

CORE STRIKE

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

コアストライク



No.158-3

FRONTIER 2150
METAL HEAD

CORE STRIKE

FRONTIER 2150

コアストライク

— **フロンティア2150** —

METALHEAD EXPERT MANUAL

“メタルヘッド” エキスパートマニュアル

STAFF

SYSTEM DESIGN : NARUMI TAKAHIRA
: SEI'ICHIRO HIGUCHI
WORLD DESIGN : TEAM AGARUTA

BOX ILLUSTRATION : BEN-TEN-DOU
MECHANICS DESIGN : GORO MURATA
INTERIOR ILLUSTRATION : GORO MURATA,
BEN-TEN-DOU & TAMOTSU ICHIMURA
CYBER-MAP DRAWING : TAMOTSU ICHIMURA

BOX DESIGN : RIEKO TSUIKI
LOGO DESIGN : SHINJI HASE
TYPESETTING : YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING : HAKUSHINSHIKI
SEISAKUJO

EDITING : TOSHIHIRO TAKEDA
Copyright 1991 Hobby Japan Co. Ltd.
Copyright 1991 Team Agaruta

**All rights reserved. No reproduction without author's
permission.**

はじめに

このセットは“メタルヘッド”ワールドにおける“サイバースペース”という第2の空間、およびそれにかかわる背景世界を徹底的にフォローしたエクステンションキットです。

またプレイヤー・キャラクターの中の“ネットライナー”や“ハスラー”にとって、サイバースペースは主な冒険の舞台ですから、同時にこの2種類のキャラクターたちのためのパワーアップキットでもあります。

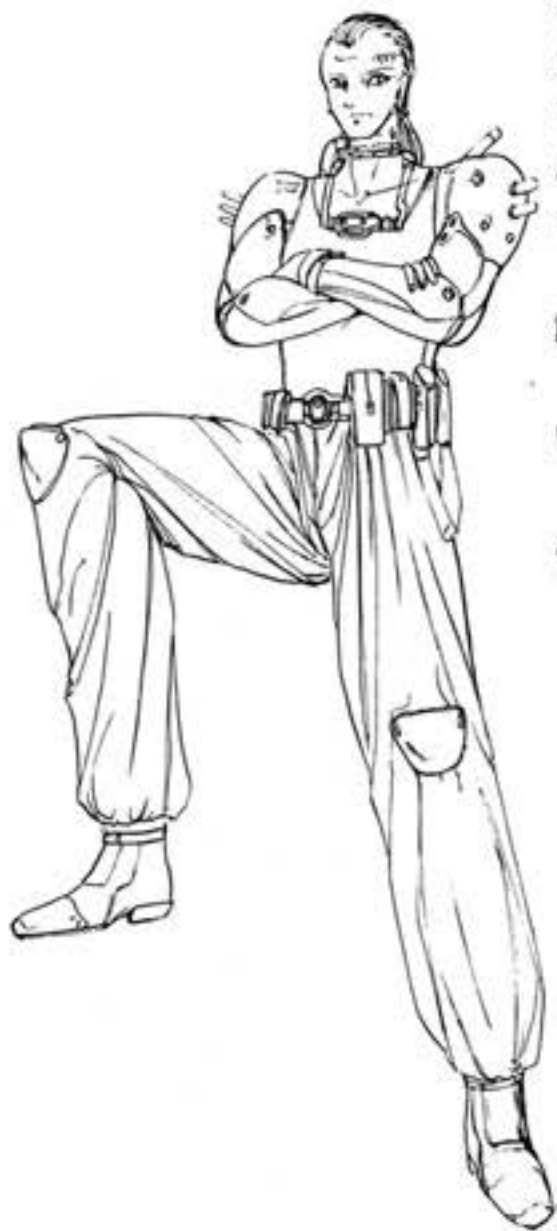
“メタルヘッド”スタートセットではごく簡単にまとめられていたネットワーク／サイバースペースに関するルールですが、ここに掲載されている数々の新ルール、オプショナルルールを使用することで本格サイバーパンクの雰囲気完璧に味わうことができるようになるでしょう。

背景世界、特にネットワーク／サイバースペースに関する記述について、スタートセットではごく狭い範囲しか公開できませんでしたし、実際に運用される簡易ルールに抵触しないように配慮して、その内容にもあまり深くは触れられませんでした。今回収録した背景設定を読んだ方のなかには、スタートセットと雰囲気が変わったと感じる方がおられるかも知れません。これに関しては、詳細な解説を随所に盛り込みました。

大きく広がった背景に連動して、ネットワークとサイバースペースに関するルールのほとんどは一新されましたが、アドバンスト・ルールはサイバースペースでのプレイをより楽しくするためのものであり、実際のプレイにおいて、このセットに存在するすべての発展／追加ルールを使用しなければならないというわけではありません。スタートセットにおいて数々の選択ルールが存在していたように、このキットも取り入れたいルールだけを採用してかまわないのです。例えば、“アドバンスト・アクセス”ルールだけを新たに採用し、サイバースペースにおけるルールはスタートセットの基本ルールのままとか、逆に今までの“イメージファイト”ルールを破棄して、新たに登場した“アイスブレイク”や“ネットジャンプ”のみでプレイを行なうことも可能なのです(めいめいで背景設定を多少変更する必要はあります)。

