の時代”の始まり**。ナイトシティの核爆発で発生した大気微粒子や、軌道上から投射された岩石の破片、通常兵器の爆発、そして戦禍に巻き込まれた都市部や農業地域が焼かれ壊滅してゆく炎により、全世界の空が不気味な赤い色に染め上げられた。その後約2年間、空は血のように鈍い赤を帯びていた。やがてそれは収まるが、続く10年間、朝日と夕日は鮮やかな赤い色に染まっていた。

▶ 2025年 ◀

- **第四次企業戦争の終結**。3年に渡って続いた第四次企業戦争が終結する。ここでいう終結は、ミリテクと各国の軍による小勢力の鎮圧や事後処理も含めてのことである。この戦争中に使用された核兵器は1つだけだったにも関わらず、世界のインフラは壊滅寸前の深刻な打撃を受けた。
- NETが正式にシャットダウンされる。オルト・カニンガム、生物兵器で壊滅した都市の廃墟に“ゴースト・ワールド”を築く。
- 日本政府が崩壊寸前に。アラサカとの関係を断つことによって、日本はかろうじて国家の面目を保つことができた。

▶ 2026～2030年 ◀

- 離散が始まる。住んでいた都市が破綻し、住処を失っていたいくつもの集団が、1990年代の“崩壊”以降放棄されていた近隣都市の“奪還”を目指して活動を開始。
- 古い技術の回収や、廃墟となった倉庫からの大規模な略奪が行われる。企業は、バラバラに分裂した支社としてかろうじて活動を続けた。
- 自由州以外の合衆国はこの時代、エリザベス・クレス大統領が発した緊急事態宣言のもと、事実上の独裁国家となっていた。

▶ 2030～2035年 ◀

- ナイトシティ郊外への再定住。ナイトシティの中枢部は後に再建されるが、この時点ではまだナイトシティ周辺の丘陵地帯および小都市に、放射能汚染されたナイトシティ企業地区の廃墟からの避難民が溢れかえっていた。
- **ノーマッドによる通商路の再構築**。この頃から、ノーマッドたちは港湾やコンテナ船を運営し始めた。この時代、企業の活動はほとんどが地元のみに限られていたが、ノーマッドが通商ルートを構築するにつれ、企業の活動範囲も広がっていった。
- 復興した都市の一部で、ローカルなVPN、**シティネット**（CitiNet）が開始される。
- **ナイトシティの復興、始まる**。放射能汚染された都市中心部の廃墟から、ギガトン単位で土砂が運び出される。旧港湾の大部分は埋め立てられた。

▶ 2035～2045年 ◀

- 地方政府や生き残った巨大企業（メガコープ）の支援を受け、“第一波都市群（ファースト・ウェーブ・シティズ）”が都市の再建を開始する。この第一波都市群は、再建に際して必要な資源がごくわずかで済む都市であった。
- 企業や個人が古い工場を再建し、失われた科学技術を再現しはじめる。第四次企業戦争の残骸の中から、新たな企業が勃興し始める。
- ネットウォッチは、R.A.B.I.D.S.（ラビッズ）の一掃と、オールドNETの再構築を試みる。3年に及ぶ戦いに敗れた後、ネットウォッチはこの試みを断念し、オールドNETへの主要なノードをすべて閉鎖した。
- 最初のデータ・プールが設立される。これは1つの都市内に限って自由に使用できるように設計された、情報サーバーと商取引システムである。
- 大量のホームレスに対処するため、最初期のメガビルディングが建造される。これらは安全で居住可能な地域を迅速に作り出すために設計された、“自己完結型”の（あらゆる都市機能が1つの巨大建造物の中にまとまった）アーコロジーであった。

▶ 2045年 ◀

- 現在

ナイトシティ

ナイトシティは北カリフォルニアと南カリフォルニアの境近くに位置する都市であり、**サイバーパンクRED**の標準的な舞台となっている。

ナイトシティの創建は、比較的近年のことだ。1994年以前、この地域はいくつかの小さな町と、企業の所有でない無秩序（スプロール）に広がった市街地（コラプス）があるだけの場所だった。“崩壊”の最中、新進気鋭の不動産開発業者リチャード・ナイトがこの地域の土地を買い占め、犯罪のない安全で清潔な新都市を建設する計画を立て、実行に移した。しかし、その直後にリチャード・ナイトは暗殺され、彼の夢は悪夢へと変貌した。

2020年、ナイトシティは急拡大中の大都市圏になっていた。都市型暴力や路上犯罪はまだまだ多いが、企業地区は著しい経済成長を続けていた。ナイトシティはサイバーパンク的未来の真髄を表すような都市だった。だが、第四次企業戦争の最中にアラサカ・タワーで炸裂した1発の核爆弾が、企業活動の中枢を吹き飛ばし、ナイトシティは廃墟同然のありさまになった。

“赤の時代”において、ナイトシティは波乱の数十年で受けた大きな痛手から回復しつつある。だがアメリカのほとんどの土地と同じく、ナイトシティもまた、ぞっとするほどの貧困と暴力と不正が蔓延する武装社会であることを忘れてはならない。混み合う大通りを行き交う人々を眺めれば、書類鞄と同じくらい多くの銃を目にするのも珍しくないのが、この街だ。確かに最悪の混乱の時期は過ぎ去ったかも知れない。だが、今なお危険は残っている――ただでさえ崩壊している社会秩序が、再びさらに崩壊するかも知れない。歴史は繰り返す。通りの角を曲れば、そこにはいつでも新手のギャングがいて、街の支配者になる機会をうかがっている。そのためならどんな犠牲もいとわない奴らが。これこそ、アメリカが20世紀末に学んだ苦い教訓だった。

今日（こんにち）、公共サービスは一律でなく、法律は穴だらけ。NET空間（スペース）の果てまでランするなんてことはもうできないし、クリスタル・パレスまで飛んでいくオービタル・エアの豪華宇宙旅客機のチケットを取るのもかなり難しくなった。しかし全体として見れば、ナイトシティではさまざまな物事が今なお機能し続けている。なるほど確かに、街の商店で最新機種の携帯通信端末（エージェント）や、最高の武器を買うなんてことはできなくなった（戦争で寸断されたサプライ・チェーンが復旧してないのが大きな原因だ）。しかし、屋上菜園や“緑のカーテン”（訳注：植物を建物の外壁で生育させる手法。温度調整だけでなく果実や野菜の栽培にも用いられる）が爆発的に普及したおかげで、人々が食べるものの質は（食べるものがある時には）以前よりむしろ良くなっているくらいだし、野良ソーラーパネルや近所の親切なテクが組み上げた機材のおかげで、エネルギーや装備も信頼性の高いものが手に入る。地元のフィクサーに頼めば、ストリート直送の（違法な）新型ドラッグや新品のサイバーウェアを調達してくれるはずだ。

要するにだな、チューマ、2020年代の黄金時代は終わっちまったってことさ。だがストリートは今も機能し続けている。

ナイトシティの地域区分

再建の途上にある2045年のナイトシティは、刻々と変化する廃墟と建築現場でできた迷宮だ。街は大まかに、以下のような地区分けがされている。

アッパー・マリーナ：旧工業地帯と、マリーナ（訳注：娯楽用小型船舶を係留する港）を中心に再開発（ジェントリフィケーション）した“国際的”スタイルの市街地が入り交じった、賑やかな地区。

エグゼクティヴ・ゾーン：ここは新たに作られたゾーンで、地区は1つしかない。ナイトシティを取り巻く丘陵地帯の、見晴らしの良い一帯を造成して作られた、企業エリートのための安全で快適な地域。

北カリフォルニア軍事基地：ナイトシティの北にある、高度に要塞化された軍事基地。主にミリテクの兵士が運営している。ナイトシティの他の地域からほぼ切り離された地区。

旧コーポレート・センター：かつてはナイトシティにおける企業活動の心臓部だったコーポレート・センターだが、現在はかつての栄光を偲ばせる廃墟に過ぎない。

旧コンバット・ゾーン：かなり昔（2010年代以前）に放棄され、ギャングとサイコどもの巣窟となってきた地区。現存する他のコンバット・ゾーンはこの旧コンバット・ゾーンから広がったのだ。

旧シティ・センター：かつて繁栄を極めたシティ・センターに残っているのは、放射能に汚染された廃墟だけだ。

旧ジャパンタウン：昔は日本文化の発信地として人気があったが、第四次企業戦争中にメチャクチャにされ、修復の余地がないほど荒廃した。住民の多くはワトソンへ移住し、現在このエリアはギャングどもを除けばほぼ無人である。

旧バンク・ブロック：かつてここにはあらゆる銀行のナイトシティ支店が存在していた。バンク・ブロックにあった建物は、ほぼ瓦礫と化しているが、公的にはいまだ一度も撤去作業が行なわれたことはない。

旧メディカル・センター：激しい"放射線治療"を受けた旧メディカル・センターの瓦礫の下には、多数の病院が埋もれている。

グレン：山間の谷間に芽吹く若木のごとく急成長中の新地区。ナイトシティ市政府の重要な建物のほとんどがここにある。

ニュー・ウエストブルック：かつてエグゼクティヴ・ゾーンがあった地域内にできた、無秩序に広がる市街地。煌びやかで華やかな家々は今も残っているが、その合間の土地にはホームレスとなった市民たちがひしめいている。彼らは戦争のせいでナイトシティの他の地区から避難してきてそのまま住み着いたか、リビルディング・アーバン・センターで進行中の再開発により立ち退かされて、比較的最近になって移り住んできた人々だ。

パシフィカ・プレイグラウンド：企業から大々的な後援を受けて、アミューズメント・パーク"プレイランド・バイ・ザ・シー"を周辺に築かれた地区。アミューズメント・パーク自体はいまだに大規模建設工事中。

ヘイウッド：ナイトシティでも特に人口稠密な地区。ここの住人は市の人口のかなりの割合を占めており、すでに富と権力の有無による分断が生じ始めている——裕福な人々はヘイウッドの北部に住み、貧しい人々は南部に住むようになっている（南部の住人たちは自分たちが住む地域をヘイウッドでなくサント・ドミンゴと呼んでいる）。

ヘイウッド工業地区：ナイトシティ市内最大の工業地区。見渡す限りに倉庫、建設機器、工場が並び、遺棄された貨物船も数隻見られる。

南ナイトシティ：無秩序に広がった工業地帯のスプロール。トリガーハッピーなギャングどもがうようよしている。隠れ家や秘密基地として転用するのに丁度良い、放棄された倉庫がたくさんある。

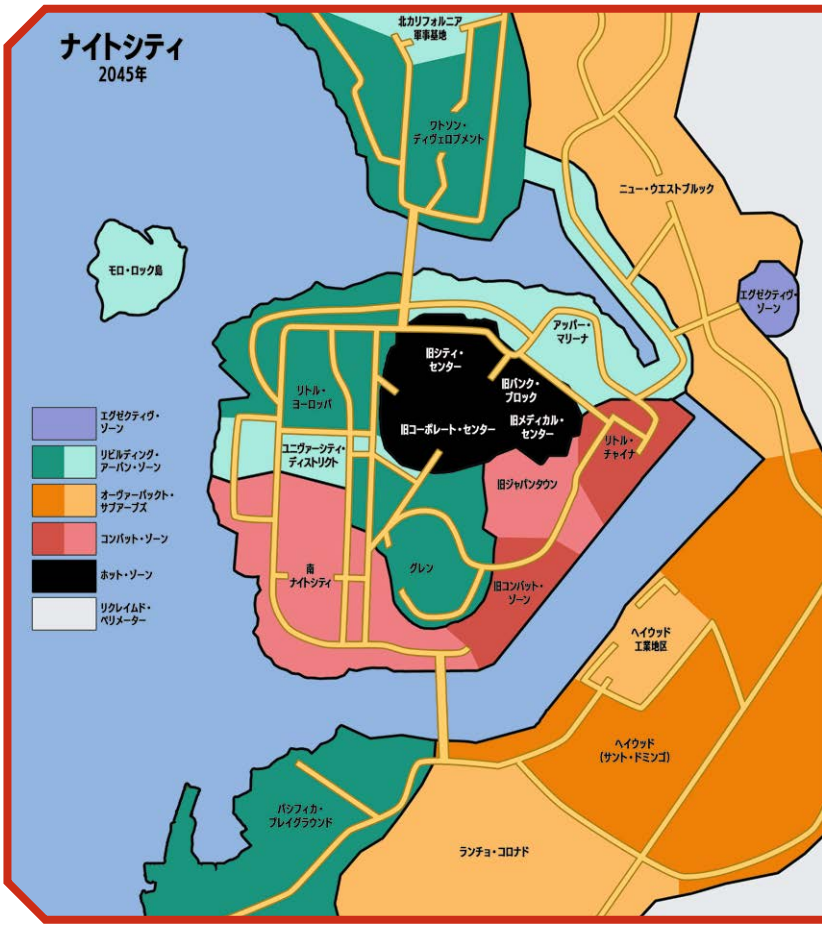
ユニヴァーシティ・ディストリクト（大学地区）：コンバット・ゾーンと境を接する細長い地区。ナイトシティで今なお存続している唯一の大学がある。

ランチョ・コロナド：かつては古風なビーバーヴィル・スタイルの住宅が果てしなく並んでいたが、現在はいくつものミニ・モール（訳注：小規模なショッピング・センター）の残骸を中心に広がったテント都市と工場街に取って代わられている。

リトル・チャイナ：雑多な建物が無秩序に広がる危険なチャイナタウン。小さな共同体が数多く存在し、生き残るために、そしてコンバット・ゾーンのギャングどもを追い払うために戦っている。

リトル・ヨーロッパ：まるで雰囲気の違う街並みがきっちりと織り合わされた地区。古風な煉瓦造りの建物の地域と、高く聳える摩天楼が等しく建ち並んでいる。

ワトソン・ディヴェロプメント（ワトソン再開発地区）：戦争で焼け出されホームレスになった何万もの人々に住居を提供すべく、いくつものメガビルディングとアーコロジーが建設中の再開発地区。ナイトシティのアジア系住民のほとんどがワトソン近辺に移り住んだため、その一帯は俗に"カブキ"と呼ばれている。



ナイトシティの新興企業と巨大企業

以下はナイトシティに強い影響力を持つ大企業だ。

コンティネンタル・ブランズ：食料生産企業。コンビニ・チェーン“オアシス”の親会社。競合業者に暴力的な妨害をする。

ジグラット：現代的通信システムの基幹回線およびデータ・インフラ企業。

ジラーファ：ドローン、自律型ロボット、建設作業メカの製造の製造企業。

ソヴオイル：世界最大級の石油化学製品メーカー。

デンジャー・ギャル：Jポップ（日本のポップカルチャー）風味な私立探偵サービス。

トラウマ・チーム：月極契約の救急搬送および救急医療サービス。

ネットワーク54：世界最大のメディア企業。ナイトシティにおける最大のコンテンツ制作企業でもある。

バイオテクニカ：$CHOOH^2$燃料を実用化した企業。バイオテクノロジーと遺伝子工学の市場に特化している。

ペトロケム：世界最大級の$CHOOH^2$生産企業。（$CHOOH^2$は“暗黒の未来”で用いられる輸送燃料）

ミリテク：武器や軍用装備の製造と傭兵業に特化したアメリカの巨大企業。米軍麾下の企業軍。

ロックリン・オーグメンティクス：サイバー義肢や体機能強化機器などのメーカー。

データ

ナイトシティのギャング集団はこれですべてではない。もっと詳しい情報は**サイバーパンクRED**ルールブックを読め。

ナイトシティのギャング

ナイトシティには多種多様なギャングがはびこり、勢力や縄張りを巡って争っている。以下に挙げるのはそのほんの一部だ。

インクィジターズ：サイバーウェアは神への冒涜であると信じ、人々の身体を引き裂いて摘出して回る、宗教カルト・ギャング。

シックス・ストリート：第四次企業戦争の退役兵たちが結成した自警団的ギャング。

タイガー・クローズ：アジア系コミュニティを守る危険な自警団ギャング。速いバイク、増幅された反射神経、殺人武術で知られている。

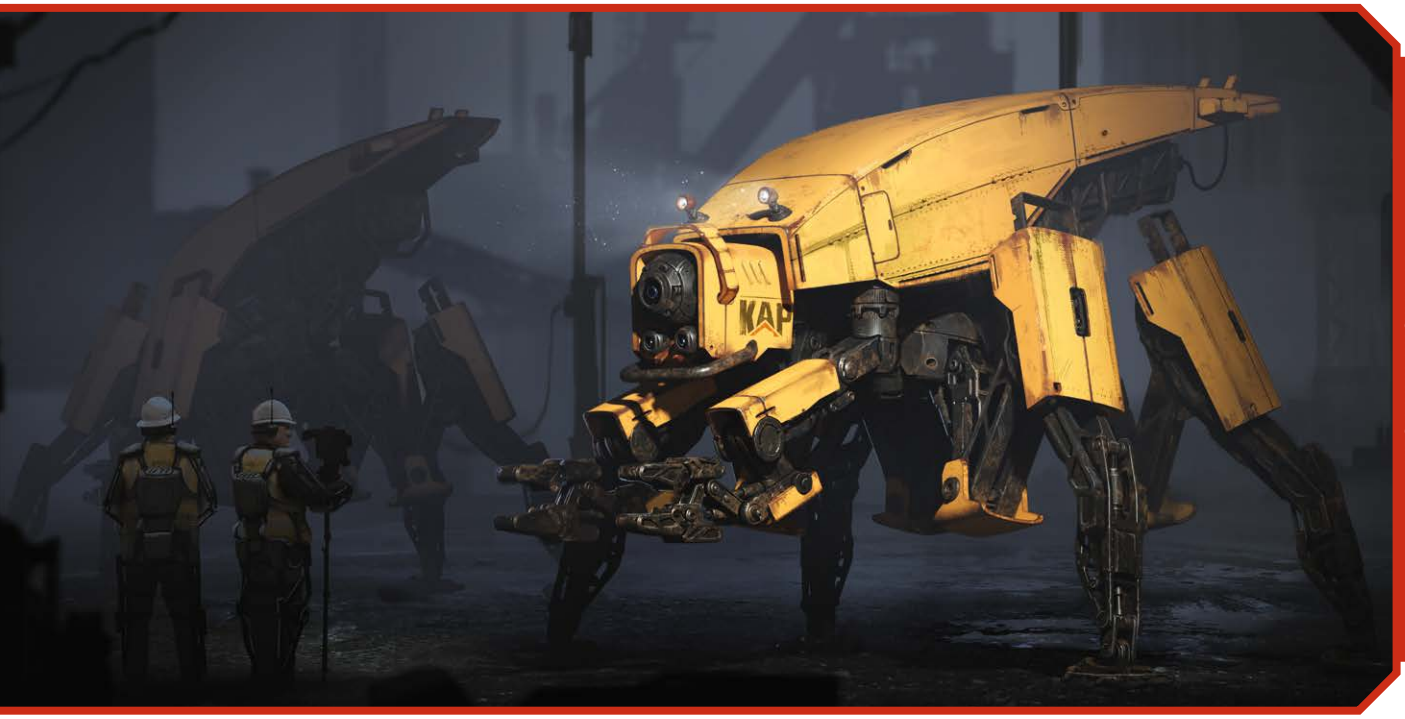
ピラーニャズ：典型的なパーティー・ギャング。彼らはパーティーをし、酒を飲み、麻薬をヤり、人々に背後から襲いかかるが、これらはすべて“ただなんとなく、その場のノリで”というライフスタイルの一環でしかない。