またスタートセットで創ったキャラクターや既出のアイテムなどについても、ほぼ完全にコンバージョンが行なえるよう配慮しました。

では、大きくバージョンアップされた“メタルヘッド”の電腦世界をお楽しみください。



CONTENTS

ネットワーク	4	マテルフォーム	33
ネットワークの全体像	4	マテルフォームの使用	34
メジャーネット	5	マテルフォームのバージョンアップ	34
5大メジャーネット	6	記録シート	34
ローカルネット	7	パーティと分身	35
世界のローカルネット	8	スピードと行動回数	35
インディーズネット	8	サイバースペースでのアクション	36
ネットワークとの契約セキュリティ	9	イメージファイト	36
ローカルネットとの年間平均契約料	9	イメージファイトからの逃走	37
ローカルネット/メジャーネット内の構造	9	アイスブレイク	37
ローカルネットのサイバーイメージ	10	コアストライク	38
		コアストライクからの逃走	40
ネットワークを主背景とした新キャラクターの創造	11	アドバンスト・システムジャック	40
ネットキャスター	11	システムエリアの支配	40
INNについて	12	ネットジャンプ	40
ハッカー	13	ドッグファイト	41
テック・ヒッピー	14	AHPの走査	42
ニューウェーブ・シャーマン	15	AI	42
ステイムアーティスト	16	AIのクラスと種類	42
AHPオフィサー	16	サイバースペースでのAI	43
新スキルの解説	17	サイバースペースでの損傷と死亡	45
		フィードバック損傷チャート：追加項	45
ハッキングの実際	18	サイバースペース死亡チャート	45
ハッキングで何ができるのでしょうか	18	脳にかかわるサイバー技術	45
実際のゲームでのハッキング	18	量子生命体	45
		脳神の気まぐれ	46
アドバンスト・アクセス	20	カスタマイズ	48
1. アクセスファイバー	20	アイテム	49
2. 端末	22	磁気カードについて	50
公衆端末	22		
オフィス用端末、家庭用端末	22	アシストソフト	50
パーソナルデッキ、マイクロデッキと無線機	22	ロジックボム	53
3. アクセスによるネットワーク・アクション	23		
4. アクセス能力の変換	23	セキュリティ	55
5. アクセス能力の技術成長	23	データエリアの構造とセキュリティ	55
6. サーチ	24	プロテクション	55
個人・組織のデータについて	24	バイオコムチップを使ったプロテクション	55
7. サーチのアシストを行なうアイテム	25	プロテクション・リスト	56-59
8. マッピング	26		
9. コードワーク	27	ネットワークの応用テクニック	60
10. データブロー	28	メジャーネットの利用	60
11. 端末の経由	30	ローカルネットの利用	60
アクセス・ハッキングへの対処	30	インディーズネットの利用	60
		アドバンスト・ルールでのインディーズネット局の開設	61
アドバンスト・ジャック=イン	31	運用の方法と注意	62
サイバースペース	31		
ジャック=イン・システムの歴史	31	スキッド	62
ジャック=イン・システムのコンポーネントと推測的原理	31	1. コードレス・ジャック=イン・システム	63
ジャック=イン・システムの実用	32	2. 脳波通信システム	64
サイバースペースの風景	32	3. 特定脳波検出/特定行動監督システム	64
サイバースペース内における意識体	32	4. ボディジャック	64
意識の変換	32	5. スキッドスタン/スキッドジャック	64
時間経過とスピード	33		
空間と自我の認識のための集中力	33	異能力	66

ネットワーク

メタルヘッドの世界におけるネットワークは20世紀でいうところの「電気」のような存在といえます。人間の生活空間のすみずみはコンピューターネットワークにより管理・運営されています。これは人間がコンピューターに支配されているということではなく、個人が社会とコミュニケーションをとる際の(より便利な)仲立ちとして存在したり、またあらゆるハードウェアのコントロールのアシストなどを引き受けている(労力の軽減)ということです。

人類とその社会がネットワークに依存しているのは揺るぎなき事実ですから、もしネットワークが突然消滅してしまうような事態が起これば、メガシティはたちまち崩壊し、そこに住む人間もパニックに陥ることでしょう。

さて、コンピューターネットワークと一口にいても、具体的にはどんな役割を果たしているのでしょうか。

一番大きく、人類に貢献している役割は通信と情報の管理でしょう。情報が、生きていく上で重要なファクターであるのは誰でも認めるところです。

この情報を受け取り、活用するのは人間ということになりますが、ネットワーク上では受け取った情報を処理したり、運用することも行なわれます。これが人間の労力を軽減し、または人間では処理しきれない情報の活用を可能にしているのです。生産、輸送、交通、保安システムの他、新たなものを生み出す研究もAIを使えば造作もないことなのです。このほかネットワークは我々に数々の娯楽を提供してくれます。つまり、あらゆる分野に無数のネットワークが存在し、たがいに情報を絶え間なく交換したり運用しているというわけです。

ネットワークの全体像

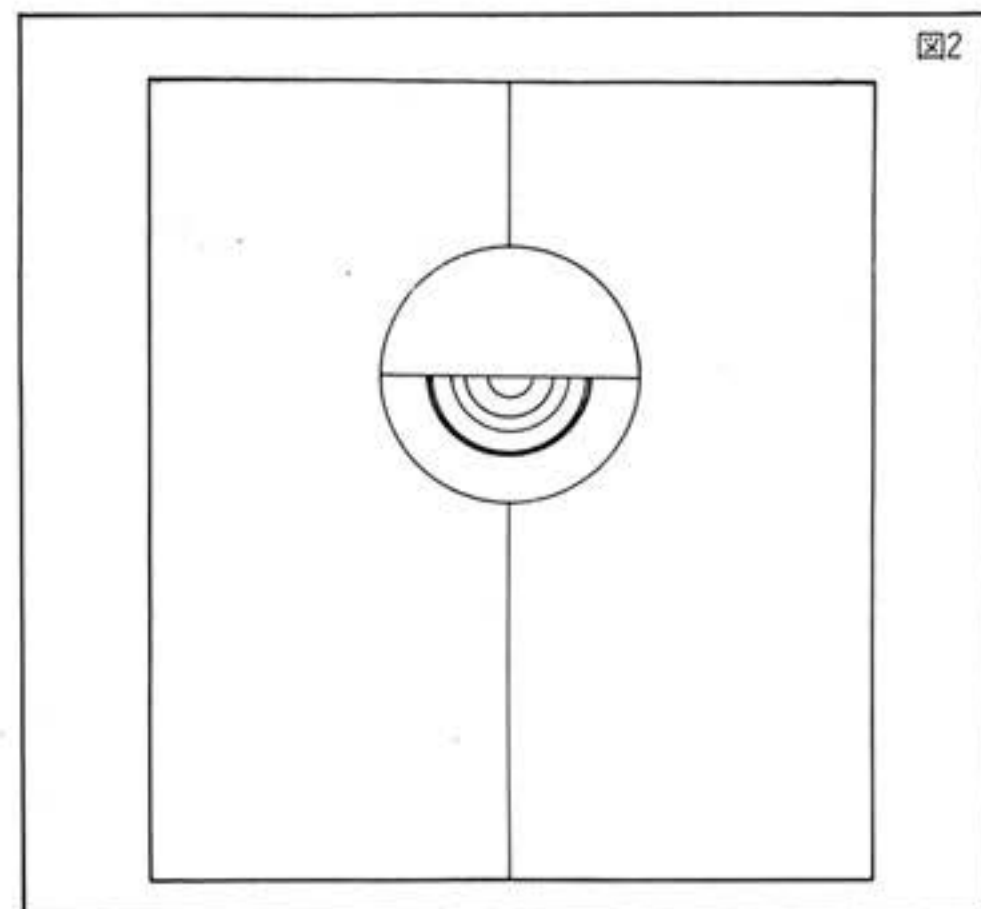
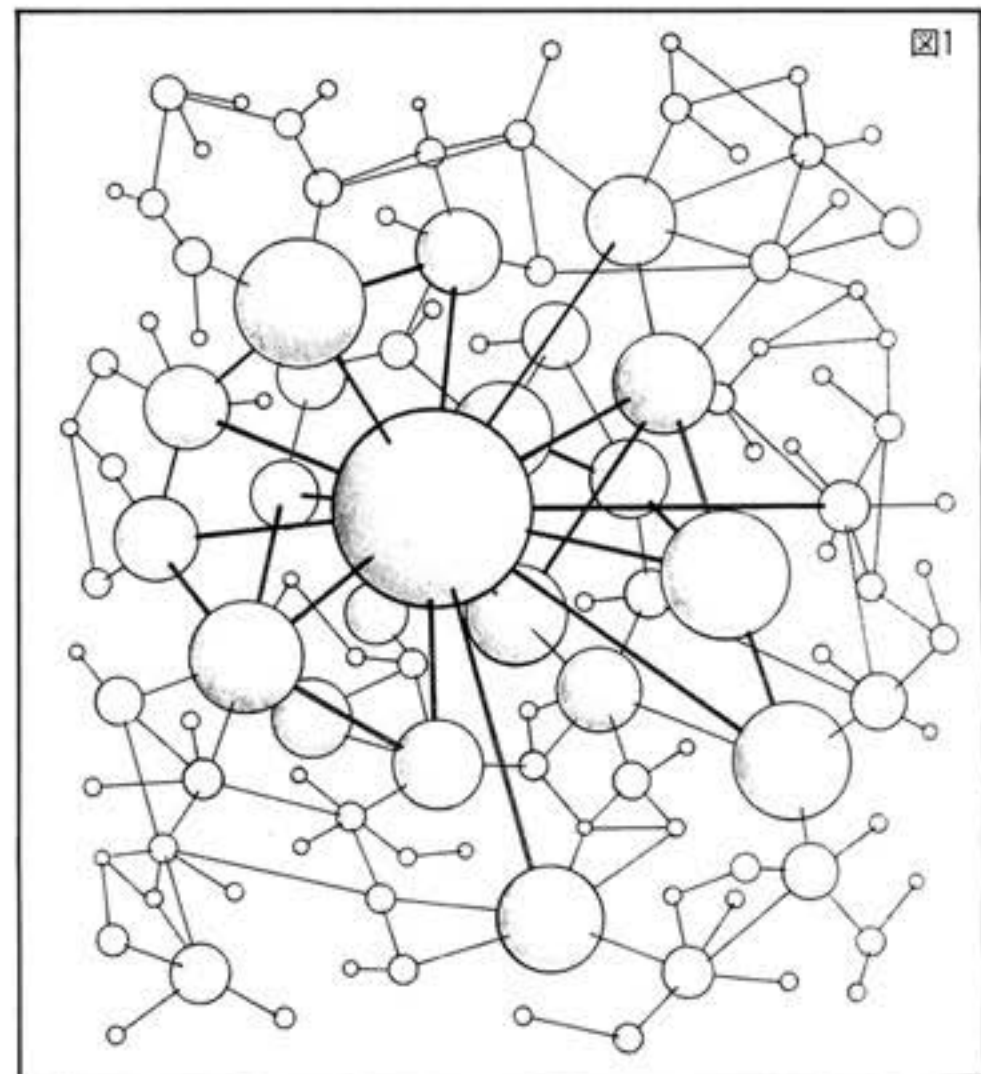
ネットワークは文字どおり無限に織りなされた「網」の重合体ですから、全体像を明確に表すことはできません。ただ、一般には疑似構造モデルをもって説明されます。