フィルハーモニック・ヴァンパイアズ：手の込んだ悪戯と、一部メンバーのゴシックなファッション・センスで知られるギャング。

ボゾーズ：自らをピエロの姿に生体彫刻（バイオスカルプト）した、危険でサディスティックな悪戯集団。

メイルストローム：“金属（メタル）は肉体（ミート）に勝る”のスローガンを実践する典型的なブースターギャング。

レコナーズ：“魂の収穫”の時の到来を信じる終末カルト。彼らはおまえの死体から喜んで寄付をいただいていくだろう。



BY MAKSYM HARAHULIN

選り抜きストリートスラング

以下は、**サイバーパンクRED**の世界の雰囲気とスタイルを理解するために役立つ用語集だ。

“赤の時代”（タイム・オブ・ザ・レッド）**：**西暦2023年から2040年代末までの時期を指すスラング。この時期、第四次企業戦争の余波により、地球上の至る所で空が赤く染まって見えたことに由来する。

インプット／アウトプット：カジュアルな恋人を意味する、機械論的な言い回し。

エキゾチック：毛皮、長い耳、牙などの、人間以外の要素を付加する生体彫刻手術（バイオスカルプト）、およびそれを受けた人間のこと。

サイバーアップ／サイバードアップ：エッジを超える寸前まで、可能な限り大量のサイバーウェアを身体に埋め込むこと／埋め込んでいること。

侍（サムライ）**：**企業に所属する暗殺者や傭兵。企業の資産を保護したり、他の企業の財産を攻撃するために雇われている。

詰め込む（スタフィット）**：**セックスをすること。何かを忘れようとすること。

チッピン・イン：初めてサイバーウェアを購入すること。1つのグループに身を捧げること。機械（マシン）と接続すること。

CHOOH²：“チューツー”と発音する。ヴィークルのエンジンを動かす燃料として使われるアルコールを指すストリートスラング。“赤の時代”のヴィークルの大半は、この通常のメタノールよりも燃焼温度が高い先進的なアルコール燃料で動いている。

チューマ：ネオ＝アフリカ系アメリカ人のスラングで、友達、家族の一員の意。

夜の市（ナイト・マーケット）**：**強固なつながりを持つ複数のフィクサーからなるグループが、現実世界（オフ・ザ・グリッド）で開く臨時の市場。赤の時代において、“夜の市（ナイト・マーケット）”は新しいサイバーウェアや装備品を探すのに最適な場所だ。

ネットラン：NET構造体に接続（インターフェイス）し、そこにあるプログラムや制御システムをハックすること。第四次企業戦争の勃発以前は、オールドNETを駆（ラン）けることを意味する語として使われていた。

ハンドル：ニックネーム。ストリートで働く時の通り名。

ヒャッハー：暴力を振るうこと。理由なく誰かを攻撃すること。

フェイス：巨大企業（メガコーポレーション）の法律上の代表者。

ブースター：サイバーウェア、革製の衣服、無差別暴力といった物事にこだわるギャングのメンバー。

フラットライン：殺すこと。死人、あるいは死んだ物。

ボーザーギャング：メンバー全員が特定の外見、スタイル、身体彫刻手術（ボディスカルプト）に強いこだわりを持っている集団。

メインライン：本気で、長期間付き合っているパートナー／恋人のこと。

リパードク：違法なサイバーウェアの埋め込みを専門とする外科医。

浪人（ローニン）**：**フリーランスの暗殺者や傭兵。一般的に、信頼できない輩と見なされている。

ゲームの遊び方

ここまで読めば**サイバーパンクRED**の世界観はわかっただろ？　ここからは遊び方の基本だ。

能力値

サイバーパンクREDのキャラクターのゲーム・データは大まかに2種類の数値に分類できる：能力値と技能だ。

能力値はキャラクターのさまざまな才覚を数値で表したものだ。これはキャラクター同士の能力を比較する際に役立つ。

例えば、能力値5の人間は、能力値4の人間より優れているが、能力値6の人間ほどには優れていない。**サイバーパンクRED**には以下の10種類の能力値がある：

【知力（ちりょく）】／【知】：総合的な賢明さ、認識力、知覚力。

【反応（はんのう）】／【反】：反応速度と、身体を思い通りに動かす能力。遠隔武器の命中率に影響する。

【敏捷（びんしょう）】／【敏】：アスレチック的な運動能力。近接武器や素手攻撃の命中率に影響する。

【技術（ぎじゅつ）】／【技】：道具や機器、楽器を扱う能力。

【魅力（みりょく）】／【魅】：他人に自分を印象付け精神的影響を与える能力。

【意志（いし）】／【意】：意志の強さと勇敢さ、苦境に耐えて生き延びる能力。

【運命（うんめい）】／【運】：特殊な能力値。詳しくは『【運命】点の使い方』（P.15）を参照。

【移動（いどう）】／【移】：移動速度。走ったり、跳躍したり、泳いだりする速さ。

【体格（たいかく）】／【体】：身体の力の強さと頑健さ。

【共感（きょうかん）】／【共】：他者の心情を慮（おもんぱか）り、配慮する能力。

技能

技能とは、キャラクターが知っていることやできること、そしてその知識や技量がどのくらい優れているかを表すものだ。技能レベルの値が大きいほど、その技能に関わる活動において高度な技量を持っていることになる。各技能は、能力値の 1 つと結びついている。例えば〈近接武器〉技能は【敏捷】能力値とリンクしている。技能と能力値を用いた判定のやり方についてはP.14の『技能判定のやり方』を参照。**サイバーパンクRED イージー・モード**には以下の技能がある。

〈暗号学〉……【知力】

メッセージを暗号化したり解読したりする技能。

〈隠蔽／発見〉……【知力】

物を隠したり、隠された物を発見する技能。衣服の下に武器を隠したり、隠された武器に気付いたりするために使う。

〈裏社会〉……【魅力】

どこに行けば違法な品々や密輸品を入手できるかを知っていたり、犯罪組織と話をつけたり、治安の悪い地域でまずい状況に陥るのを避ける技能。

〈運動〉……【敏捷】

跳躍、登攀、投擲、水泳、重量挙げなどの技能。高校レベルの体育の授業の基本要素をすべて組み合せたもの。投擲武器を用いた遠隔攻撃にもこの技能を用いる。

〈演技〉……【魅力】

実在の人物か架空の人物かを問わず、偽りの感情や雰囲気をまとって、他人になりすましたり、役を演じる技能。

〈演奏〉……【技術】

1 種類の楽器を、プロとして通用するレベルで演奏する技能。

〈応急手当〉……【技術】

負傷した人間に医療処置を施す技能。ありふれた“致命的損傷”を治療し、命をつなぎとめることができる。

〈隠密〉……【敏捷】

静かに移動する、隠れる、気付かれないようにアクションを行なうなど、発見されるのを避ける技能。他のキャラクターは〈知覚〉技能で発見を試みることができる。

〈回避〉……【敏捷】

近接攻撃を受けた際に、身をかわす技能。

〈会話術〉……【共感】

慎重に会話をして、警戒心を抱かせることなく人々から情報を引き出す技能。

〈鍵開け〉……【技術】

電子式でない鍵を開ける技能。電子式でない保安警備機構をかいくぐる技能でもある。

〈格闘〉……【敏捷】

力まかせに殴ったり組み付いたりして戦う技能。

〈官僚制度〉……【知力】

官僚とやりとりするための技能。どの官僚機構の誰に話を通すべきか、どうやって官僚に接触するか、どうすれば官僚機構から情報を引き出せるかがわかる。

〈偽造〉……【技術】

偽の文書や芸術作品や身分証明書を作成したり、それを見抜く技能。〈偽造〉に対する対抗判定は〈偽造〉で行なうことが最も多い。

〈救急医療〉……【技術】

負傷した人間に医療処置を施す技能。処置に〈外科手術〉を必要とするものを除く、すべての“致命的損傷”を治療し、命をつなぎとめることができる（〈外科手術〉は、メドテクだけがロール特技《メディシン》によって修得できる技能）。

〈教養〉……【知力】

基本的な学校教育に相当する一般知識の技能。読み書き、基礎的な数学、一般教養として充分なレベルの歴史の知識。

〈近接武器〉……【敏捷】

近接武器で戦うための技能。

〈経理〉……【知力】

帳簿の辻褄を合わせ、偽の帳簿の作成や識別をし、数字を改竄し、予算を作成し、日々のビジネスの実務をこなす技能。

〈拷問／薬物抵抗〉……【意志】

尋問、拷問、薬物などを含めた、苦痛をもたらす効果に耐える技能。

〈撮影〉……【技術】

写真、動画、ブレインダンスを撮影する技能。

〈真意看破〉……【共感】

人の表情や身振り手振りから、感情を読み取ったり、嘘や偽りを見抜く技能。

〈尋問〉……【魅力】

人から無理矢理情報を引き出す技能。

〈推理〉……【知力】

いくつかの手がかりをもとに、自明ならざる結論や医学的診断を導き出す技能。

〈スリ〉……【技術】

他の人間の所持品を密かに盗み取ったり、気付かれずに小さな品物を万引きする技能。

〈精神集中〉……【意志】

集中力と自制心を表す技能。記憶力や、記憶したことを思い出す能力、雑念の排除、生理現象の抑制（緊張で手が震えないようにする、尿意やくしゃみを我慢するなど）といった事柄も含む。

〈説得〉……【魅力】

他者を説得したり、納得させたり、心理的な影響を与える技能。他人を言いくるめて自分の思い通りの行動を取らせる能力でもある。個人に対しても大勢に対しても使える。

〈戦術〉……【知力】

大規模戦闘を効果的かつ効率的に取り仕切る技能。通常、この技能を持つキャラクターは戦闘指揮においてすべきことを知っており、敵部隊の対応を予測できる。

〈知覚〉……【知力】

隠れた物事に気付く技能。手がかりや罠、〈隠密〉技能を使って隠れている人間などを発見できるが、〈隠蔽／発見〉技能を用いて隠された物に対しては使えない。

〈追跡〉……【知力】

足跡などの痕跡や手がかりを観察して、追跡する技能。

〈電子／保安技術〉……【技術】

複雑な電子機器（コンピュータ、サイバーデッキ、家電製品、電子的なセキュリティ・システム、盗聴器や追跡装置、圧力板やレーザー式感知装置といった防犯センサーなど）に対して、識別、理解、修理、対応、設置を行なう技能。

〈土地鑑〉……【知力】

特定の地域を熟知し、その地域のさまざまな政治的、犯罪的派閥の思惑を理解する技能。

〈売買〉……【魅力】

商人や顧客と有利に取引をする技能。

〈犯罪捜査〉……【知力】

指紋を採取し、銃弾の旋条痕や弾道を検査し、証拠品を調べ、警察の記録や捜査ファイルを閲覧するなどして、手がかりを探すための技能。

〈ハンドガン〉……【反応】

拳銃のような携帯用の遠隔武器を用いて正確に射撃する技能。

〈ビジネス〉……【知力】

基本的なビジネス慣習、需要と供給の法則、従業員管理、調達や斡旋、販売、マーケティングなどの知識に関する技能。

〈ファッション〉……【魅力】

時と場所と場合に応じた服装をすることに関する知識の技能。この技能が高ければたとえ宇宙服を着ていてもクールに見える。

〈文筆〉……【知力】

プロとして通用するレベルで作詞したり、記事や小説を執筆する技能。

〈ライブラリ検索〉……【知力】

データベースやデータ・プール、図書館などの集積された情報源を利用して、事実を見つけ出す技能。

〈ライフル〉……【反応】

銃床を肩に当てて撃つ遠隔武器を用いて射撃する技能。

〈陸上ヴィークル運転〉……【反応】

陸地を走る乗り物を運転し、巧みに操る技能。

〈賄賂〉……【魅力】

誰かを買収するのに適切なタイミング、話を持ちかける方法、提供する金額などに関する知識の技能。

技能の使い方

サイバーパンクを動かす心臓：技能判定

おまえのキャラクターが何かをする際には、それが成功するか失敗するかが問題になる。キャラクターがすることの中には、明らかに簡単で、どう考えても失敗しようのないこともある；例えば、“転ばずに一歩前へ進む”とかだ。そういうことをする時、おまえはやりたいことをGMに告げるだけでよく、ダイスを振る必要はない。だが、おまえが“一歩前へ進む”場所が、大嵐の中で激しく揺れている、雨風吹き付ける船の甲板だったとしたらどうだろう？　ただ歩くだけのことが、非常に困難になるはずだ。**技能判定**が必要になるのはこういう状況だ。

技能判定の処理には２つの方法がある：

１つ目は、おまえの技能と他の生き物や人物が持つ技能で、対抗判定を行なうやり方だ（例えば、誰かを説得しておまえのために何かをやらせようとする場合など）。能動側（おまえ）の［対応能力値＋技能＋1d10］と、受動側（おまえの相手）の［対応能力値＋技能＋1d10］の結果を比較する。受動側の［対応能力値＋技能＋1d10］の結果は“難易度”とも呼ばれる。おまえの技能判定が成功するためには、おまえの［能力値＋技能＋1d10］の結果がこの難易度を**上回る**必要がある。同値の場合は常に受動側が勝つ。

能動側の［能力値＋技能＋1d10］
対
受動側の［能力値＋技能＋1d10］

戦闘関係の判定では能動側を“攻撃側”、受動側を“防御側”という。

２つ目は、その場の状況によって決まる難易度に対しておまえの技能で判定を行なうやり方だ（例えば、鍵をピッキングしたり、車を運転したりといったことだ）。GMは、おまえの行動に必要な時間の長さを決め、以下の表からその行動の難しさに最も符合する説明を選んで、難易度を決める。そして、おまえの［能力値＋技能＋1d10］がGMの決めた難易度を**上回れば**、おまえがやりたいことは成功する。

能動側の［能力値＋技能＋1d10］
対
難易度

▶決定的成功◀

おまえが判定のために振ったd10の出目が10だった場合、おまえは決定的成功（クリティカル）を収めたことになる。もう１つd10を振り、その出目を判定結果に加えること。２つ目のd10の出目がまた10だったとしても、さらなる決定的成功にはならない（さらにd10を足すことはない）。

▶決定的失敗◀

おまえが判定のために振ったd10の出目が１だった場合、おまえは決定的失敗をやらかしたことになる。もう１つd10を振り、その出目を判定結果から引くこと。２つ目のd10の出目がまた１だったとしても、さらなる決定的失敗にはならない（さらにd10を引くことはない）。

▶再挑戦◀

技能判定に失敗した場合、何らかの理由で成功の可能性が増さない限り、再挑戦はできない。具体的には、より長い時間を費やすか、より良い道具を使うか、おまえ（またはおまえの仲間）が支援的技能判定を行なうかだ。

BY NEIL BRANQUINHO

▶難易度

難しさ	説明	難易度
日常的	専門的な訓練を受けていなくても、ほとんどの人間が成功する。	13
困難	訓練または生まれつきの才能なしに成功するのは難しい。	15
専門的	実用的な訓練が必要。これをそつなくこなせる者は優秀な専門家とみなされるだろう。	17
英雄的	高度な技量を要する離れ業。腕利きの中の腕利きだけが、かろうじて成功を引き寄せられる行為。スポーツのスター選手や、崇敬を集めるスーパースターに匹敵するレベル。	21
非現実的	とてつもない偉業。これを成し遂げた者は、その分野で世界最高の腕前とみなされる。正真正銘、"神"と賞賛されるにふさわしい実力。	24

▶支援的技能判定◀

支援的技能判定とは、1つの技能を使うことが、すぐ後に続けて使う技能に直接影響を及ぼすことだ。GMの裁量次第だが、1つの技能判定で良い結果が出たなら（他のキャラクターが行なった判定でもよい）、それと関連する技能を直後に使用する際に＋1のボーナスを得られる。ただし、その2つの技能にもっともらしい関連性が認められる場合に限る。この＋1ボーナスは直後の1回の判定にのみ適用される。支援的技能ボーナスは累積しない。

▶より長い時間を費やす◀

より長い時間を費やすことで、技能判定にボーナスを得られる。GMがおまえがやろうとしている行為の所要時間を告げた時、その4倍の時間を費やすことにすれば、その技能判定に＋1ボーナスを付けることができる。

▶【運命】点を使う◀

おまえは自分の【運命】の値に等しい"【運命】点"を持っている（消費した【運命】点は各セッションの開始時に完全に回復する）。おまえは自分が行なう判定のダイスを振る前に、自分の【運命】点を何点でも消費できる。判定のために【運命】点を1点消費するごとに、判定に＋1ボーナスがつく。【運命】は不可能を可能にできる強力な道具だ。

▶技能を修得していない場合◀

使うべき技能は修得していないが、とにかく挑戦してみたい場合、おまえには1つの選択肢がある。[使うべきだがおまえが修得していない技能の対応能力値＋1d10] だけで判定するのだ。足せるのはそれだけだ。おまえは自分の能力値だけを頼りに挑戦せねばならない。

戦闘

これで技能の使い方はわかっただろう。次はそいつを暴力的（バイオレント）に使う方法だ。

▶イニシアチブと戦闘時間◀

戦闘中の時間は**ターン**という時間単位で進行する。1ターンは約3秒だ。戦闘中に、戦闘参加者全員が1回ずつターンを行なう（3秒以内にできる何らかの行動をする）時間単位を**ラウンド**という。戦闘参加者たちのアクションは、ゲーム的な処理として1人ずつ順番に解決して行くが、実際にはほぼ同時に起きているため、1ラウンドも約3秒である。

戦闘の開始時に、
戦闘参加者は全員イニシアチブを振る。

イニシアチブ値 ＝【反応】＋1d10

イニシアチブとはターンの中で何かをしている戦闘参加者全員を、早く行動する者から順番に1本の仮想の"列"として並べた時に、各参加者が何番目に位置するかを決めることだ。この列を"イニシアチブ・キュー"という。戦闘に参加する者は全員、イニシアチブ値が一番高い者から低い者へと順番にイニシアチブ・キューに並ぶ。イニシアチブ値が同じ場合は、同じ者同士でもう一度イニシアチブを振って順序を決める。戦闘はイニシアチブ・キューの順番で解決する：各参加者がイニシアチブ・キューの順番で、1回ずつ自分のターンを行なうのだ。イニシアチブ・キューが最後まで（イニシアチブ値が一番低い者まで）進んだら、次のラウンドに移り、キューを同じ順番で最初から繰り返す。（訳注：キューは「順番待ちの列」の意）

データ

サイバーパンク RED ルールブックには、狙い撃ちや武術、ネットラン、ヴィークル戦闘のルールも載っているぞ!

▶ アクション ◀

アクションとは、自分のターンにキャラクターの肉体を使って行なう行動だ。

自分のターン＝
移動アクション１回＋その他のアクション１回

毎ターン、キャラクターは移動アクション１回と
アクション１回を行なう機会を得る。

以下はキャラクターが自分のターンに選択できるアクションを簡潔にまとめたリストだ。詳細については後述を参照。

移動アクション：［自分の【移動】×２m］までの距離を移動する。グリッド・マップを使っている場合、【移動】に等しい数のマスまで移動できる。

攻撃：１回の遠隔攻撃または近接攻撃を行なう。

安定化：１人の目標を安定化させる。これによって、目標の自然治癒プロセスを開始させたり、瀕死状態の目標に救命処置をすることができる。

技能の使用：自分の技能１つを使って、短時間（最大３秒）で完了できる作業１つを行なう。作業に３秒より長い時間がかかる場合、複数のターンに渡って、複数回このアクションを行なう必要がある。この場合、技能判定は［所要時間の秒数÷３］ターン（端数切り上げ）に渡ってこのアクションを行なった、最後の１回でのみ行なう。

再装填（さいそうてん）：１つの武器の弾倉を交換し、装弾数の上限まで装填された状態にする。

締め：自分がつかんでいる相手１人の首を締める。

待機アクション：イニシアチブ・キューの後の方までアクションを待機する。どんな目標に対していつの時点で（特定の出来事が起きた時点で、またはイニシアチブ・キューの特定の順番が来た時点で）どんなアクションをするのか、あらかじめ宣言しておく必要がある。

立ち上がる：伏せ状態から立ち上がる。伏せ状態の間は移動アクションができないので、まずこのアクションを行なって立ち上がらねばならない。

つかむ：敵１人をつかんで拘束するか、敵が持っている物体１つを奪う。

投げ：自分がつかんでいる相手１人を地面に投げ飛ばす。

速足：追加でもう１回移動アクションを行なう。これができるのは、同一ターン中に、すでに移動アクションを行なっている場合だけである。

物体の使用：技能を必要としないやり方で、１つの物体を扱う。簡単に取り出せる武器１つを空いている手で抜いたり、持っている武器１つを床に落としたりするだけなら、アクションを使わずにできる。しかし、持っている武器をしまうにはこのアクションを行なう必要がある。

BY NEIL BRANQUINHO

▶遠隔攻撃の難易度

武器の種別	0～6m	7～12m	13～25m	26～50m	51～100m	101～200m	201～400m	401～800m
拳銃	13	15	20	25	30	30	攻撃不可	攻撃不可
ショットガン	13	15	20	25	30	35	攻撃不可	攻撃不可
アサルト・ライフル	17	16	15	13	15	20	25	30

▶ 移動 ◀

毎ターン、キャラクターは1回の移動アクションができる。移動アクションの唯一の使い道は、最大で［自分の【移動】×2m］までの移動を行なうことだ。グリッド・マップを使っている場合、【移動】に等しい数のマスまで移動できる。斜めの移動も1マス分と数え、複数のマスにまたがるような形で止まることはできない。

▶ 他の移動モード

水泳、登攀、助走付きの跳躍はどれも、1mの移動に2m分（ぶん）の移動を使う（あるいは1マスの移動に2マス分を使う）。助走なしの跳躍は、助走付きの跳躍と比べて跳躍可能な距離が半分になる（つまり1mの跳躍に4m分の移動、あるいは1マスの跳躍に4マス分の移動を使う）。

▶ 伏せ状態

伏せ状態になっている間は、移動アクションができない。移動アクションを行ないたければ、まず“立ち上がる”アクションを行なって伏せ状態を終了させねばならない。

▶ 移動の分割と攻撃回数

サイバーパンクREDの戦闘はスピーディで柔軟性が高い。移動アクションを使って移動する際に、キャラクターは移動アクションの途中で別のアクションを行ない、その後で残りの移動を行なうことができる。これをアクションの“分割”と呼ぶ。分割できるのは移動アクションに限らない。攻撃手段の中には、素早く繰り出せるので、1回の攻撃アクションで2回の射撃や打撃が可能なものもあるのだ。そのような攻撃手段には“攻撃回数2”と書かれている。攻撃回数2の攻撃手段による攻撃は、移動アクションの前後や途中で“分割”が可能だ。1ターンの中で“移動、射撃、移動、射撃、移動”を行なうことすらできる。さらに、攻撃回数2の攻撃手段2つの間で、2回の攻撃を“分割”することも可能だ。その場合、1ターン中に2つの攻撃手段を使用して、各1回ずつの攻撃を行なう。例えば、左手の大型拳銃で廊下の奥に1発撃ち込んでから、その廊下を突っ走り、右手のマチェーテを目標に突き刺すという具合に。“攻撃回数1”の攻撃手段は素早い取り回しができないため、1回の攻撃アクションすべてを費やして1回しか攻撃できない。しかし、それを用いた攻撃の前後で移動を分割することは可能だ。

▶ 遠隔戦闘

遠隔戦闘は、手段と距離を問わず、離れたところにいる相手に対して行なう攻撃だ。遠隔武器を使用して攻撃アクションをする場合、武器の“攻撃回数”に等しい回数までの攻撃を行なうことができる。遠隔戦闘は以下のように解決する。

攻撃側の【反応】＋
対応する武器技能＋1d10

対

防御側の難易度（難易度は武器の種別と目標までの距離によって決まる）

判定結果が難易度を上回ったなら、
攻撃側は防御側にダメージを与える
（判定結果が同値の場合、攻撃は外れる）。

攻撃側が与えたダメージは、防御側の防具によって軽減される可能性がある。詳しくはP.19を参照。

▶ 近接武器戦闘

近接武器を扱う訓練には、フェンシング競技やナイフ戦闘術はもちろん、棍棒などの鈍器、杖や野球のバットの扱いまでもが含まれている。近接武器を用いた攻撃アクションには〈近接武器〉技能を使用し、武器の“攻撃回数”に等しい回数までの攻撃を行なうことができる。ダメージを与える際、すべての近接

武器は防御側の防具のSPの値を半分（端数切り上げ）として扱う。近接武器戦闘は以下のように解決する。

攻撃側の【敏捷】＋〈近接武器〉技能＋1d10

対

防御側の【敏捷】＋〈回避〉技能＋1d10

攻撃側の判定結果が防御側の判定結果を上回ったなら、防御側はダメージを受ける（同値の場合は外れ）。攻撃側が与えたダメージは、防御側の防具によって軽減される可能性がある。詳しくはP.19を参照。

▶ 格闘戦

素手でのボクシング、ストリート流の喧嘩術、取っ組み合いはすべて格闘戦だ。格闘戦を行なうための攻撃アクションには〈格闘〉技能を使用し、キャラクター・シートの〈格闘〉技能の欄に書かれているダメージを与える。“攻撃回数”は2だ。〈格闘〉技能は後述する“つかむ”、“締め”、“投げ”にも使用する。格闘戦は以下のように解決する。

攻撃側の【敏捷】＋〈格闘〉技能＋1d10

対

防御側の【敏捷】＋〈回避〉技能＋1d10

攻撃側の判定結果が防御側の判定結果を上回ったなら、防御側はダメージを受ける（同値の場合は外れ）。攻撃側が与えたダメージは、防御側の防具によって軽減される可能性がある。詳しくはP.19を参照。

▶ つかむ

攻撃者は1回のアクションとして、誰か1人をつかんで拘束するか、目標が持っている物体1つを奪うか、つかみ状態から脱出することができる。つかみを始めるには、攻撃者の片手が空いている必要がある。その片手でつかみに成功したなら、つかみ状態が続いている間はその手を他のことに使えない。つかみの成否を決めるために、攻撃者と目標の双方が［【敏捷】＋〈格闘〉技能＋1d10］の判定を行なう。攻撃者が勝てば、目標をつかむか、目標が手に持っている物体1つを奪い取って、攻撃者の空いている手に持つことができる。攻撃者が判定に勝ち、目標をつかんで拘束することを選んだ場合、攻撃者と目標の双方とも“つかみ状態”とみなされる。つかみ状態が終了するまで、攻撃者も目標もすべてのアクションの判定に－2の修正を受ける。つかみ状態の間、つかまれている側は移動アクションを行なうことができない。つかんでいる側が移動アクションを行なうたび、つかまれている側も引きずられて一緒に移動する。つかみ状態のキャラクターは2本の手が必要な武器を使用できない（たとえ腕が3本以上あってもだ）。つかんでいる側は任意の時点で、アクションを行なうことなくつかみ状態を終了できる。一方、つかまれている側および他のキャラクターがつかみ状態を終了させるためには、1回のアクションとして、つかんでいる側に対するつかみアクションを行なって成功する必要がある。これに成功した時点で、両者のつかみ状態が終了する。また、誰かに“締め”または“投げ”を行なうためには、まずその相手をつかむ必要がある。

▶ 締め

攻撃者が“つかみ状態”かつ“つかんでいる側”であるなら、攻撃者は1回のアクションとして、つかまれている側を“締め”ることで、攻撃者の【体格】に等しい値のダメージを、目標（つかまれている側）のヒット・ポイントに直接与えることができる。締めのダメージによって目標のHPが2以上から0未満に減少することになった場合、目標のHPは1までしか減少せず、気絶状態になる。

締めのダメージは目標の防具を無視し、防具を損耗させない。 さらに、攻撃者が同一の目標を3ラウンド連続して締めたなら、現在HPがいくつであろうと目標は気絶状態になる。気絶状態の間、目標は意識不明で行動不能だ。この状態は必ず1分間持続する。

▶ 投げ

攻撃者が“つかみ状態”かつ“つかんでいる側”であるなら、攻撃者は1回のアクションとして“つかまれている側”を地面に投げ飛ばし、攻撃者の【体格】に等しい値のダメージを目標（つかまれている側）のヒット・ポイントに直接与えることができる。投げのダメージは目標の防具を無視し、防具を損耗させない。

投げを行なうと、攻撃者および投げられた者のつかみ状態は終了し（これによって、両者がつかみ状態によって被っていた、すべてのアクションの判定に対する－2の修正も消える）、投げられた者は伏せ状態になる。“立ち上がる”アクションを行なわない限り、伏せ状態の間は移動アクションを行なえない。

▶ 遮蔽（しゃへい）を取る ◀

鉛玉の味をその身で味わいたくない気分の時は、遮蔽の後ろに身を隠すことができる。

遮蔽に関する基本原則（ゴールデン・ルール）：

キャラクターの全身が、弾丸を止められる何かの後ろに隠れているなら、そのキャラクターは“遮蔽を得ている”ものと見なされる。

攻撃者からキャラクターに対して視線が通っているなら、キャラクターはその攻撃者に対する遮蔽を得ていない。

“部分的な遮蔽”なんてものは存在しない。判断基準は視線が通っているかいないかと、弾丸を完全に止められるか止められないかだけだ。

遮蔽を提供できるのは、弾丸を止められるもの、言い換えるならHPを持つものだけである。

後ろに隠れて遮蔽として使えるものには必ずHPがあるし、敵もおまえと同じように、2m×2m（1マス）の範囲を狙って攻撃できる。そしてHPが0になった遮蔽は破壊される。あるダメージが遮蔽のHPを0にしてなお“余り”があるとしても、その“余りのダメージ”が遮蔽に隠れていた目標に及ぶことはない。遮蔽のHPについては、下記の『遮蔽の材質と厚さの例』を参照。

▶ 遮蔽の材質と厚さの例

遮蔽の材質と厚さ	HP
厚い鋼鉄	50HP
薄い鋼鉄	25HP
厚い石	40HP
薄い石	20HP
厚い防弾ガラス	30HP
薄い防弾ガラス	15HP
厚いコンクリート	25HP
薄いコンクリート	10HP
厚い木	20HP
薄い木	5HP
厚い石膏／発泡樹脂／プラスチック	15HP

▶ ダメージを受ける ◀

遅かれ早かれおまえは撃たれる。それがどれくらい痛いかがこれだ。

ダメージを受けるたびに以下の手順を踏め：

1：攻撃者がその攻撃のダメージを振る。

2：ダメージから防具のSPを引く。残ったダメージのぶんだけおまえのヒット・ポイント（HP）が減る。

3：おまえがダメージを受けた場合、命中部位の防具は損耗し、SPが1減少する。これは防具を修理するまで減少したままだ。

▶ 致命的損傷 ◀

攻撃側が振ったダメージのダイスで、**6の目が2個以上**出たなら、防御側は追加で5ダメージをHPに直接受け、さらに致命的損傷を受ける。『致命的損傷』（P.20）で2d6を振り、防御側がどの損傷を受けたか決めること。

▶ 負傷段階 ◀

おまえはダメージを受けるにつれて負傷段階の境界値（きょうかいち）を越え、負傷によって能力が低下する状態に至る。おまえが被った新たな負傷段階の効果は、それまでの負傷段階の効果を上書きする（累積しない）。

負傷段階はおまえの残りHPによって決まる。

現在HPが最大値未満になったら、おまえは**軽傷状態**だ。軽傷状態であることによるペナルティはない。

現在HPが最大値の半分（端数切り上げ）未満になったら、おまえは**重傷状態**だ。イージー・モードでは、重傷状態の境界値はすでにキャラクター・シートに記入済みだ。重傷状態になると、すべてのアクションの判定に－2のペナルティを受ける。

現在HPが0以下になったら、おまえは**瀕死状態**だ。瀕死状態になると、すべてのアクションの判定に－4のペナルティを受け、【移動】が－6（最低1）される。さらに自分の各ターンの開始時に死亡セーヴを行なわねばならない。

▶死亡セーヴ◀

おまえは瀕死状態で自分のターンを開始するたびに、死亡セーヴを行なわねばならない。1d10を振れ。結果がおまえの【体格】未満なら、おまえはまだ生きており、通常通り自分のターンを行なえる。出目が10なら、死亡セーヴは自動的に失敗する。死亡セーヴの1d10の結果には、"死亡セーヴ修正値"が加わる。最初、おまえの死亡セーヴ修正値は基本値（通常は±0）だが、おまえが死亡セーヴを1回行なうたびに＋1ずつ増加していく。これによって、おまえが死に抗うのはだんだんと難しくなっていく。おまえが"安定化"してHPが1になるまで、死亡セーヴ修正値は増加し続ける。ただし、安定化した時点で、おまえの死亡セーヴ修正値はリセットされ、基本値に戻る。死亡セーヴ修正値の基本値は、最悪の部類の致命的損傷を被ると増加することがある（これは適切な治療を受けるまでリセットされない）。

死亡セーヴに1回でも失敗すれば、おまえは死ぬ。

▶安定化と治療◀

まだ死んでいないなら、おまえは傷が治ったらストリートに戻り、心機一転、新しい人生を始めたいなんて思うかも知れない。ともあれ、それを実現させるには、まず安定化処置を受け、おまえの身体に自然治癒プロセスを開始させる必要がある。

1人の目標（またはおまえ自身）を安定化させる難易度は、目標の負傷段階によって決まる。

軽傷状態：難易度10
重傷状態：難易度13
瀕死状態：難易度15

安定化処置を施すには、1回のアクションとして［【技術】＋（〈応急手当〉技能または〈救急医療〉技能）＋1d10］の判定を行なう。

▶致命的損傷

データ
イージー・モードの『致命的損傷』表は、**サイバーパンクRED**ルールブックのものの半分でしかない。

ダイス（2d6）	損傷	損傷の効果	対症治療	根本治療
2	片腕喪失	1本の腕が完全に失われる。おまえはその腕の手に持っていたアイテムを即座に落とす。**死亡セーヴ修正値の基本値が1増える。**	不可	〈外科手術〉難易度17
3	片手喪失	1本の手が完全に失われる。おまえはその手に持っていたアイテムを即座に落とす。**死亡セーヴ修正値の基本値が1増える。**	不可	〈外科手術〉難易度17
4	肺損傷	【移動】に－2（最低1）。**死亡セーヴ修正値の基本値が1増える。**	〈救急医療〉難易度15	〈外科手術〉難易度15
5	肋骨損傷	おまえは1ターンに徒歩で4m（2マス）より多く移動するたび、そのターンの終了時に、この致命的損傷によるボーナス・ダメージ5点を直接HPに受ける。	〈救急医療〉難易度13	〈救急医療〉難易度15または〈外科手術〉難易度13
6	片腕損傷	損傷した腕は使い物にならない。おまえはその腕の手で持っていたアイテムを即座に落とす。	〈救急医療〉難易度13	〈救急医療〉難易度15または〈外科手術〉難易度13
7	外傷異物	1ターンに徒歩で4m（2マス）より多く移動するたび、そのターンの終了時に、この致命的損傷によるボーナス・ダメージを直接HPに受ける。	〈応急手当〉または〈救急医療〉難易度13	この損傷の効果は対症治療だけで永続的に除去できる
8	片脚損傷	【移動】に－4（最低1）。	〈救急医療〉難易度13	〈救急医療〉難易度15または〈外科手術〉難易度13
9	筋肉断裂	近接攻撃に－2。	〈応急手当〉または〈救急医療〉難易度13	この損傷の効果は対症治療だけで永続的に除去できる
10	脊椎損傷	おまえは次のターンにアクションを行なえないが、移動アクションは行なえる。**死亡セーヴ修正値の基本値が1増える。**	〈救急医療〉難易度15	〈外科手術〉難易度15
11	指損傷	その手に関係したあらゆるアクションに－4。	〈救急医療〉難易度13	〈外科手術〉難易度15
12	片脚喪失	1本の脚が完全に失われる。【移動】に－6（最低1）。攻撃を回避できない。**死亡セーヴ修正値の基本値が1増える。**	不可	〈外科手術〉難易度17