有名な疑似構造モデルとして、重合分子構造モデル(図1)と惑星構造モデル(図2)の2種類があります。ここでは(図1)を使ってネットワークの全体像を解説してみましょう。

このモデルは1つの大きな核を中心とした重合分子の一固まりをモデルにしており、ネットワークは中心核から大きく広がっています。

中央の大きな核、これが世界規模の商用・通信用のネットワーク、メジャーネットで、他のいかなるネットワークよりも高位な存在です。

ここはネットワークの中でも一番広義で機能的な領域です。公共的ではありませんが、一般にはなじみの薄い領域と言えるでしょう。このネットの社会に対する役割は2つあり、1つはそのデータエリア内に世界中から集まってくる情報のうち特にグローバルかつ有価な情報を保管することです。もう1つは、各メガシティの都市機能をコントロールす



るという役割です。すべてのシティの機能が一括してこのネットにコントロールされているというわけではなく、各々のシティのコントロール機能がメジャーネットに集中しているということです。実際のコンピューター処理能力やネットワークの管理能力が発揮されている部分であり、他のネットから取り入れた情報を処理し、活用する部分。具体的に例を挙げるなら、エネルギー施設の管理と統制、各種交通輸送機関の運用と管制などが挙げられるでしょう。

次に、中心核から伸びるラインにつながったいくつもの中規模の分子、これは一番アクティブで規模も大きな領域でネットワークの中核と言えます。

ここはローカルネットと呼ばれており、世界のあちこちにあるメガシティに付随したかたち、つまり「地域に根づいた」かたちで存在しています。ここもネットワーク社会において2つの役割を果たしています。

1つは(地域的ではありますが)一般に公開されるソースとしての情報群を提供する場という役割です。マスコミ情報、歴史などを含む不変的な時事記録、統計……わかりやすく言えばテレビニュース、株式市場のデータ、天気予報、列車の時刻表、ゴシップ、図書館や本屋に並んでいる普通の本や娯楽の一部(バラエティ番組や漫画)などがそれに当たるとでしょう。

もう1つは、メジャーネットより格は落ちるものの、一般に公開されない情報を保管するための情報金庫としての役割です。この情報金庫はメジャーネットのそれより使用料が格安だし、いかがわしい情報(非合法的な情報)もキープしておくことができるので、企業はもちろん市民も利用することが多いようです。ですから、ハッキングと呼ばれるコンピューター犯罪の70%はここで行なわれます。もっとも、ハッカーに言わせれば「隠してあるからのぞきこみたくなるのだ」そうですが。

中くらいの大きさの分子——ローカルネット——に付随している、小さな分子はインディーズネットと呼ばれる個人営業または趣味で開設されているネットワークを表しています。正確にはそれぞれのローカルネットの領域の一部を間借りしていて、メジャー/ローカルネットから様々な情報を拾い出してくるという連中ですが、法的に非合法であっても、便利のためか利用者はかなり多いようです。

ネットワークがメジャーネットとローカルネット(＋インディーズネット)によって構成されていることは確かなのですが、無作為に発展してきたこの巨大な1つの疑似惑星のすべての細かい地理的構造は誰にもわかりません。別の見方をすれば、違う分類もできるでしょうし、仮にアンドロメダから来た宇宙人が秘かにこのネットワークに彼らの星の情報を流したとしても、その出所を確かめるのはきわめて難しいでしょう。ネットワーク全体の管理となると誰もしていないのです(というより不可能です)。

INNのカリスマ的ネットキャスター、エディスン＝マックブライートの言葉は有名です。

「ネットワークに存在する情報のすべてを把握することは神にだって不可能なことさ」

メジャーネット

メジャーネットとは、全世界規模の情報ネットワークで通信とネットワーク全体の管理、そして各メガシティの都市機能管理に使用されているネットの総称(俗称)です。

メジャーネットはその地域ごとに(アメリカ、ヨーロッパ、アジア、ユーラシア、オセアニア・アフリカ)の5つに分かれています。どれもその機能・役割はまったく同じです。これはあくまで管理上の区分で、事実上、継目のまったくない一固まりのネットワークと考えてよいでしょう。情報検索の能率化とネット内のデータが破壊されるような事故また



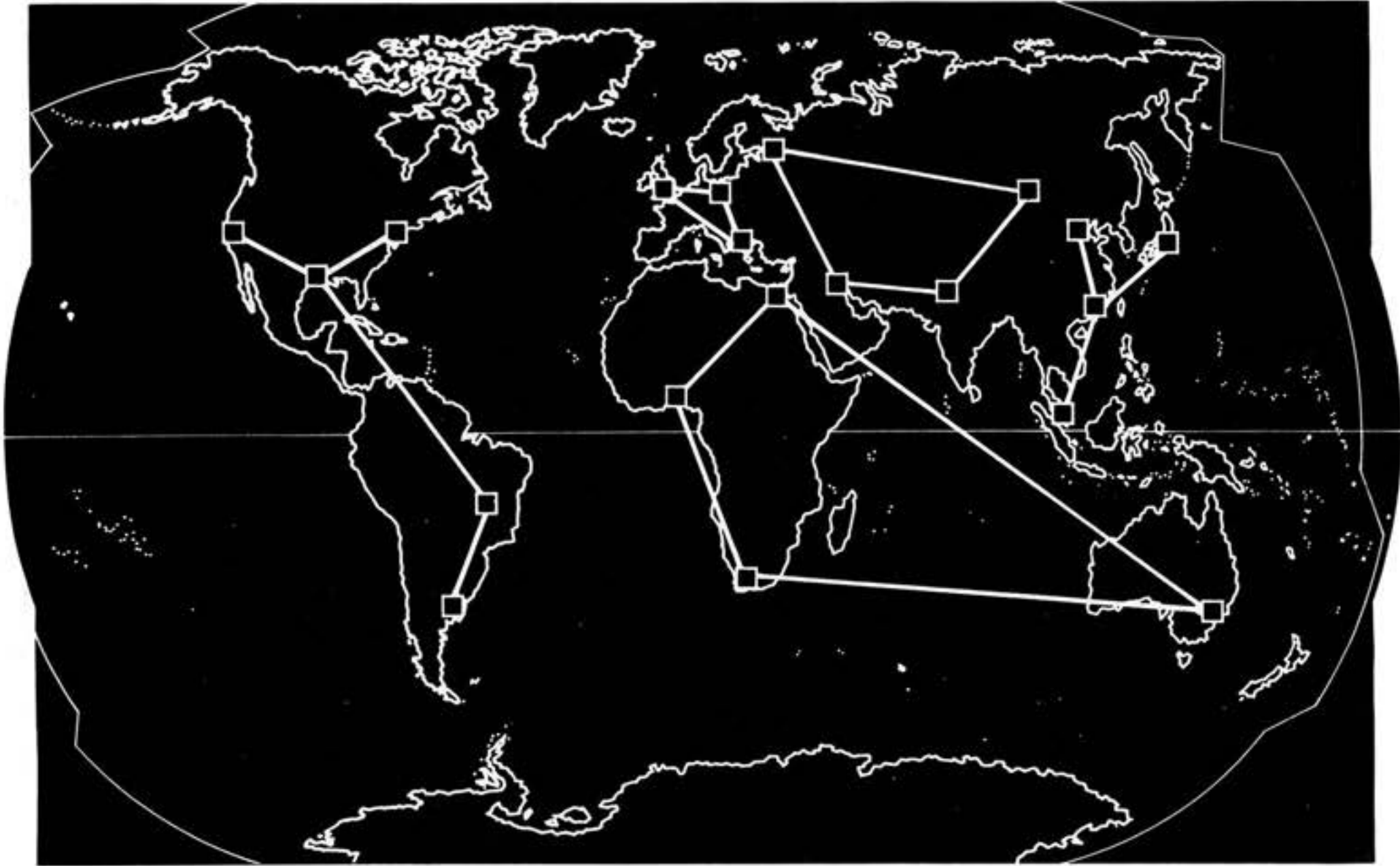
は犯罪に備えて分割管理を行なっているのです。何の支障もない状態なら、このネットは1つのネットワーク、または1つのサイバースペースとして認識されます。

このネットはネットワークの中でも万全のセキュリティを誇っているため、その機能は先に述べたとおり、(主に)支配企業間で取り交わされる商業通信ラインの管理とその際に運用されるであろう有価値情報の保管、さらにセキュリティが万全なため各メガシティの都市機能の管理などを行なっています。利用者がごく限られているし、保管してあるデータの量もそんなには多くないため、実際のネットワークの規模としてはそんなに大きくはありません。様々な機能を担っているため、それを運用するためのシステムが非常に大きいのです。システムを骨、データを肉に例えるなら、骨とスジばかりで機能一点張りであるという風にも表現できます。

分類を行なうなら、メジャーネットはもっとも上位のネットと言えますが、より下位のローカルネットなどとは違い、完全な営利目的で運営されているわけではありません。ネットを主催しているのは、国際情報通信機構(IIO)という超国家組織体で、支局がそれぞれのメジャーネットを管理する5つのメガシティ(ニューヨーク、パリ、トウキョウ、モスクワ、キャンベラ)に置かれています。本部はありませんし、この5つのネットを統合する組織もありません。

一般にメジャーネットおよびそれを運営する組織は人類の共有財産として認識されており、ネット側も利用者に対し完全に中立の姿勢をとっています。例えば、対立状態にある北米と南米のメガシティのすべてが同じメジャーネットに加入しているのはこうした理由からなのです。