訳注："外傷異物"は、盲管銃創（もうかんじゅうそう）など、外傷に異物が残っている負傷。

安定化処置に成功すると、目標は以後、1日を休息に費やすごとに（1日の大半を安静に過ごし、軽度の活動しか行なわなければ）自分の【体格】に等しいHPを回復する。これによってHPを最大値まで回復できる。目標が無理をした（1日を休息に費やさなかった）場合、その日はHPが回復しないだけでなく、傷口が開いてしまうため、自然治癒プロセスを再始動させるためには再び安定化処置を受ける必要がある。

▶ 致命的損傷の治療 ◀

致命的損傷の治療には、**対症治療**と**根本治療**の2通りのやり方がある。致命的損傷の深刻さ次第で、どちらかの治療法しか使えない場合もあれば、必要な技能が異なる場合もある。

最悪の部類の致命的損傷を治療するには、メドテクのロール特技でしか修得できない〈外科手術〉技能が必要だ。対症治療と根本治療の難易度は『致命的損傷』表に書かれている。

対症治療は、その日が終わるまでの間だけ、その致命的損傷の効果を取り除く。**対症治療は、1回につき1分かかる。自分自身に対症治療を行なうこともできる。**

根本治療は、その致命的損傷の効果を永久的に取り除く。根本治療は、**1回につき4時間かかる。自分自身に根本治療を行なうことはできない。**

▶ 威圧：もう1つの戦い方 ◀

ストリートでも、あらゆる物事が拳や銃で解決されるわけではない。戦闘が始まればナノ秒で命を落とすことになるかも知れないこの世界では、実際に戦えば誰が“勝ち犬”になるかを瞬時に理解する（させる）方法が発達している。映画やなんかで、2人の大物が戦闘の直前に睨み合うシーンがあるだろ？　そういうシーンを再現するのが、この“威圧”ってわけだ。GMは、こういうシーンをやりたくなったらいつでも威圧の判定を要求していい。

威圧を行なうことになったら、
当事者たちは以下の判定を行なう：

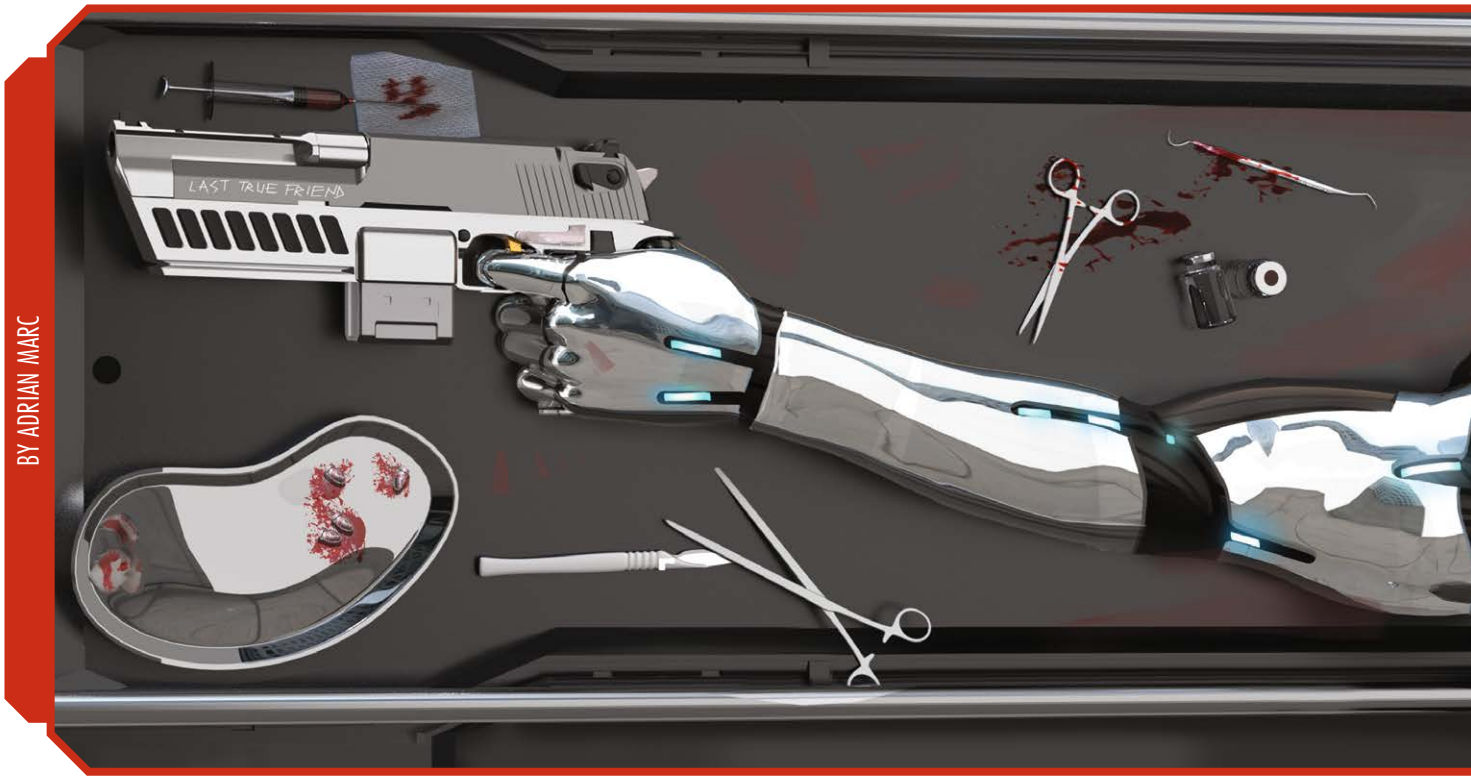
【魅力】＋1d10

結果が同値なら、何も起きない。そうでない場合、
この判定で負けた側は以下のいずれかを選ぶことになる：

引き下がる

または

これ以降、相手に恐怖を抱いてしまい、
その相手に1度勝つまでの間、相手に対するあらゆる
アクションに－2ペナルティを被る。

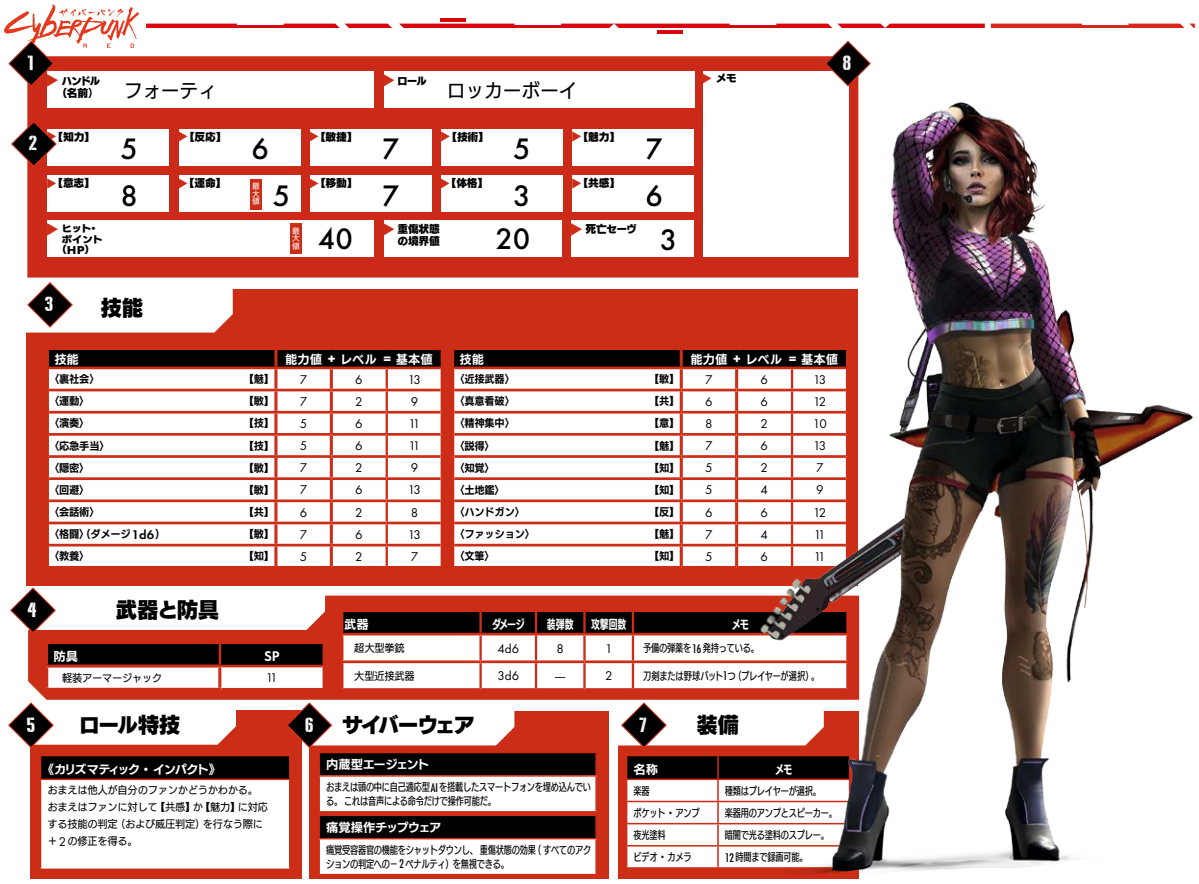


キャラクター・シートの読み方

巻末のキャラクター・シートには、そのキャラクターを使ってプレイするために必要な情報がすべて書かれている。以下はシートに書かれている用語や数値の読み方だ。

データ

お役立ち情報：次のページはLOKE Battlemap社提供の両面バトルマップだ。綴じ針を抜いてページを外して使おう（PDF版の場合は4枚のマップをA4サイズ用紙に印刷して使おう）。

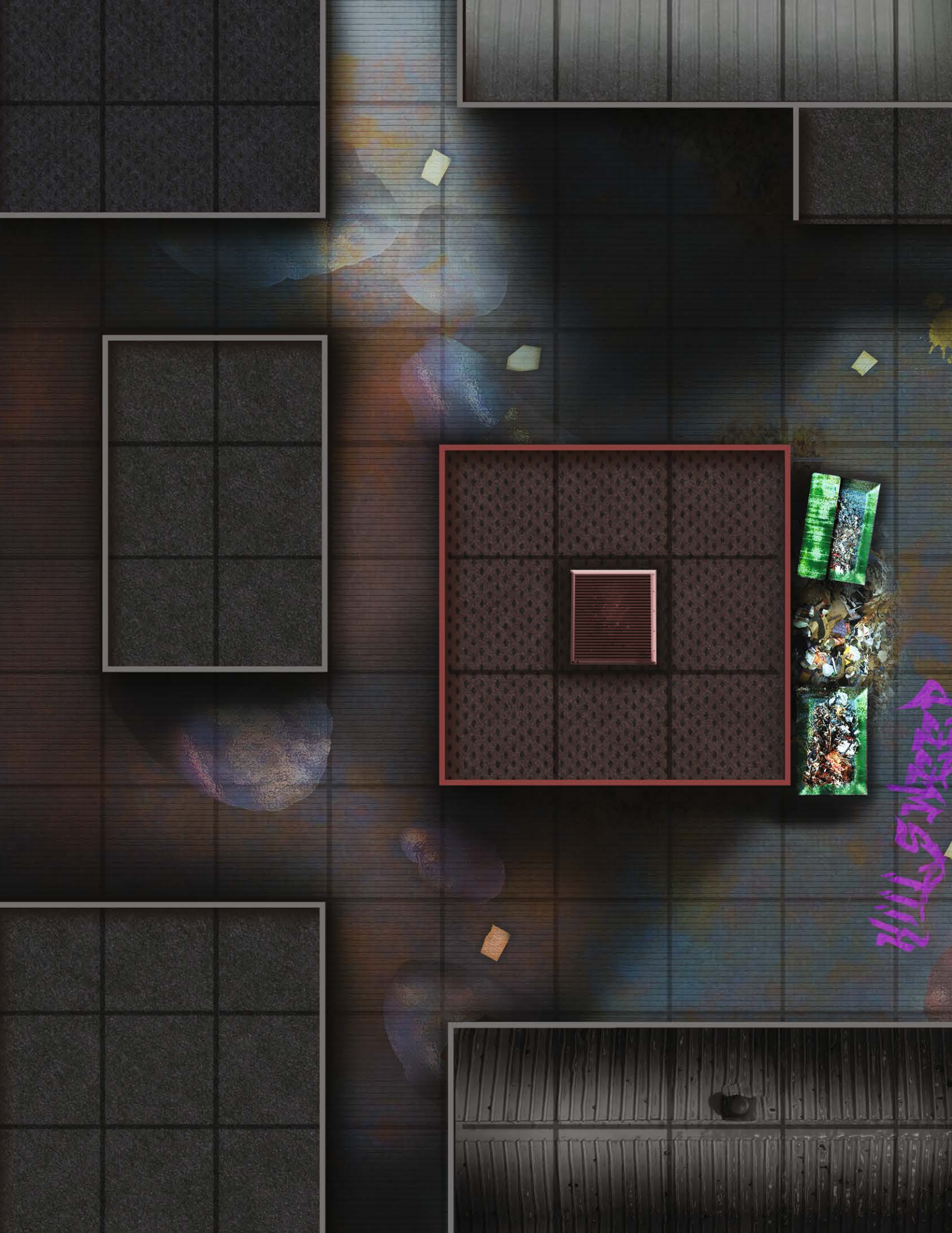


データ

サイバーパンクREDルールブックがあれば、自分のキャラクターを思い通りに作り上げることができる。能力値も技能も自由に割り振れるし、武器、防具、サイバーウェア、装備品だって好きなように選べるぞ！

1. キャラクターのハンドル（ストリートでの通り名）とロール（職業）。
2. キャラクターの能力値（P.11参照）とHP（ヒット・ポイント：死ぬまでにどれだけのダメージに耐えられるか）、重傷状態の境界値（P.19参照）、死亡セーヴ（P.20参照）の値。
3. キャラクターの技能（P.12）。ここで最も重要なのは、右端の“基本値”の欄だ。基本値は能力値と技能レベルを合計した値で、技能判定の際には基本値に1d10の出目を足した結果で成否を決める。
4. 武器と防具。防具の欄には、着ている防具の種類とそのSP（防具がダメージを何ポイント減少させてくれるか）が書かれている。武器の欄には、武器の種類、ダメージ（ダメージを決める際に何個のd6を振るか）、武器の装弾数（あれば）、攻撃回数（1ターンに何回攻撃できるか：P.17参照）と、その他のメモが書かれている。
5. ロール特技。これは特定のロール（ロッカーボーイ、ソロ、テク、メドテク、メディア）のキャラクターだけが使える特別な能力だ。
6. サイバーウェア。おまえの身体には、何らかの形で能力を強化する機械が埋め込まれている。この欄にはそれがどんなものかが書かれている。
7. おまえが持ち歩いている装備品の名称と説明。
8. キャラクターのイラストとメモ欄。

キャラクター・シートの裏面（または2枚目）には、ライフパス（P.27参照）の記入欄と、キャラクターのロールに関する情報が書かれている。



ライフパス

例えるなら、今のおまえのキャラクターは培養槽から這い出たばかりのクローンのようなものだ（クローン人間がそんな風に作られるのだとしたらだが）。ドロドロとした培養液をしたたらせながら立ち上がるそいつは、まだかろうじて人間の形をしているだけの存在でしかない。おまえはこいつをどんなキャラクターにするつもりか漠然としたアイデアの１つくらいはあるかも知れない。だが、他のことは何も決まっちゃいないだろう。では、このまっさらなキャラクターを本物のサイバーパンクに仕立て上げるには、どうすればいいか？　まずはライフパスを使ってみろ。ライフパスは、おまえの**サイバーパンク**・キャラクターに正真正銘の“暗黒の未来”にふさわしい背景設定、言い換えるなら“劇的な過去”を与えるために用意されたフローチャートだ。

以下の各表で**1d10**か**1d6**を振って、キャラクターの来歴、スタイル、価値観などを決めろ。同じ表で何回かダイスを振る場合もある。どの表でも、ダイスを振って出た内容が自分のキャラクターのイメージに合わないと思ったら、ふさわしいと思う選択肢を自由に選んで構わない。

▶ 出身文化圏 ◀

サイバーパンクの世界は、多種多様な民族と文化がひしめくところだ。おまえは粉々に打ち砕かれた混沌とした世界の至る所から流れてきた、あらゆる種類の人々とうまいこと付き合っていく術（すべ）を学ばねばならない。それができなきゃ、見るべきでない相手を流し目（サイド・アイ）で見ちまった最初の日がおまえの命日になる。

1d10を振るか、1つ選べ。

出目	おまえの（おおまかな）出身文化圏
1	北米
2	中南米
3	西欧
4	東欧
5	中東／北アフリカ
6	サブサハラ・アフリカ（アフリカのサハラ以南）
7	南アジア
8	東南アジア
9	東アジア
10	オセアニア／太平洋諸島

▶ 性格 ◀

これはおまえを人たらしめているものだ。おまえのキャラクターは、どんな人となりをしているだろう？　群れるのを好まず、冷淡で計算高い奴だろうか？　破滅願望のあるパーティー狂だろうか？　それとも、いつも周到に計画を用意している堅実で有能なプロフェッショナルだろうか？