メジャーネットにはもう1つ重要な役割があります。遠距離・大規模情報の送受信、また政治的障害のある地域どうしのグローバルなパイプとなることです。ローカルネットは濃密なネットワークですが、やはり地域に密着したネットワークですから、対外的にはフォローできない点が多くあります。メジャーネットは各ネットワーク間のデータ転送・通信を能率よく円滑に行なえるケーブルを世界中に張り巡らしており、その権利を持つ者なら誰にでも常時その使用を許可しています。ただし、このケーブルは一般通信用の物ですから、メジャーネット本体とは完全



に切り離されており、ここからメジャーネット内に侵入することはできないようになっていました。

メジャーネットの運営のための資金はすべてのメガ=シティから、その使用量などに応じて徴収されます(市民からの税金でしょう)。

ローカルネット

ローカルネットとは、文字どおり地域規模のネットワークのこと(俗称)で、PCたちが主に活動する舞台となるネットワークです。地域規模といっても《メタルヘッドワールド》ではメガ=シティ1つが一地域ですから、正確には「1つまたは複数のメガ=シティによって利用されている実質的なネットワーク」または「そのメガ=シティで特に勢力(シェア)の大きな地域ネット」と定義できます。そして、それぞれが1つのネットワーク(またはサイバースペース)として認識されています。

5大メジャーネット

世界中のメガ=シティはそれぞれ以下のようにメジャーネットに加入しています。

ワールドセンス=ネット 地域：アメリカ

北米東部	ネオ=アップル
北米西部	サン=アンジェルス
北米南部	テキサナ
南米中部	ニューブラジリア
南米南部	リオ=ブエノス

ユーロネット 地域：ヨーロッパ

西欧	ヌーベル=デルタ
西欧中部	ニューロピア
バルカン半島	バルカン=クラスター

KDK (国際電腦空間) 地域：アジア

極東	ミレニウム東京
アジア東部	中華人民共同体
東南アジア	グレート=ホンコン
マレー・スマトラ	エクエンタル=スプロール(EQS)

タスケープル 地域：ユーラシア

ロシア	ネオグラード
中央アジア	ライルバートル
インド	シャンカラ
中近東	アル=バビロン

デジタルサット 地域：オセアニア・アフリカ

オセアニア	セブンス=ヘブン
アフリカ北部	グランド=カナーン
アフリカ南部	メガ=ケープタウン
アフリカ西部	サハラ=ゲート



スーパーAIが司る都市機能を除けば、各種企業のOA機器類、通常の通話回線、銀行、その他一般に使用されているオンラインと名のつくものはすべてローカルネットに属しており、それぞれ運用が行なわれています。

本来ならローカルネットは1メガ=シティに1つずつ存在していて然るべきなのですが、大規模なネットワークを運営できない、または独自のネットワークを持つまでもない2流のメガ=シティは、他の勢力の大きなメガ=シティのネットワークを間借りしていることが多いようです。また、他のメガ=シティからの圧力で独自のネットを持つことのできないメガ=シティも存在しますし、合理性を考慮して共同で1つのネットを使っているケースもあります。

ローカルネットの主な機能・役割を一言で言うなら、実際に利用者がコンピューター、およびネットワークからのデータを活用する場を提供することです。もちろん、この中には地域内(同ネット内または関係の親密な他のローカルネットとの間)での利用者同士の通信という機能も含まれています。つまり、知りたい情報の検索から、工場のオートメーション生産の管理、経理、設計……そして知られたくない、知られてはならない非合法情報をキープしておく領域でもあります。

ここでは一般に公開される情報なども多く提供されています。そのシティのすべての市民がこのネットを利用する権利を有しています。ですから、ここで流されるすべての情報とデータは見ようによってはまったく無価値なものかも知れません。実際にはここで提供される情報・データは企業活動や個人の行動指針を決定する要素となるのですから、誰にとっても最も重要なデータに違いないのですが、例えば、「酸素」のようなものなのかもしれません。

企業や個人にとって有益な財産(有価情報、有形財産)を生み出すのは

実はローカルネットなのです。有価情報はそれ自体が価値を持つ情報のことです。

簡単な例を挙げてみましょう。ある研究所で創られた新薬の組成図、そもそもこれをつくるときには一般情報として入手した数々の薬のデータを研究したことでしょう。一見無価値な一般情報も加工すれば、有価情報になるのです。さて、この組成図はそれ自体貴重なデータで他の企業に持っていけば高い値で引き取ってくれるでしょう。それだけではありません。例えばその組成図を手に入れられなかったとしても、そのすばらしい薬が発売されるのを知っているのだから、発売元の企業の株を買いこんでおけば、あとで大儲けできます。

情報はかように貴重でおいしい代物なのです。ハッカーならずとも隠された情報に手を伸ばしたくなるのは言うまでもありません。ローカルネットには不法侵入者に対する数々の罠が張り巡らされて貴重なデータを守っています。もちろん、隠されているデータがまっとうなものだけとは限りません。このように厳重なローカルネットのセキュリティを逆に利用して法に触れるような行為の記録などもたくさん隠されています。これは企業に限ったことではなく、そのネットを利用するあらゆる団体、個人も含まれるでしょう。

ローカルネットは純然たる営利団体で、ネットを運営しているのはメガ=シティごとの巨大企業の一部門です。運営は各シティから出る援助金と利用者からネット使用料を徴収することで賄われています。ローカルネットの付随機関としてAHPやニュースネット局などが挙げられますが、ほとんどの場合、別の組織として運営されているようです。