1d10を振るか、1つ選べ。

出目	おまえはどんな奴だ?
1	内気、人見知り；弱気、内向的、消極的、疑り深い
2	反体制的、反社会的、暴力的；反抗的、怒りっぽい
3	尊大、高慢、超然；世間離れ、お高くとまっている
4	気分屋、せっかち、衝動的；頑固、強気、わがまま
5	気難しい、口うるさい、神経質；凝り性、執念深い
6	堅実、真面目；不屈、泰然自若、堅物、しっかり者
7	馬鹿、間抜け；無分別、お人好し、ひょうきん
8	卑劣、裏表が激しい；狡猾、ゴマスリ、見かけ倒し
9	知的、公平；孤高、理性的、論理的、冷淡、無関心
10	温和、外向的；親切、やさしい、社交的、積極的

▶ ファッションとスタイル ◀

サイバーパンクにおいて、おまえの外見は、(ストリートの奴らに) おまえが何者であるかを見せつけるスナップ写真のようなものだ。おまえの衣服や髪型だけでなく、お気に入りのアクセサリーまでもが、他の人々がおまえが何者であり、どういう態度で接するべきかの判断に (良きにつけ悪しきにつけ) 影響を与える。

ファッションとヘアスタイルそれぞれについて、1d10を振るか1つずつ選べ。

出目	ファッション・スタイル	ヘアスタイル
1	*ジェネリック・シック (普通、カラフル、着回しが利く)*	モヒカン
2	*レジャーウェア (快適、軽快、スポーティ)*	ぼさぼさの長髪
3	*アーバン・フラッシュ (派手、ハイテク、ストリートウェア)*	スパイク状に逆立てた短髪
4	*ビジネスウェア (指導力、風格、威厳)*	ワイルドな無造作オールバック
5	*ハイ・ファッション (限定品、デザイナーズ・ブランド、オートクチュール)*	禿頭／スキンヘッド
6	*ボヘミアン (民族調、レトロ、自由奔放)*	縞状に剃る／染める
7	*バッグ・レディ・シック (ホームレス、ボロボロ、浮浪者風)*	複数の派手な色に染める
8	*ギャング・カラー (危険な雰囲気、暴力的、反抗的)*	きっちりと整えたショートヘア
9	*ノーマッド・レザー (西部劇風、ボロボロ、トライバル)*	巻き毛のショートヘア
10	*アジア・ポップ (色鮮やか、コスプレ風、若々しい)*	ストレートのロングヘア

▶ 動機と人間関係 ◀

異なる動機と価値観が激しくぶつかり合うのがサイバーパンクの世界、ナイトシティのストリートだ。おまえはどんな奴になる？

動機と人間関係についてそれぞれ1d10を振るか、1つずつ選べ。

出目	おまえが最も重視するものは？	おまえは世間の連中をどう思っている？
1	金銭	どこにも肩入れする気はない。
2	名誉	どこにも肩入れする気はない。
3	(自分がした) 約束	だいたいみんな好きだ。
4	誠実さ	ほとんどみんな嫌いだ。
5	知識	他人は道具だ。自分の目的のために利用し、用済みになったら捨てる。
6	復讐	すべての人を個人として尊重すべきだ。
7	愛	他人は障害物だ。邪魔をする奴は叩き潰す。
8	力	他人はあてにならない。誰にも頼るべきではない。
9	家族	人類なんて絶滅させて、ゴキブリの世界にした方がマシだ。
10	友情	人間は素晴らしい!

▶ 実家の家庭環境 ◀

おまえはどこで、どんな風に生まれ育った？　おまえが生まれた時にくわえていたのは銀の匙か、それともネズミの死体か？

1d10を振るか、1つ選べ。

出目	実家	説明
1	企業の幹部（エグゼク）	金と権力があり、使用人つきの豪邸に住み、何でも最高の物が揃っていた。民間の警備会社に守られて、常に安全だった。おまえは間違いなく、有名な私立学校に通っていたはずだ。
2	企業の管理職	裕福な暮らし。大きな家、安全な環境、上等な車などが揃っていた。親が使用人を雇っていてもおかしくないが、これは稀なケースだ。おまえは私立学校と企業内研修を混ぜたような教育を受けていた。
3	企業の技術職	まさに中産階級という暮らし。快適な分譲賃貸集合住宅（コナプト）または郊外の住宅街（ビーバーヴィル）にある家に住み、ミニバンを所有し、企業が運営する専門学校（機械技術、工芸技術、応用科学を教える）に通っていた。1950年代のアメリカと映画『1984』の世界を混ぜたような雰囲気の生活だ。
4	ノーマッドの群れ（バック）	古びたトレーラー、多種多様なヴィークル、街道を走る巨大なコンビ。これらの寄せ集めがおまえの"家"だ。おまえは幼いころから運転と戦闘を学ばされたが、いつも家族に見守られていた。食事は新鮮な本物で、腹一杯食べられた。教育は、ほぼ自宅学習だけだ。
5	ギャングの"家族"（ファミリー）	ギャングが幅を利かせている場所ならどこにでもある、暴力的な殺伐とした家。おまえはたいてい空腹で、寒さに震え、怯えていた。本当の両親が誰なのかも分からない場合が多い。教育？　おまえがギャングから教わったのは、戦い、殺し、盗むことだ。それ以外に何を知る必要があったっていうんだ？
6	コンバット・ゾーンの住人	ギャングの"家族"（ファミリー）に比べれば多少マシな環境。おまえの家はコンバット・ゾーンのどこかにある、強固な防備の施された廃屋だった。たまに食料が不足することはあったが、おおむね寝床と食べ物に困ることはなかった。教育は自宅学習のみ。
7	都会のホームレス	おまえは車やゴミ収集箱、放棄されたコンテナの中で暮らしていた。運が良くてそれだ。ゴミやスクラップの争奪戦に加われるだけのタフさがないなら、おまえはいつも空腹で、寒さに震え、怯えていただろう。教育？　ハードな人生っていう学校でさんざん学んできたさ。
8	巨大集合住宅（メガストラクチャー）の穴蔵ネズミ	おまえは戦後に新築された巨大集合住宅"メガストラクチャー"の1つで育った。狭苦しいコナプトで、キブルとスコップを食べ、おおむね暖かいベッドで眠れていた。多少なりとも教養のある大人の隣人か、地元の企業が開いた学校に通っていたかも知れない。
9	リクレイマー	おまえは最初、路上生活をしていたが、放棄されたゴーストタウンか、再建中の都市の1つに移り住んだ。開拓生活は危険だが、質素なものであれば食べられるものは豊富で、安全に眠れる場所もあった。時間に余裕のある大人がいれば、勉強を教わることができただろう。
10	エッジランナー	おまえの家は、両親がその時々にやっている"仕事"次第でコロコロと変わった。泊まる場所も食べるものもピンキリで、豪奢なマンションや都会のコナプトに暮らすこともあれば、逃亡中や"仕事"の真っ最中にはゴミ収集箱の中で寝たこともあるし、高級グルメからキブルまで、ありとあらゆる食事を食べた。

訳注

スコップは微生物由来タンパク質（SCOP：シングル・セル・オーガニック・プロテイン Single Cell Organic Protein）を用いた合成食料。）

▶ 幼少期の環境 ◀

おまえはどんなふうに育った？　もしかしたら人生を激変させる何かが起きて、実家とまるで違う環境で幼少期を過ごしていたかも知れない。

1d10を振るか、1つ選べ。

出目	子供の頃の環境
1	監督する大人もなく、ストリートを走り回っていた。
2	シティの他の区域から壁で区切られた、安全なコーポレート・ゾーンで過ごしていた。
3	あちらこちらに転々と移り住むノーマッドの群れ（バック）にいた。
4	輸送を生業（なりわい）とするノーマッドの群れ（バック）にいた（船舶や飛行機の中、またはキャラバンで暮らしていた）。
5	ブースターどもを撃退して生き延び続けている、朽ちかけた元高級住宅街で暮らしていた。
6	コンバット・ゾーンの中心部で、建物の残骸などを不法占拠して住んでいた。
7	企業またはシティが管理する"メガストラクチャー"と呼ばれる巨大集合住宅に住んでいた。
8	リクレイマーが占拠した、放棄された町か都市の廃墟で暮らしていた。
9	あらゆる人々の会合場所になっている、漂流国家（ドリフト・ネイション）（海上に浮かぶ人工都市が独立国家になったもの）の1つに住んでいた。
10	企業所有の豪奢な"摩星楼（スタースクレイパー）"に住み、遙かな高みから地上にひしめく有象無象を見下ろしていた。

▶ 家族を襲った災厄 ◀

“赤の時代”の世界は、いまだ全世界規模の大戦とその他の度重なる大災害からの復興の途上にある。その中で、おまえや家族に何らかの災厄が降りかかったかも知れない。どんなことが起きたのだろう？

1d10を振るか、1つ選べ。

出目	災厄
1	裏切りによってすべてを失った。
2	経営や管理の失敗ですべてを失った。
3	故郷／祖国／企業から追放されたか、離れざるを得なくなった。
4	家族全員が投獄され、おまえだけが逃げ延びた。
5	家族全員が行方不明になり、おまえしか残っていない。
6	家族が皆殺しにされ、おまえだけが生き残った。
7	おまえの家族は長期的な陰謀／組織／秘密結社の一員だった（例えば犯罪者一家や革命組織など）。
8	何らかの不運に見舞われ、散り散りになった。
9	おまえの一族には、何代も前から続いてきた呪わしい確執がある（例えば相続を巡る諍いや、他の家系との宿怨など）。
10	おまえは家族の負債／恩義／“借り”を受け継いだ。これをキッチリ返済しない限り、おまえは胸を張って自分自身の人生を歩むことはできない。

▶ 親友 ◀

世の中、悪いことばかりじゃない。おまえの背中を預けられる相手と出会えることもあるさ。

これまでの人生で、おまえには［1d10－7］人（最低0）の友人ができた。
友人1人につき1回ずつ、以下の表でダイスを振ること。

出目	友人とおまえの関係
1	おまえの兄貴分か姉貴分
2	おまえの弟分か妹分
3	教師または師匠
4	相棒または同僚
5	元恋人
6	元敵
7	おまえの親代わり
8	幼い頃からの親友
9	ストリートで知り合った相手
10	興味や目的が一致する相手

▶ 敵 ◀

サイバーパンク世界において、敵は人生の大きな要素だ。遅かれ早かれ、おまえは誰かの機嫌を損ねることになる。だから、おまえの敵の素性と、敵対の理由と、おまえに何をしてくるかを決めておけ。

まず、これまでの人生でおまえにできた敵の人数を［1d10－7］（最低0）で決める。
次に、それぞれの敵について、以下の表の各列で1回ずつダイスを振り、敵は何者か、何が原因で敵対したか、敵に会った時におまえがどんな反応を示すかを決めろ。

出目	敵	敵対の理由	敵に対するおまえの反応
1	元友人	相手の面目を潰すか地位を失わせた。	クズ野郎を無視する。
2	元恋人	恋人か友人か親族の生命や財産に損害を与えた。	クズ野郎を無視する。
3	疎遠または不仲な親族	公衆の面前で赤っ恥をかかせた。	殺意と激情に駆られて戦いを挑む（フェイス・オフする）。そして文字通り相手の顔面を引き裂こうとする（フェイス・オフしようと）。
4	子供の頃からの敵	臆病さや卑怯さ、または重大な人格上の欠点を非難した。	殺意と激情に駆られて戦いを挑む（フェイス・オフする）。そして文字通り相手の顔面を引き裂こうとする（フェイス・オフしようと）。
5	おまえのもとで働く人物	相手を見捨てたか裏切った。	間接的な手段で相手を陥れたり出し抜こうとする。
6	おまえの上司か雇い主	仕事の依頼または性的関係を拒絶した。	間接的な手段で相手を陥れたり出し抜こうとする。
7	相棒または同僚	なんとなく互いにそりが合わない。	相手を言葉で攻撃する。
8	企業の幹部（エグゼク）	かつての恋敵。	相手を言葉で攻撃する。
9	政府の役人	ビジネス上のライバルだった。	相手に犯罪やその他の不道徳の濡れ衣を着せようと企む。
10	ブースターギャンガー	相手に犯罪の濡れ衣を着せた。	相手を殺すか身体的障害を負わせようと企む。

▶ 愛の悲劇 ◀

うまくいった恋愛なんてどうでもいい。重要なのはおまえの心を引き裂いた、つらい恋愛の方だ。

これまでにおまえが経験してきた悲しい恋愛の数を［1d10－7］（最低0）で決める。
次に、それらの恋愛がどのような終わりを迎えたのかを、以下の表でダイスを振って決めろ。

出目	何が起きた?
1	恋人は事故死した。
2	恋人は謎めいた失踪を遂げた。
3	ただなんとなく、うまく続かなかった。
4	個人的な目的や復讐心のせいで、恋人との関係に亀裂が生じた。
5	恋人は誘拐された。
6	恋人は発狂するかサイバーサイコになった。
7	恋人は自殺した。
8	恋人は戦闘で殺された。
9	ライバルに二人の仲を引き裂かれた。
10	恋人は投獄または追放された。

サイバーパンクの参考資料（小説）

『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』
――フィリップ・K・ディック

『重力が衰えるとき』、『太陽の炎』
――ジョージ・アレック・エフィンジャー

『ニューロマンサー』、『カウント・ゼロ』、『モナリザ・オーヴァドライヴ』、『クローム襲撃』
――ウィリアム・ギブスン

『スノウ・クラッシュ』
――ニール・スティーヴンスン

『人工少年』、『ネットの中の島々』
――ブルース・スターリング

『ハードワイヤード』、『必殺の冥路』、『Angel Station』（未訳）
――ウォルター・ジョン・ウィリアムズ

『Synners』（未訳）
――パット・キャディガン

『Trouble and Her Friends』（未訳）――メリッサ・スコット

（訳注：邦題の記されている作品は『人工少年』を除きすべて早川書房刊）

サイバーパンクの参考資料（漫画・映像作品）

『AKIRA』
『エイリアン』シリーズ
『アップルシード』
『オルタード・カーボン』
『ブレードランナー』&『ブレードランナー2049』
『エクスパンス ～巨獣めざめる～』
『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』シリーズ
『マックス・ヘッドルーム』
『マトリックス』三部作
『ロボコップ』1＆2
『マッドマックス』シリーズ
『Overdrawn at the Memory Bank』（日本では未公開）

▶ 人生の目標 ◀

おまえの来歴、個人的なスタイル、波乱万丈の恋愛歴は決まった。最後に、おまえが人生を賭けて成し遂げたいと願う目標を決めよう。

1d10を振るか、1つ選べ。

出目	人生目標
1	汚名を返上する。
2	力と権力を手に入れ、支配する側になる。
3	どんな手を使ってでも、ストリートから這い上がる。
4	自分に逆らう奴らを痛めつけ酷い目に遭わせる。
5	過去の人生を精算し、忘れ去ろうとする。
6	おまえの人生を悲惨なものにした奴らを狩り立て、報いを受けさせる。
7	自分に正当な権利があるものを取り戻す。
8	おまえの来歴に登場する誰か（恋人や家族など）を救う。
9	名声を手に入れ、（世間や特定の誰かに）認められる。
10	恐怖と尊敬を集める存在になる。

サイバーパンクのやり方

サイバーパンクREDは経験豊富なゲームマスターにとっても少々手強いTRPGだ。技能判定（P.14）や戦闘（P.15）のやり方をマスターするだけなら簡単だ。だが、このゲームではルールだけでなく、サイバーパンクものに特有の、汚らしく荒廃した世界、絢爛たるテクノロジー、蔓延する偏執病（パラノイア）めいた雰囲気をうまく演出できるようになる必要があるのだ。

生き残る（サバイバル）こと。それがこの世界を象徴する価値観だ。サイバーパンクのキャラクターは自分の友人、チーム、家族、氏族（クラン）のことを第一に考える。その上で、ちょっとした善行ができるなら素晴らしい。だが、善意を当てにはしない。彼らは、このつらく無慈悲な世界で、生死を分ける選択を幾度も乗り越えてきたサバイバーなのである。少々難しいというのはここだ：どうすれば、プレイヤーたちを世界の雰囲気に浸（ひた）らせながら、こうした選択をさせられるだろうか？　その答えがライフパスだ。プレイヤーたちがライフパス（P.27）で決めた設定をゲーム内で使ってやれ。それがおまえのゲームを“普通の良いセッション”から“一生忘れられないセッション”に変える決め手になるはずだ。

まず手始めに、プレイヤーたちのライフパスを使ってストーリーに火をつけるんだ。彼らの“親友”を脅迫しろ。“敵”の策略でPCたちを危機に陥れろ。PCの妹を誘拐しろ。PCが犬を飼うことにしたら、そいつに毒を食らわせろ。どこかに定住したら、そこを強盗に襲わせろ。PCたちに戦う理由を与えてやるのだ。これは「おまえたちは仕事（ジョブ）のために雇われた」なんて導入よりもずっとやる気を引き出せる。仕事（ジョブ）のためなんて導入は最低限にしておけ。ライフパスにフォーカスしろ、そして物語はストリートを舞台にした、地に足の付いたものにしておくんだ。そしてPCたちが大切にしている何かを事件に関わらせることで、おまえはプレイヤーたちを世界の雰囲気に浸（ひた）らせながら、選択を突きつけることができる。選択次第で、彼らは荒廃した世界を徘徊する残忍な野獣にも、多少なりとも本来の人間らしさを保った人物にもなる。サイバーパンクのキャラクターは逆境のヒーローであり、その逆境に彼らを投げ込むのがゲームマスターであるおまえの仕事なのだ。

この小冊子（ブックレット）の最後を飾るシナリオは（巻末にあるというだけでなく）**サイバーパンクRED**のチュートリアルの締めくくりでもある。**サイバーパンクRED**のやり方を学ぶなら、実際にやってみるのが一番だからな。ここまで読んだなら準備はできてるはずだ、なに、準備なしでいきなり始めたって大丈夫。おまえならできるはずだ。

報酬の行方
おまえたちの初めての“仕事（ジョブ）”

ゲームマスター専用

このシナリオのゲームマスター（GM）をするのでない限り、これ以降のページは絶対読まないこと！　ネタバレは嫌だろ？

始める前に

これは初めて**サイバーパンクRED**をプレイするGMとプレイヤーのために作られた短編シナリオだ。おまえは**サイバーパンクREDイージー・モード**をあらかじめ全部読んでおかねばならない。この小冊子に書いてある内容を読み砕いて実際に運用するのは、GMであるおまえなのだから。おまえはこのゲームの遊び方だけでなく、教え方も学ぶ必要がある。だから事前にしっかり予習しておけ。この短編シナリオを初めてGMする前には、シナリオを読み返すだけでなく、技能判定や戦闘を軽く練習しておくといいだろう。

準備ができたら、5人分の作成済みキャラクター・シートをプレイヤーたちに見せて、好きなキャラクターを1人ずつ選ばせよう。選んだら、P.27~32を使ってライフパスを決めさせろ。PCの誰かに“親友”か“敵”がいるなら、そのことをメモしておくこと。このシナリオで使うことになるからな。最後に、プレイヤー各人が10面体ダイス1個と、充分な数の6面体ダイスを持っていることを確認したら、“導入”を開始しろ。

シナリオの概要

プレイヤー・キャラクター（PC）のグループは南ナイトシティの港で盗みの仕事（ジョブ）を済ませたが、報酬として受け取るはずだった金（かね）は汚職警官の一味に奪われていた。警官どもはPCたちに濡れ衣を着せて始末し、事件を迷宮入りにして金を自分たちのものにしようと企んでいる。警官どもはフィクサーのラズロを誘拐して拷問し、PCたちを罠に誘い込もうとするが……

導入：依頼の電話

南ナイトシティの港で犯罪仕事を終えて戻ったばかりのPCたちの使い捨て携帯電話（バーナー・フォン）に着信がある。この使い捨て携帯電話（バーナー・フォン）はフィクサーのラズロから連絡用にもらったもので、電話をかけてきたのも彼だ。ラズロの話す内容はシンプルだ：「おまえたちに報酬を渡す場所を、ヘイウッドの工業団地に変更しなければならなくなった」理由を尋ねても彼は答えないし、「何も問題はない、心配するな」と断言する。GMはこの際に、本当は何か問題が起きていることをほのめかすような口調でラズロを演じること。というのも、彼は何者かに銃を突きつけられて、PCたちを罠に誘い込むように強要されているからだ。

もし、プレイヤーの誰かがラズロの様子がおかしいことに気付いたり、もっと突っ込んだ質問をしたなら、**〈真意看破〉**技能で難易度17の判定をさせること。判定の結果が難易度である**17より大きい値**なら成功だ。成功したPCは、ラズロの身に何かが起きていること、そして報酬の受け渡し場所に危険が待ち受けていることを確信する。もちろん、判定に失敗したとしても、PCたちが疑念を抱くのは自由だ。

PCたちが何を言おうと、ラズロは一切質問に答えることなく、すぐに電話を切ってしまう。

進展：ヘイウッドの工業団地

罠に気付いたかどうかに関係なく、PCたちをヘイウッド工業団地の待ち合わせ場所へ移動させること。罠に気付いていてもいなくても、現地に到着したらどんなことをしたいかプレイヤーたちに尋ねよう。PCたちが何をするにしても、難易度17の技能判定に成功したなら、彼らにとって即座に有益な状況になる展開へ誘導すること。“有益な状況”が具体的にどんなものであるかはGMの裁量で決めていい。待ち伏せしている敵の位置がわかったり、ラズロが囚われている場所が早めに発見できるようにするというのは良いアイデアだろう。

待ち合わせ場所である裏路地（訳注：P.23と26のグリッド・マップ）の真ん中に、フードを被った1人の男がいる。その男の手首は、手錠でブリーフケースにつながれている。男はPCに向かってブリーフケースを差し出す。手渡す前に男は手錠の鍵を外すのだが、ゴソゴソとポケットの中を探したり、鍵を地面に落としてしまったりと、ゆっくり時間をかけて鍵を取り出す。この様子はプレイヤーたちの疑念を煽るように描写すべきだ。そして、ブリーフケースを手渡す際には、PCの誰が受け取るのか明確に宣言させ、GMはそのことをメモしておくこと。

ブリーフケースを開けるには、1回のアクションを要する。中身は10,000ebぶんの紙幣だ。だが、難易度17の**〈偽造〉**判定に成功すれば、それが偽札であることに気付く。フードの男はNCPD（ナイトシティ市警察）の覆面捜査官で、レナード・ヒューストンという名だ。彼は極めて卑劣な男で、ブリーフケースを手渡したのを合図にして、仲間の（彼と同じくらい卑劣な）汚職警官たちが、路地の出口を塞ぐようにして現れ、PCたちを殺そうとする。

クリフハンガー：裏路地の待ち伏せ

待ち伏せ開始時の**汚職警官**の人数は、［PCの人数＋2人］だ（これにはレナードも含まれている）。警官たちは、裏路地のグリッド・マップの外縁のマスのどこかから現れる（ただし建物の上でなく道路のマスに配置すること）。戦闘が始まったら、警官の1人に「奴ら銃を抜いたぞ！」と叫ばせよう。このシーンに登場する警官たちの名前は以下の通り：アマンダ・オルト、ブライアン・イーストン、カリル・ホスマン、レックス・ボーダ、アニス・オルフセン、マテオ・フェリス、エンリケ・カルディナーリ。警官たちには必ず何かセリフを言わせること。さもないとプレイヤーたちは彼らをHPの書かれた的（まと）を撃っているだけのように感じてしまう。PCが人間を撃っていることをプレイヤーに忘れさせてはならない。そのざらついた感覚こそ、我々がサイバーパンクのプレイヤーたちに感じてもらいたいものなのだから。警官は自分のHPが半分以下になるか、致命的損傷を1つでも受けると逃げ出す（グリッド・マップの外縁を超えたら逃走に成功する）。逃走できない状況に陥った場合は死ぬまで戦う。逃走に成功した警官の人数を記録しておくこと。捕虜にした警官から情報を聞き出すには、難易度17の**〈尋問〉**判定に成功せねばならない。成功すれば、警官たちの隠れ家の場所を吐かせることができる。PCたちが尋問の際に過度の暴力を振るった場合、GMは判定に失敗すると尋問中の警官が死んでしまうことにしていい。

銃撃戦が終了すると、PCたちは付近の倉庫の中から助けを求める声がすることに気付く。そこにはフィクサーのラズロが囚われている。彼は縛り上げられているが、なんとか自力で猿轡（さるぐつわ）を外して声を上げたのだ。

進展：フィクサーの救出

ラズロは生身の右手に“指損傷”、左手のサイバーハンドに“片手喪失”の致命的損傷を負っている。口には猿轡（さるぐつわ）として切り裂かれたTシャツが詰め込まれていた。PCたちが発見した時点で、彼のHPは5しか残っていない。ひどい状態ではあるが、ラズロは驚くほど元気で、PCたちが待ち伏せを切り抜けたことを喜ぶ。なにしろ、そのおかげで彼も窮地を脱せたのだから。**メドテク**のPCがいるなら、ラズロは潰された右手の指を治療して欲しいと頼む。これは致命的損傷に対する“対症治療”であり、難易度13の**〈救急医療〉**判定に成功する必要がある。対症治療に成功したなら、ラズロはPCたちに恩義を感じ、「1つ借りができたな」と言う。PCグループにメドテクがいない場合、ラズロは自分の代わりにコンバット・キャブを呼んで欲しいと頼む。彼の携帯電話は捕まった時の乱闘で壊れてしまったのだ。（訳注：コンバット・キャブは危険な地域にも送迎してくれる装甲タクシーのこと）

いずれにしても、ラズロはPCたちに対して以下のようなことを話す。PCたちに渡すはずだった報酬は、彼を暴行した警官たちに奪われてしまった。自分たちの計画が警官たちに知られたのは、南ナイトシティの港の近くにいる情報提供者のタレコミのせいだろう（ライフパスで"敵"のできたPCがいるなら、登場させる絶好のチャンスだ）。ラズロは警官たちが盗んだ金の保管場所を知っている。それはPCたちが先ほどの仕事（ジョブ）で襲撃した（訳注："導入"で襲撃したことになっている）港からさほど離れていないところにある倉庫の中だ。ラズロはPCたちが汚職警官レナードから受け取ったブリーフケースの中身が偽札であることも確信しているが、自分の両手が使い物にならないことを示しつつ、この手じゃ今は調べられないなと冗談を言う。ラズロは親切にも、警官たちが戦闘の疲れから立ち直って盗んだ本物の金（かね）を別の場所に隠してしまう前に、急いで警官どもをブッ殺しに行くようPCたちに勧める。

クライマックス：倉庫

これはPCたちが逆襲に転じ、セッションを満足の行く結末で終わらせるためのシーンだ。このシーンでPCたちが取るであろう方策はいくつも考えられるが、だいたい3通りに分類できる――隠密、暴力、交渉だ。もちろん彼らは秘密の第4案、すなわちGMが予想だにしなかった荒唐無稽なアイデアを思いつくかも知れない。シーンの最初に「さて、どうする？」と訊くのでなく、「どういう方針で行く？　隠密？　暴力？　それとも交渉？　何をしてもいいですよ」という尋ね方をしよう。そうすることでプレイヤーは創造的思考を働かせやすくなるし、もしかしたらどれにも当てはまらない"第4案"を思いつくほどクリエイティブになってくれるかも知れない。以下に、この『倉庫』のシーンの展開を、各方針ごとに解説する。

▶ 交渉 ◀

"交渉"は警官たちとの話し合いを開始するということであり、それはすなわちPCグループが警官たちに譲歩することを意味している。GMは、PCグループの中で誰が交渉役として話し合いを持ちかけるのか、誰が補佐や護衛として話し合いの場に立ち会うかを確認すること。PCグループ全員が話し合いの場に姿を見せる必要はないが、隠れていることを選んだ者が話し合いの最中に姿を表せば、交渉が失敗する可能性が高いことは、プレイヤー全員に周知しておくこと。

交渉役のPCが姿を見せて呼びかけると、警官側の交渉役が現れる。『フィクサーの救出』のシーンで、情報提供者がライフパスの"敵"であることにしていたなら、その敵を警官側の交渉役として登場させよう。そうしていなかったのであれば、改めて言うが、これはライフパスの"親友"や"敵"を新たに登場させる絶好の機会だ。あるいは、『裏路地の待ち伏せ』のシーンを生き延びた汚職警官の1人を使ってもいい。

警官側はまず、双方がすべての敵対行為をやめることに同意すれば、金の半分を返すと提案する。残る半分は、治療費と後始末の費用として彼らのものにすると言う。PCがこの申し出を受けるなら、技能判定は必要ない。警官たちは全員、穏便に立ち去る。難易度13の**〈偽造〉**判定に成功すれば、返却されたユーロバック紙幣が本物であることを確認できる。

PCが警官側にとって条件の悪くなる対案を出すなら、難易度15の**〈説得〉**判定を行なわねばならない（著しく条件の悪くなる提案をしたなら、難易度は17に上がる）。判定に失敗した場合、双方の交渉役による**威圧**（P.21参照）が発生する。警官側交渉役は［8＋1d10］を振る。警官側交渉役が勝った場合、彼らは提案を「金の3割は返してやる。応じなければ殺す」に変更する（応じない場合の展開については後述の『暴力』を参照）。

PC側の交渉役が威圧に勝った場合、警察側はPCの対案を受け入れる。最初の〈説得〉判定に成功した場合も同様だ。PCグループに**ロッカーボーイ**がいるなら、警官側の交渉役がそのPCのファンであることにしても面白いだろう。

▶ 暴力 ◀

"暴力"はシンプルな解決策だ。しかし戦闘遭遇というのはジュージューと焼ける肉のようにエキサイティングでスパイシーでなくちゃいけない。まず始めに、PCたちをどんな感じで倉庫内に突入させたいか訊いてみよう（倉庫内部には**P.24～25**のグリッド・マップを使え）。

戦闘開始の時点でPCたちに確認できる敵の人数は［PCの人数＋2人］で、全員倉庫内にいる。この敵には、『裏路地の待ち伏せ』のシーンを逃げ延びた汚職警官全員が含まれている。汚職警官たちのHPは逃れた時のままだ（致命的損傷を受けていたなら、すでに対症治療が施されている）。

第2ラウンドになると、イニシアチブ値20で、新たな警官が1人登場する（ライフパスの"敵"でもいい）。この敵はバイクに乗っており、倉庫の天窓をブチ破って突っ込んでくる。データは"汚職警官"のものを使うが、防具のSPは11で、【移動】は20、アサルト・ライフル（ダメージ5d6）を1丁持っている。さらにこの警官は手を使わずにバイクを運転できる（つまり、彼は思考するだけで思い通りに運転し、両手を使ってアサルト・ライフルを撃つことができる）。コイツがこの戦闘のスパイスだ。狭い倉庫内はどこもかしこも激しく銃弾が飛び交うお祭り騒ぎになるだろう。実にサイバーパンクらしくな。以前と違って、このシーンの警官たちは死ぬまで戦う。

▶ 隠密 ◀

密かに金を盗んで無事に逃げ切るのは、至難の業だが不可能ではない。プレイヤーたちにはあらかじめ、**【運命】点**の使い方と、あと何点残っているかを思い出させてあげよう。密かに侵入するには、難易度17の**〈隠密〉**判定に成功せねばならない。中に入ると、PCたちはすぐに金を発見できる。ただし、それを手に入れるのが難しいところだ。金は金庫の中に入っており、

開けるには難易度15の**〈電子／保安技術〉**または難易度17の**〈鍵開け〉**判定に成功せねばならない。あるいは、難易度15の**〈スリ〉**判定で、PCたちに気付いていない警官から鍵を盗み取ることもできる。金を確保した後、難易度15の**〈隠密〉**判定に成功すれば、気付かれることなく倉庫を出られる。すべてうまく行けば、PCたちは安全に立ち去ることができる。

しかし、たぶんどこかでマズイことが起きるはずだ。そうなった場合はPCたちが"暴力"を選んだ場合と同様に戦闘を起こすこと。ただし、おまえが派手にブチかましたい気分でないなら、バイク警官の乱入はなしにしておけ。

▶ 荒唐無稽なアイデア ◀

プレイヤーたちは、GMであるおまえにもデザイナーである我々にも想定不能な、荒唐無稽で常軌を逸したアイデアを思いつくかも知れない。とはいえ、これにも良い点がある。実はルール的な処理という意味では、GMにとって一番楽なのがこれなのだ。実際にやらせてみれば、プレイヤーたちがおまえの仕事をかなりシンプルにしてくれるのがわかるだろう。とにかく彼らのやりたいようにやらせてみろ。生焼けのパンのように不出来なプランでも実行させてやるのだ。プレイヤーたちはおまえのやり方を気に入ってくれるだろう。ただし、いくつか障害を用意するのを忘れるな。彼らに挑戦の機会を与えるのだ。状況に合っていると思える技能で、難易度15の判定を1回やらせろ。それから、プレイヤーたちがもう少しで勝てそうだと思えるようなタイミングで、難易度17の技能判定に1回挑ませる。そうすると、事態がエスカレートしていく感じを与えながら最後のチャレンジに挑ませることができる。この技能判定を、ライフパスの"敵"の1人と関連付けることができれば最高だ。もしPCたちの計画の一部に戦闘が含まれるなら、前述の"暴力"の項と同様の戦闘が起きる。ただしバイク警官は出さないこと。プレイヤーたちは、彼らの荒唐無稽なアイデアがどんな結末を迎えたとしても、自分たちの選択に満足し、自分の物語の結末を自分で作り上げたことに満足することだろう。

エンディング：結末

どのような経緯を辿ったにせよ、PCたちは奪われた報酬を取り戻したことだろう。だが、最後に語るべきことがもう1つある。セッション中にPCたちがした行動がもたらした結末だ。まず、PCたちが"交渉"による解決をしなかった場合、警官を1人でも生きたまま取り逃がしてしまっていれば、PCたちは全員1,000ebの賞金首として指名手配されることになる。これには1つだけ例外がある：『ヘイウッドの工業団地』のシーンでレナード・ヒューストンからブリーフケースを受け取ったPCだけは2,000ebの賞金首になるのだ。もし、**ロッカーボーイ**がこのような形で賞金首になった場合、アルバムの売り上げが爆発的に増加するとともに、大きな宣伝効果とストリートでの名声を得る：知名度レベルを＋1すること。また、**メディア**が賞金首になった場合は、知名度レベルを＋2してやれ：州政府から賞金をかけられるというのは、報道関係者のコミュニティでは、信用に値することを示す勲章みたいなものなのだ。**メドテク**はラズロに対して貸しを1つ作っているかも知れない。次回以降の冒険で同じキャラクターを使うことがあれば、この貸しを作っておいて良かったと思えるような展開を用意してやること。ライフパスの"親友"や"敵"を登場させていたなら、最後まで生き残れば彼らがPCたちに感謝したり、復讐を誓って影の中に去って行く場面を入れよう。

このシナリオに登場する"汚職警官"には以下のデータを使うこと。技能基本値は、能力値と技能レベルを合計済みの値であることに注意。

汚職警官

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

ヒット・ポイント	重傷状態	死亡セーヴ
35	18	6

武器		防具：ケブラー®	
超大型拳銃	4d6	SP	7

技能基本値 〈運動〉9、〈応急手当〉4、〈隠密〉7、〈回避〉7、〈会話術〉5、〈格闘〉11、〈教養〉5、〈拷問／薬物抵抗〉8、〈真意看破〉5、〈尋問〉6、〈精神集中〉6、〈説得〉10、〈知覚〉9、〈土地鑑：自分の居住地〉5、〈忍耐〉9、〈ハンドガン〉12、〈ライフル〉12、〈陸上ヴィークル運転〉10

サイバーウェア＆特殊装備 超大型拳銃弾×16、無線通信機（他の汚職警官たちと通信できる）

CYBERPUNK RED

ハンドル（名前）	ロール	メモ
フォーティ	ロッカーボーイ	

【知力】	【反応】	【敏捷】	【技術】	【魅力】
5	6	7	5	7

【意志】	【運命】	【移動】	【体格】	【共感】
8	最大値 5	7	3	6

ヒット・ポイント（HP）	重傷状態の境界値	死亡セーヴ
最大値 40	20	3

技能

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈裏社会〉	【魅】	7	6	13
〈運動〉	【敏】	7	2	9
〈演奏〉	【技】	5	6	11
〈応急手当〉	【技】	5	6	11
〈隠密〉	【敏】	7	2	9
〈回避〉	【敏】	7	6	13
〈会話術〉	【共】	6	2	8
〈格闘〉（ダメージ1d6）	【敏】	7	6	13
〈教養〉	【知】	5	2	7

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈近接武器〉	【敏】	7	6	13
〈真意看破〉	【共】	6	6	12
〈精神集中〉	【意】	8	2	10
〈説得〉	【魅】	7	6	13
〈知覚〉	【知】	5	2	7
〈土地鑑〉	【知】	5	4	9
〈ハンドガン〉	【反】	6	6	12
〈ファッション〉	【魅】	7	4	11
〈文筆〉	【知】	5	6	11

武器と防具

防具	SP
軽装アーマージャック	11

武器	ダメージ	装弾数	攻撃回数	メモ
超大型拳銃	4d6	8	1	予備の弾薬を16発持っている。
大型近接武器	3d6	—	2	刀剣または野球バット1つ（プレイヤーが選択）。

ロール特技

《カリズマティック・インパクト》

おまえは他人が自分のファンかどうかわかる。おまえはファンに対して【共感】か【魅力】に対応する技能の判定（および威圧判定）を行なう際に＋2の修正を得る。

サイバーウェア

内蔵型エージェント

おまえは頭の中に自己適応型AIを搭載したスマートフォンを埋め込んでいる。これは音声による命令だけで操作可能だ。

痛覚操作チップウェア

痛覚受容器官の機能をシャットダウンし、重傷状態の効果（すべてのアクションの判定への－2ペナルティ）を無視できる。

装備

名称	メモ
楽器	種類はプレイヤーが選択。
ポケット・アンプ	楽器用のアンプとスピーカー。
夜光塗料	暗闇で光る塗料のスプレー。
ビデオ・カメラ	12時間まで録画可能。

ライフパス

出身文化圏

性格

ファッション・スタイル

ヘアスタイル

必ず身につけているもの

おまえが最も重視するものは?