世界のローカルネット

世界のローカルネットのリスト、および各ネットを多く使用しているメガシティの状況です。

ALTOS

北米西部 サン=アンジェルス
北米南部 テキササ

バンナムネットワーク

北米東部 ネオ=アップル
アフリカ南部 メガ=ケープタウン

帝都電脳網

極東 ミレニアム東京
マレー・スマトラ エクエンタル=スプロール(EQS)

中華電脳通信

アジア東部 中華人民共同体

UKE

西欧 ヌーベル=デルタ
中近東 アル=バビロン

ギガスペース

ロシア ネオグラード
中央アジア ライルバートル
ヨーロッパコミュニケーションズ
西欧中部 ニューロピア
バルカン半島 バルカン=クラスター

アステカオールラウンド

南米中部 ニューブラジリア
南米南部 リオ=ブエノス

グローバルウェブ

インド シャンカラ

ユニバーサルコモンズ

オセアニア セブンス=ヘブン
アフリカ北部 グランド=カナーン

オールアフリカンリサーチ

アフリカ西部 サハラ=ゲート

ネットワーク68000

東南アジア グレート=ホンコン

インディーズネット

インディーズネットは正確にはネットワークとは言えません。ローカルネット内に存在する同人データエリアをさし、これも単なる俗称です。ローカルネットに間借りしているのですから、その大きさの限度は決まっていますが、その規模に関してははっきり言えません。個人または特定の団体によって開設されていますが、利用者が両手の指で数えるほどしかないところから、何千、何万人もの利用者がいる人気ネットもあります(運営者が団体の場合、宗教団体の他、ギャング、難民コミュニティなどが挙げられます)。

数にしても「無数」と言い切ってしまった方がすっきりするほど存在します。インディーズネットの開設は法的に認められていないことが多いのですが、登録によって存在が認められているメガシティでさえ登録者の数百倍のネット局が存在すると推定されています。各行政当局は随時、こうした不法ネット開設者に対し警告を発していますが、よほどのことがないかぎり、手入れば行なわれません。インディーズネットのように(限定的ですが)濃密な情報を持つ組織は他にありませんから、もはや当局もその存在をしぶしぶながら認めるしかないというのが現実でしょう。

インディーズネットが概念的に1つのネットであるのか、そうでないのかは議論の分かれるところですが、専門家の意見を借りればローカルネットのポケットにすぎないということになります。メジャーネットが5つのネットワークで構成された1つの世界であるとするなら、ローカルネットもそれぞれ1つずつの世界を構成していると見なすことができます。これに比べ、インディーズネットはローカルネットに間借りしているに過ぎません。特殊な機材によって、家主のローカルネット以外のネットにも直通経路を開くことは可能ですが、その世界はあくまで家主のネットの規則(サイバーイメージといってもよいでしょう)によって支配されています。ただし、サイバーイメージはこれまた機材によって多少のアレンジは可能とされています。

無数のインディーズネット群は、他のネットワークに存在するネット局とはもちろん、同じローカル内に存在する他のインディーズネットともつながっているとは限りません。基本的に回線は1本、家主ローカルとの回線が開かれているに過ぎないのです。

いずれにせよインディーズネットは世間から見ればいかかわしい存在と言えるでしょう。しかしハンター、ジャーナリスト、犯罪者、捜査官、ハッカーたちにとってはここは貴重な情報源/便利屋なのです。典型的なインディーズネット局は単に趣味でネットを開設し、ここを出発点にあちこちのネットから情報を集め回りますが、中には純然たる「情報屋」や「記憶屋」、ネット間の「飛ばし屋」「洗濯屋」などが存在します。

情報屋はその名のとおりで。情報を量としてもっとも多く蓄積しているのはローカルネットですが、より濃密な情報や様々な裏情報を押さえているのは彼らに他なりません。ただし特定分野または地元の情報には詳しいのですが、他のことはからっきしということが多々あります。

記憶屋はいかかわしい情報を保管してくれるところです。情報金庫はローカルネットでもサービスの一環として行なわれていますが、いかかわしい連中の中にはなじみのインディーズネット局により高い信頼を置いている(または置かざるをえない)ようです。

飛ばし屋はハッカーなどがネット間を飛び回る際、その経路を確保してくれる連中で、ネット内の逃がし屋です。

洗濯屋は不正に手にいれた金(といってもネット内での金で銀行での口座記録のことです)や、データなどを足がつかないように細工する連中です。

また、インディーズネット局の中には実に多くの種類の娯楽場があります。ここに集まる者には(悪い遊びをしたい年頃の)子供たちも含まれます。

インディーズネットの運営の状態はいうまでもなく様々で、趣味で何とかやっているところから、うまくやってひと財産築いてしまう者までいます。世界中にあるローカルネットの中にも、元はこうしたインディーズネットから大きくなった例がいくつかあるくらいです。

インディーズネット局を相手にハッキングを行なう者はごくまれです。規模が小さいのでセキュリティはほとんどないだろうと思われがちですが、ネットの主催者はコンピューター・マニアばかりです。守るべきデータなどなくても、偏執狂的な畏がいやというほど仕掛けられているのです。