おまえは世間の連中をどう思っている?

実家の家庭環境

幼少期の環境

家族を襲った災厄

人生の目標

親友

愛の悲劇

敵	どんな奴?	敵対の理由は?	どんな反応をする?

追加メモ

ロッカーボーイ

「戦前、あたしの親父は音楽をやろうとしてた。親父は企業（ユーブ）につまみ食いされて、カラッカラになるまで吸い尽くされた挙げ句、ペッと吐き捨てられてストリートで野垂れ死んだ。でもさ、今は違うんだ。あたしは自分で歌詞を書いて、自分で段取りつけて、録音（レコーディング）も全部自分でやって、自分でデータ・プールにアップロードしてる。もう企業（ユーブ）になんて頼らなくていいんだ。でっかいコンサート・ホールでキャーキャーいわれるってのはまだないけどさ、それなりにファンはいるし、誰にも気兼ねせず自分のメッセージを流せてる。あの元祖ロッカーボーイみたいにね、世界を支配できると思い込んでる権力亡者のスーツ野郎どもに片っ端から中指おっ立ててやるのさ……あたしの、音楽で」

フォーティ、ロッカーボーイ

もしおまえがロックのために生きてるなら、ここがおまえの居場所だ。ロッカーボーイは、路上詩人（ストリート・ポエト）、社会的良心の伝道者、“赤の時代”の反逆者だ。携帯デジタル・スタジオや、個人用音楽編集機器（ガレージ・ミュージック・マスタリング）の出現で、ロッカーボーイはストリートから直接メッセージを発信し、レコード店で売り、通信衛星（コムサット）で放送できるようになった。

時に、おまえのメッセージは企業や政府に耳障りで不都合な事実を広める。時に、おまえの発言は本気で世界を支配しようと企んでいる権力者どもの顔に真っ正面から泥を塗る。だが、おまえは気にしない。おまえはロッカーボーイだからだ。おまえは権威への挑戦こそが己のなすべきことだと知っているからだ。真実をありのままに伝える反抗の歌や、最高にイカした（キックアス）ロックンロールで、人々をテレビの前から引き剥がし、ストリートに繰り出させる。そして、スピーチや熱い歌で群衆の心に火をつけ、数百万の民衆が抱く漠然とした思いを形にし、ハートを燃え上がらせるのだ。

ロッカーボーイには誇り高き歴史がある。ボブ・ディラン、ブルース・スプリングスティーン、U2、N.W.A、ザ・フー、ジョーン・ジェット、ローリング・ストーンズ――絶叫を上げるギターと、感性に直接突き刺さる歌によって真実を伝えた、名だたるハードロックの英雄たちの戦いの歴史が。おまえには人々を勇気づける力がある。導き、鼓舞し、知らしめる力が。おまえのメッセージは、怯える者に勇気を、弱き者に力を、盲（めし）いた者に展望（ヴィジョン）を与えることができる。ジョニー・シルヴァーハンドも、ロッカーボーイ・マンソン（このロールの名は彼にちなんでつけられた）も、ケリー・ユーロダインも、企業と政府に反旗を翻す人々を率いてきた伝説のロッカーボーイたちなのだ。

ロッカーボーイは腐敗を暴き、独裁者を打ち倒してきた。毎晩違う街で単発（ギグ）ライブをして回ってる程度の奴に、そんな大層なことができるのかって？　できるのだ、おまえには。つまるところ、おまえがロッカーボーイをプレイするのはそのためなのだから！

CYBERPUNK RED

ハンドル（名前）	ロール	メモ
ムーヴァー	ソロ	

【知力】	【反応】	【敏捷】	【技術】	【魅力】
7	7	6	5	7

【意志】	【運命】	【移動】	【体格】	【共感】
6	最大値 6	7	7	3

ヒット・ポイント（HP）	重傷状態の境界値	死亡セーヴ
最大値 45	23	7

技能

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈隠蔽／発見〉	【知】	7	8	17
〈運動〉	【敏】	6	2	8
〈応急手当〉	【技】	5	6	11
〈隠密〉	【敏】	6	6	12
〈回避〉	【敏】	6	6	12
〈会話術〉	【共】	3	2	5
〈格闘〉（ダメージ3d6）	【敏】	6	2	8
〈教養〉	【知】	7	2	9
〈拷問／薬物抵抗〉	【意】	6	6	12

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈尋問〉	【魅】	7	6	13
〈真意看破〉	【共】	3	2	5
〈精神集中〉	【意】	6	2	8
〈説得〉	【魅】	7	2	9
〈戦術〉	【知】	7	6	13
〈知覚〉	【知】	7	8	15
〈土地鑑〉	【知】	7	2	9
〈ハンドガン〉	【反】	7	6	13
〈ライフル〉	【反】	7	6	13

武器と防具

防具	SP
軽装アーマージャック	11

武器	ダメージ	装弾数	攻撃回数	メモ
ショットガン	5d6	4	1	予備の弾薬を8発持っている。
アサルト・ライフル	5d6	25	1	予備の弾薬を25発持っている。

ロール特技

《コンバット・アウェアネス》

イニシアチブ値に＋4の修正を得る。

サイバーウェア

画像強調サイバーアイ

おまえの目は常人より鮮明に見える。〈知覚〉と〈隠蔽／発見〉技能に＋2（上記の技能基本値に適用済み）。

望遠サイバーアイ

最大で800m離れたものを、詳しく見ることができる。

装備

名称	メモ
バーナー・フォン	使い捨て携帯電話。

ライフパス

出身文化圏

性格

ファッション・スタイル

ヘアスタイル

必ず身につけているもの

おまえが最も重視するものは?

おまえは世間の連中をどう思っている?

実家の家庭環境

幼少期の環境

家族を襲った災厄

人生の目標

親友

愛の悲劇

敵	どんな奴?	敵対の理由は?	どんな反応をする?

追加メモ

ソロ

「なんで兵隊になったのかって？　あの頃は貧乏で空腹でどうしょうもなくてな。そんな時、ミリテクに1日3食と簡易ベッドを提供するって言われたんだ。そりゃあサインするなって方が無理ってもんだ。最初の2回の任務はまずまずだったが、3回目でケチがついた。なぜだか知らんが、奴らは俺たち新兵の分隊を、全身義体の部隊にぶつけやがったんだ。生き残れたのは2人だけだった。戦後、俺は企業の医者に新品の義肢をもらって地元に戻った。要は解雇されたんだが、あの頃この街は何もかもが吹っ飛ばされた焼け野原で再建の真っ最中だったし、それなりに“手に職をつけた”奴を雇いたい連中はいくらでもいた。おかげで仕事にゃ困らなかったな」

“ムーヴァー”アブリル・モンテッラ、民間請負人

おまえは生まれ変わった――血が通った生身の手に銃を握りしめ、もう片方の腕のほとんどを金属製の武器庫に変えて。おまえはフリーランスの警備員や殺し屋、あるいは強引な商取引や“秘密工作”を遂行するコーポレート・サイバーソルジャーかも知れない。何をしているにせよ、おまえは間違いなく“赤の時代”のエリート戦闘マシンだ。ほとんどのソロは、第四次企業戦争中に軍務に就き、企業軍に所属するか、どこかの政府が行なっていた今風の“警察活動”で各地を飛び回っていた。

戦傷のダメージが積み重なるにつれ、おまえはどんどん先端技術に依存するようになっていった。武器や鎧としての義肢、反応速度と知覚力を増強するバイオプログラム・チップ、敵を出し抜く切り札となるコンバット・ドラッグなどに。

精鋭中の精鋭になったおまえは、企業侍の地位を捨て、浪人になっているかも知れない。ローニンとは、己の危険な才能――殺し屋、ボディガード、用心棒としての技量に超高額な報酬を払える相手ならば誰にでも雇われる、フリーランサーだ。

悪くないと思うか？　だが、それには代償が伴う――重い代償が。おまえは生まれながらの肉の身体を失い過ぎて、ほとんど機械同然に成り果てている。反射的に敵を殺すことに慣れすぎて、しっかりと気を引き締めていなければ、いつ精神の箍が外れて暴れ出してもおかしくない。エッジを保つために長年常用してきたコンバット・ドラッグのせいで、おまえはひどい依存症にも陥っている。おまえにはもう信頼できる人間がほとんどいない。ある晩はナイトシティの高級マンションのペントハウスで眠ったと思えば、翌日の晩にはストリートの汚い路地裏で野宿していることもある。それも最高であり続けることの代償だ。そしておまえはその代償を自ら望んで支払い続けている。だからおまえは一匹狼の兵士なのだ。

CYBERPUNK RED

ハンドル（名前）	トーチ	ロール	テク	メモ

【知力】	【反応】	【敏捷】	【技術】	【魅力】
8	7	5	6	3
【意志】	**【運命】**	**【移動】**	**【体格】**	**【共感】**
3	最大値 7	6	6	5

ヒット・ポイント（HP）	重傷状態の境界値	死亡セーヴ
最大値 35	18	6

技能

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈運動〉	【敏】	5	2	7
〈応急手当〉	【技】	6	6	12
〈隠密〉	【敏】	5	6	11
〈回避〉	【敏】	5	6	11
〈会話術〉	【共】	5	2	7
〈鍵開け〉	【技】	6	6	12
〈格闘〉（ダメージ2d6）	【敏】	5	2	7
〈偽造〉	【技】	6	6	12
〈教養〉	【知】	8	6	14

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈真意看破〉	【共】	5	2	7
〈スリ〉	【技】	6	6	12
〈精神集中〉	【意】	3	2	5
〈説得〉	【魅】	3	2	5
〈知覚〉	【知】	8	2	10
〈電子／保安技術〉	【技】	6	10	16
〈土地鑑〉	【知】	8	2	10
〈ハンドガン〉	【反】	7	6	13
〈ライフル〉	【反】	7	6	13

武器と防具

防具	SP
軽装アーマージャック	11

武器	ダメージ	装弾数	攻撃回数	メモ
大型拳銃	3d6	8	2	予備の弾薬を16発持っている。
ショットガン	5d6	4	1	予備の弾薬を8発持っている。

ロール特技

《メイカー》

〈電子／保安技術〉技能に＋4（上記の技能基本値に適用済み）

サイバーウェア

ツール・ハンド

おまえの指には、ねじ回し、レンチ、小型ドリルなどの、現場で必要な工具類がすべて内蔵されている。

内蔵型エージェント

おまえは頭の中に自己適応型AIを搭載したスマートフォンを埋め込んでいる。これは音声による命令だけで操作可能だ。

装備

名称	メモ
ダクト・テープ	何を修理する時にも便利。
懐中電灯	光条は100m先まで届く。
発炎筒	半径50mの範囲を照らす。

ライフパス

出身文化圏

性格

ファッション・スタイル

ヘアスタイル

必ず身につけているもの

おまえが最も重視するものは?

おまえは世間の連中をどう思っている?

実家の家庭環境

幼少期の環境

家族を襲った災厄

人生の目標

親友

愛の悲劇

敵	どんな奴?	敵対の理由は?	どんな反応をする?

追加メモ

テク

「世界がゴミで埋まって干からびちまったからって、物事ってやつはそう大きく変わるもんじゃない。この街での暮らしは昔も今もテクノロジーにどっぷり依存してるし、何もかもが完全な終末後世界になっちまわないですんでるのもテクノロジーのおかげだ。みんなが俺様を頼りにするのもな。例えば、あんたん家の台所にあるミキサーが故障したとしよう。そこらの夜の市で新しいのを買おうとしたって何週間も入荷しないかも知れない。下手すりゃ何ヶ月もだ。入荷したとしても、地元のフィクサーと仲良くしてなきゃ、市に招待してもらえないかも知れない。そんな時お役に立つのが、この俺様ってわけだ。俺ならいつでもあんたのミキサーを修理できる。携帯通信端末だって直せるぜ。持ってくりゃ何だって直してやるよ。テクノロジーは、この街を生かし続ける血液だからな。俺？　その伝で言うなら俺は鼓動を打って血液を巡らせる心臓ってとこだ。とりあえず、この近所じゃテクノロジーの血は俺んとこ中心に巡ってるよ」

“トーチ”ジュワオ・バルボサ・アルヴェス、“トーチのなんでも修理店”の店主

おまえは機械を見るといじくらずにはいられない。何かのそばに座ったら、おまえは５分と経たずにそいつを分解し、別の何かに作り変えてしまうだろう。おまえのポケットには、いつも最低限ドライバー２本とレンチ１本は必ず入っている。コンピュータがダウンした？　問題ない。メトロカード（地下鉄のプリペイドカード）サイズの水素バーナーが欲しい？　問題ない。ビデオが再生できない？　インターフェイスの調子がおかしい？　問題なんて、何もない。

おまえは物作りと修理と改造で生計を立てている。世界にテクノロジーが欠かせない以上、技術者もまた欠かすことの出来ない職業だ。戦災で流通網が破壊され、いまだ再建途上にあるとなればなおのこと。おまえは日用品を修理しているだけでもそれなりに良い稼ぎを得られる。だが、いずれおまえはなにがしかの差し迫った理由で、大きな仕事に手を出さねばならなくなるだろう。違法な兵器。非合法な、あるいは盗み出されたサイバー技術。企業が“秘密工作”に使う諜報および防諜用機器。こうしたものを扱うなら、腕次第で大金を稼げる。

しかしそうした金は新たなガジェット、ハードウェア、そして情報を買うために消えていく。ブラック・マーケットがらみの仕事でできるのは友人ばかりとは限らないからだ。おまえは加速度的に増えていく敵に対処するべく、防衛システムに多額の資金を割いているが、何人かのソロとも顔なじみになっており、本当にヤバくなった時に呼べば、そのうちの１人か２人は来てくれるはずだ。

おまえは客を選ばず修理仕事を引き受ける。秘密工作に従事する企業のサムライだろうが、近所の住人のゼペダおばさんだろうが客は客だ。これまで苦情を言ってきた奴はいないが、それは店の入り口前に設置した警備用砲座のおかげかも知れない。ともあれ、おまえはあらゆる類のテクノロジーに魅せられており、それこそおまえがテクである所以なのだ。

ハンドル（名前）	ロール	メモ
レッドテール	メドテク	

【知力】	【反応】	【敏捷】	【技術】	【魅力】
8	5	5	8	5

【意志】	【運命】	【移動】	【体格】	【共感】
5	最大値 6	6	5	4

ヒット・ポイント（HP）	重傷状態の境界値	死亡セーヴ
最大値 35	18	5

技能

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈運動〉	【敏】	5	2	7
〈応急手当〉	【技】	8	2	10
〈隠密〉	【敏】	5	6	11
〈回避〉	【敏】	5	6	11
〈会話術〉	【共】	4	6	10
〈格闘〉（ダメージ2d6）	【敏】	5	2	7
〈救急医療〉	【技】	8	6	14
〈教養〉	【知】	8	6	14
〈外科手術〉	【技】	8	4	12

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈拷問／薬物抵抗〉	【意】	5	4	9
〈真意看破〉	【共】	4	6	10
〈推理〉	【知】	8	6	14
〈精神集中〉	【意】	5	2	7
〈説得〉	【魅】	5	5	10
〈知覚〉	【知】	8	6	14
〈電子／保安技術〉	【技】	8	4	12
〈土地鑑〉	【知】	8	2	10
〈ライフル〉	【反】	5	6	11

武器と防具

防具	SP
軽装アーマージャック	11

武器	ダメージ	装弾数	攻撃回数	メモ
ショットガン	5d6	4	1	予備の弾薬を8発持っている。

ロール特技

《メディシン》

おまえは〈外科手術〉技能を修得する（上記技能リストに適用済み）。

サイバーウェア

ツール・ハンド

おまえの指には、ねじ回し、レンチ、小型ドリルなどの、現場で必要な工具類がすべて内蔵されている。

痛覚操作チップウェア

痛覚受容器官の機能をシャットダウンし、重傷状態の効果（すべてのアクションの判定に対する－2ペナルティ）を無視できる。

装備

名称	メモ
エージェント	自己適応型AIを搭載したスマートフォン。
メドテク・バッグ	医療器具一式。
夜光塗料	暗闇で光る塗料のスプレー。
懐中電灯	光条は100m先まで届く。

ライフパス

出身文化圏

性格

ファッション・スタイル

ヘアスタイル

必ず身につけているもの

おまえが最も重視するものは?

おまえは世間の連中をどう思っている?

実家の家庭環境

幼少期の環境

家族を襲った災厄

人生の目標

親友

愛の悲劇

敵	どんな奴?	敵対の理由は?	どんな反応をする?

追加メモ

メドテク

「子供の頃から壊れたものを見ると直さずにはいられなくてね。最初はロサンゼルスの廃墟を走っている時、うちの車に突っ込んできた1羽の鳥だった。あの時は1台きりで動いてたんだが、親父は私が気に病むだろうからと、わざわざコンビを止めて、死体を拾いに行かせてくれた。それがどうだ、鳥はなんとアカオノスリで、しかもまだ生きていたんだ。私は折れた翼に副え木を当てて、完治するまで面倒をみてやった。それを見た母が私を群れの治療師に弟子入りさせてくれてね。今じゃ私が治療師だ。いや、私の名前に称号は付かないよ。それでもズタボロになった君の腕を治すことはできる。その腕を失うことになるが、治療を受けないという選択肢もある。好きな方を選びたまえ」

“レッドテール” ヴァージル・マーティネズ

おまえは芸術家で、おまえのキャンバスは人間の身体だ。おまえは“赤の時代”に手に入る中で最高の道具を持っていて、使い方も熟知している。運が良ければ、おまえは各地に点在する旧合衆国の残滓である本物の医学校に通えていただろう。第四次企業戦争の最前線や、戦後に雨後の竹の子のように建てられまくった軍病院では医師が不足していたので、泣き叫ぶ患者を押さえつけたり、サイバーウェアを継ぎ接ぎする手助けができるだけでも重宝された。おまえはそういうところで医術を学んだ可能性もある。

あるいは懐かしのSF作品を想起させる数人の老リパードクから教わったというのも捨てがたい。どの作品かって？『The Bladerunner』だ——往年の平面画面映画の『ブレードランナー』じゃなくて、同名の古典SF小説の方の。この最初期のディストピア小説には、ストリートで違法な外科手術を引き受ける闇医者たちが登場した。たぶんそういう輩の誰かがおまえに医術を仕込んでくれたのだ。そしておまえも今は同じ職についているかも知れない。傷を縫い、病気を癒やし、地域住民の命を保つ仕事に。それは愛や義務感のためかも知れないし、ただ副業で荒稼ぎしたいだけかも知れない。

もしおまえが本当の幸運に恵まれているなら、トラウマ・チームとフランチャイズ契約を結んだ地元企業に就職していることだろう。トラウマ・チームとは、患者を探して街をパトロールしている、有資格の医療従事者集団だ。救急車仕様に改造され、機体下部に搭載したミニガンで武装したAV-4アーバン・アサルト・ヴィークルに搭乗して活動する。コイツはこれ以上ないくらい最高の仕事だ——トラウマ・チームは救急医療保険契約を結んだ顧客どもから馬鹿高い保険料をふんだくっているからな。言い換えるなら、最新の医療機器と、クソ速いAV救急車、高い給料と三拍子そろった、最高の外科医のための仕事なのだ。

ともあれ、おまえがどうやってここまで来たかは、さほど重要ではない。重要なのは、おまえがここ、つまりストリートにいて、仕事をしているということだ。どんな理由があるにせよ、おまえはここで仕事をしている。そして、おまえはその行ないによって、メドテクの一員として認められているのだ。

CYBERPUNK RED

ハンドル（名前）	ロール	メモ
トゥエンティフォーセブン 24/7	メディア	

【知力】	【反応】	【敏捷】	【技術】	【魅力】
7	5	5	4	8

【意志】	【運命】	【移動】	【体格】	【共感】
7	最大値 6	7	5	7

ヒット・ポイント（HP）	重傷状態の境界値	死亡セーヴ
最大値 40	20	5

技能

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈隠蔽／発見〉	【知】	7	8	15
〈運動〉	【敏】	5	2	7
〈応急手当〉	【技】	4	2	6
〈隠密〉	【敏】	5	6	11
〈回避〉	【敏】	5	6	11
〈会話術〉	【共】	7	6	13
〈格闘〉（ダメージ2d6）	【敏】	5	2	7
〈偽造〉	【技】	4	6	10
〈教養〉	【知】	7	2	9

技能		能力値	+ レベル	= 基本値
〈近接武器〉	【敏】	5	6	11
〈真意看破〉	【共】	7	6	13
〈精神集中〉	【意】	7	2	9
〈説得〉	【魅】	8	6	14
〈知覚〉	【知】	7	8	15
〈土地鑑〉	【知】	7	6	13
〈ハンドガン〉	【反】	5	6	11
〈文筆〉	【知】	8	6	13
〈ライブラリ検索〉	【知】	7	4	11

武器と防具

防具	SP
軽装アーマージャック	11

武器	ダメージ	装弾数	攻撃回数	メモ
大型拳銃	3d6	8	2	予備の弾薬を16発持っている。
大型近接武器	3d6	—	2	刀剣または折り畳み式の三脚1つ（プレイヤーが選択）。

ロール特技

《クレディビリティ》

1時間に1回、1d10を振り、出目が5以上なら、おまえは自分の現在の状況に関わりのある噂を1つ知ることができる。

サイバーウェア

内蔵型エージェント

おまえは頭の中に自己適応型AIを搭載したスマートフォンを埋め込んでいる。これは音声による命令だけで操作可能だ。

画像強調サイバーアイ

おまえの目は常人より鮮明に見える。〈知覚〉と〈隠蔽／発見〉技能に+2（上記の技能基本値に適用済み）。

装備

名称	メモ
ビデオ・カメラ	12時間まで録画可能。
オーディオ・レコーダー	24時間まで録音可能。

ライフパス

出身文化圏

性格

ファッション・スタイル

ヘアスタイル

必ず身につけているもの

おまえが最も重視するものは?

おまえは世間の連中をどう思っている?

実家の家庭環境

幼少期の環境

家族を襲った災厄

人生の目標

親友

愛の悲劇

敵	どんな奴?	敵対の理由は?	どんな反応をする?

追加メモ

メディア

「私は以前ナイトシティ・トゥデイで働いていたんですよ、信じられないでしょう？　あの頃はコーヒー片手に、神に呪われし荷運びラバみたいにカメラや機材を背負って歩いてましたね！　最初にスクープを撮った時のこと？　あの綿毛みたいに口の軽い企業広報が、マトモな食料を必要としている人たちにキブルを配っていた一件ですかね……私はシンセコークをキメた天気予報士みたいにカメラの前でニッコリ笑ってジョークを飛ばすためにリポーターになったわけじゃないんで。だから辞めたんです。今は本当に充実してますよ。まさに人生の山場（シャープ・エンド）ってやつです。なにしろ自分の局を経営して、事件を追いかけて、人々が本当に気にかけていることをニュースにできるんですから！　ナイトシティで実際に何が起きているか知りたい時は、是非ネヴァー・ブリンク・ニュースを御覧下さい」

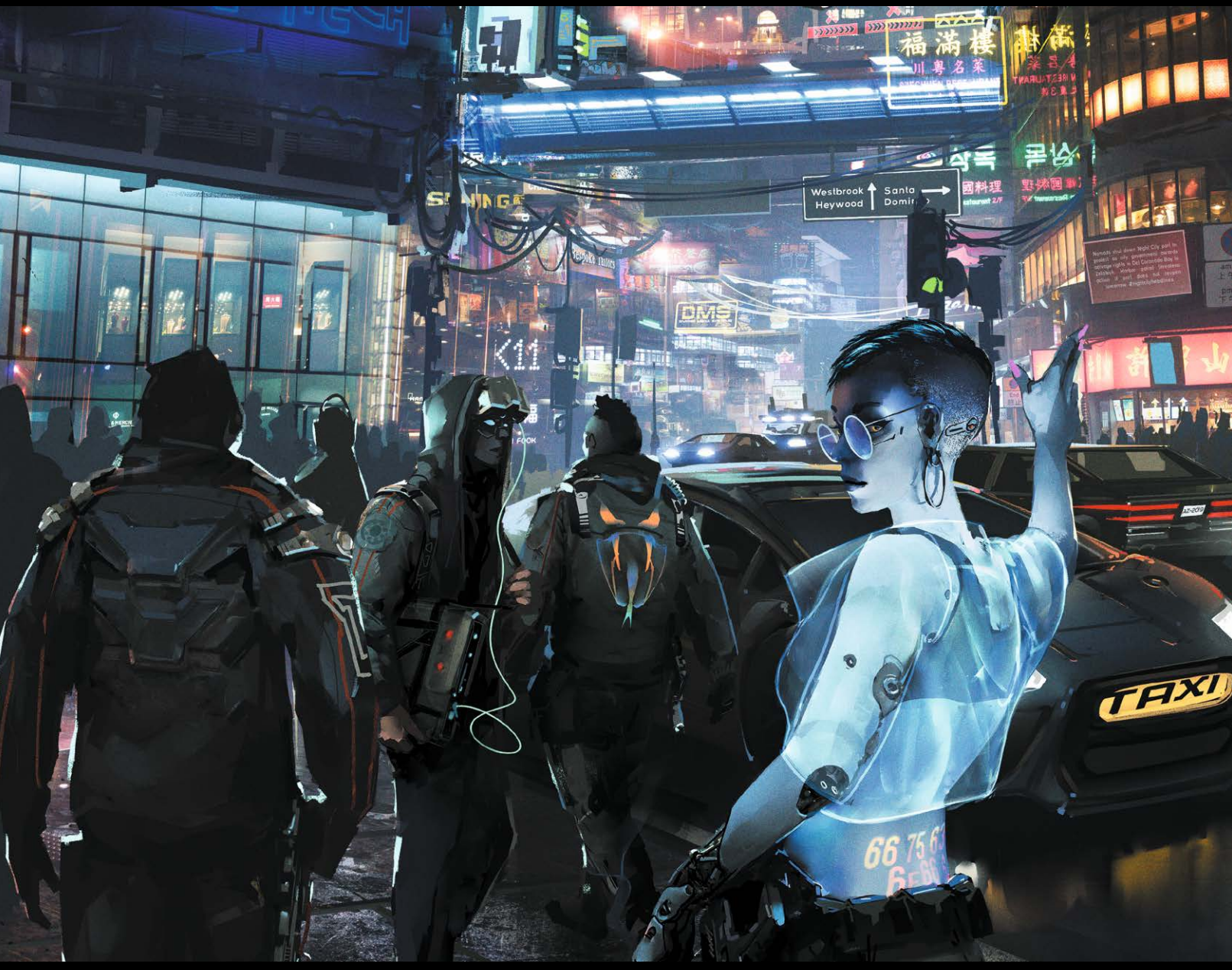
24／7（トゥエンティフォー・セブン）、ネヴァー・ブリンク・ニュース（NBN）のリポーター

第四次企業戦争は、世界を覆っていた虚飾を剥ぎ取り、自分の鼻先で本当は何が起きていたのかをあまねく世間に知らしめた。今日（こんにち）、誰もが知っている真実が真実であることを証明した人々、それがメディアであり、おまえはその１人だ。おまえは自前の動画中継回線（ヴィドリンク）と取材許可証（プレス・パス）を持ち、それらを使うことをためらわない。おまえは街中（まちじゅう）に知られた有名人であり、“赤の時代”の民衆が毎晩データ・プールで見る、馴染みの顔なのだ。昔と違って、おまえのバックに大手マスコミ企業（メディアコープ）はいない。今は自力でファンを集め、コネを作り、名声を高めて後ろ盾とせねばならないのだ。だが、おまえのようなメディアを消そうとしている新世代巨大企業（ネオコープ）群がいる以上、それは容易なことではない。だから、腐敗した役人や企業の飼い犬どもが深い穴に隠そうとしている汚らしいあれこれを掘り起こす時には、こちらも深く隠れて周到にやる必要がある。おまえは取材の翌朝、奴らの犯罪の全容をスクリームシートと動画配信（ヴィドスクリーン）に流すことになる。それまでの間に３、４回は悪党どもがおまえを殺しに来るはずだ。だから、おまえのバックアップ・チームには、ボディガードの凄腕ソロや、いくつものNET構造体（アーキテクチャ）を掘り進んだ先におまえの報道記事や動画を隠しておける、業界トップクラスのネットランナーが必要になるのである。しくじればどうなるかは知ってるはずだ、うまくやれ。

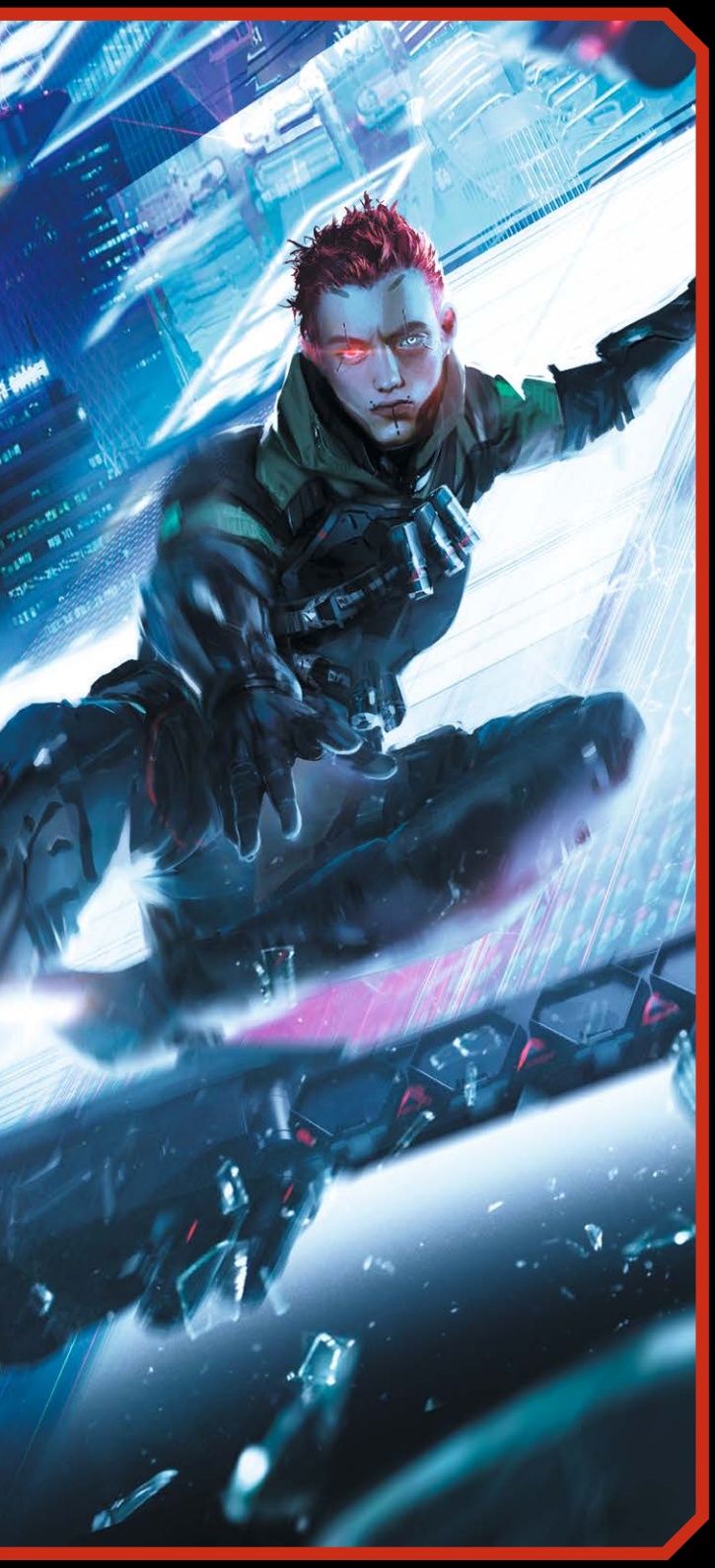
仲間のランナーがホットなネタを電話してきた。おまえは装備を手にし、バックアップを招集する。あのクズどもを叩き潰してやるんだ。今度こそ、確実に。

サイバーパンク CYBERPUNK RED

印刷書籍および電子版で好評発売中



“暗黒の未来（ダーク・フューチャー）”からのRPG



サイバーパンク CYBERPUNK RED

イージー・モード

“赤の時代（タイム・オブ・ザ・レッド）”にようこそ、チューマ！　この数十年で、世界中の何もかもがメチャクチャになっちまった。巨大企業（メガコープ）どものせいでな。今は奴らが引き起こした第四次企業戦争の後始末の真っ最中。自分の面倒は自分で見なきゃ、誰も助けてくれやしない。そんな時代だ。

だが、心配すんな。おまえならやって行ける。凶悪なブースターギャングや暴走サイボーグ、企業に雇われた暗殺者、虚無主義におかされた終末カルトなんて奴らが幅をきかせるこの世界に、ルールなんて1つしかない：どんな時でも限界（エッジ）に挑め。

大きなリスクに挑み、大きな報酬を手に入れろ。立ち止まるな、反旗を翻（ひるがえ）せ、そして火を付けろ。誰もいない道でチンタラ車を走らせるなんてマネはするな。

おまえは脳のインターフェイスにミリテクのピストルを直結し、サイバーハンドをカーボグラス・ブレード付きのタイプにアップグレードし、朝靄（あさもや）のような赤い霧を見通せるサイバーアイをインストールした。世界はチャンスに満ちあふれ、つかみ取るエッジランナーを待っている。それはおまえのことかも知れない。

サイバーパンクRED（レッド）イージー・モードは、“暗黒の未来（ダーク・フューチャー）”を舞台にした名作テーブルトップ・ロールプレイング・ゲーム(TRPG) の入門用簡易ルールだ。おまえが大戦後の荒廃した世界“赤の時代（タイム・オブ・ザ・レッド）”で冒険を始めるために必要な情報は、すべてこの1冊に詰まっている。この小冊子には以下のものが含まれている：

- ナイトシティやサイバーパンク世界全体の歴史と地理の概略。
- ゲームの基礎的なルール：すぐに憶えてプレイを開始できるイージーなルール・セットだ。
- 個性あふれる5種類の作成済みキャラクター：カリスマ的な**ロッカーボーイ**、戦闘の達人**ソロ**、独創的な技術者**テク**、命を救う闇医者**メドテク**、特ダネを狙う報道記者**メディア**。
- 新作の入門用シナリオ『**報酬の行方**』：“赤の時代”じゃ、家賃を払えない奴は文字通り路頭に迷うしかない。おまえたちがどうなるかはブリーフケースに詰まったユーロバック紙幣を取り戻せるかどうかにかかっている。

Hobby JAPAN

翻訳：サイバーパンクRED翻訳チーム
（楯野恒雪、桂令夫、塚田与志也、柳田真坂樹）

サイバーパンクRED日本語版のサポート情報はここを見ろ！
hj-cyberpunk.com

Talsorian Games

CD PROJEKT RED®