ネットワークとの契約とセキュリティ

ネットワーク利用者はアクセスファイバーかキーボードからの入力と

いう手順で端末からネットワークにアクセスを行いません。ネットにアクセスする権利はネットと契約しなければ与えられません。

貴方が市民権を持つシティが主催(または加入)しているローカルネットと使用契約を行なうときには、契約料は半額です。メガシティの市民は(不法に住みついている難民でないかぎり)市民権が与えられています。市民権交付時に《IDナンバー》というネット内の身分証明コードが与えられ、アクセスファイバーを埋め込むならこのIDはその中に記録されます。埋め込まないならIDは自分で記憶しておかねばなりません。役所の方ではこのIDを所定のローカルネットに登録するので、市民なら誰でも無条件でネットを利用できるというわけです。

ただし、利用者が情報検索以外の目的にもネットを使うつもりなら、つまり、ネット内に存在するグリッドを借り出そうというなら、グリッド使用料金を支払わねばなりません。また、ローカルネットはハッカーに狙われやすいネットですから、IDチェックだけではセキュリティが不十分かもしれません。契約時にそのネット内のチェックポイントでさらなる身分をチェックするための別のプロテクション(例えば磁気カード、声紋などによるもの)を設定することができます(有料)。また、グリッド内では自分で自由に様々な形式のプロテクションやセキュリティを設定することもできるのです。

グリッドを貸し家に例えるならプロテクションは錠前、IDとパスワードはそれを解除する鍵と言えます。またその他のセキュリティは番犬に相当するかも知れません。

市民権を持っていない外国のローカルネットは個人(または団体が構成員の分をまとめて)が直々に契約に出向くこととなります。ネット主催者側は同じように個人IDをローカルネットに登録します。

メジャーネットを利用できるのはごく限られた一部の人のみです。大企業の幹部クラス、または企業のオペレーターの中でも管理職的立場にある者のみが厳重な審査ののち、IDを交付されます。審査があるだけで、個人からは使用料は徴収していません。

ローカルネットとの年間平均契約料(ドル)

ALTOS	8,000
バンナムネットワーク	10,000
帝都電脳網	12,000
中華電脳通信	8,000
UKE	9,000
ギガスペース	6,000
ヨーロピアンコミュニケーションズ	8,000
アステカオールラウンド	5,000
グローバルウェブ	7,000
ユニバーサルコムズ	9,000
オールアフリカンリサーチ	10,000
ネットワーク68000	13,000

● 実際にはさらに通信料(1分につき\$1くらい)を毎月徴収されます。

ローカルネット/メジャーネット内の構造

まず、PCたちと特にかかわりの深いローカルネットの構造について説明しましょう。

ローカルネットは1つないし複数のメガシティによって運営されています。正確に言えばローカルネットを制御/統制しているのは各メガシティに置かれたスーパーAIです(運営しているのはメガシティでも

利用者が必ずしもその市民である必要はありません)。

都市機能を司るこれらの巨大制御装置はその能力をメジャーネットの制御、ローカルネットの制御、都市機能の制御などに振り分けているわけで、ローカルネットを運営するためだけに存在するわけではありません。

図では複数の都市の複数のAIが一固まりになってネット構造の最上段に存在しています。このローカルネット用の制御システムを《メインフレーム》と呼びます。このメインフレームはネットワークを支える骨組みまたは動力炉のような存在で、データなどを保管しているわけではありません。普通の人たちやハッカーにとってさえ興味が湧くところではないでしょう。ここに不法に侵入したがる者はシティを混乱に陥れたいテロリストかラリったハッカーだけです。的をメインフレームに絞らないかぎり、通常のハッキングやダイブにはまったく関与しない領域です。なお、メインフレームによって統括されるネットの固まり、つまりローカルネットを《フレーム》と呼ぶことがあります。

次に存在するのがホストAIです。ホスト1機とそれによって制御される縦の列をあわせて《クラスター》と呼ばれます。この無数のクラスターがローカルネットの中核です。

ホストはクラスターから依頼されてくる高度なデータ計算や、他のクラスター・メジャーネット・ローカルネットとの通信を行なう部分で、AクラスAI程度の処理能力を持っています。

クラスターは概念的には縦一列につながるシステムとデータの固まりです。

今度はそれを1つずつ分解してのぞき見てみましょう。縦に連なる400列ほどの領域は《グリッド》と呼ばれます。グリッドは実際にデータが収められ、作業が行なわれる部分です。

さて、すべてのグリッドの中身はさらに《システムエリア》と《データエリア》に分けられます。システムエリアは同じグリッドに入っているデータを管理するための簡単なプログラムエリアです。ホストに頼むまでもない簡単なデータ管理(例えばデータの入出力)や計算はここで行ない、ホストにかかる負担を軽減します。データエリアは文字どおりデータが詰まっている「データバンク」です。

実際にローカルネットを使用する者はグリッドにアクセスしてきて所定の用事を済ますわけです。簡単な用事ならグリッド内のシステムが解決してくれますが、複雑な計算や別のネットワークに用事がある場合、またグリッド内にシステムエリアが存在しないときなどは、ホストに指令が飛びます。ただし、ホストは1クラスターに1機しか存在しません。クラスターから同時にいくつもの指令が入ってきたとき(普通は常時いくつもの指令が入ってきています)、ホストはクラスター内の上の方に存在するグリッドからの指令を優先的に解決します。下位のグリッドの者は上位の指令が解決されるまで待つこととなりますが、電子工学の発達でその待ち時間は長くてせいぜい1秒程度です。

以上がローカルネットの構造です。メインフレームの全部と、メガシティにとって特に重要な作業を行なっているクラスターの一部は厳重な警備のもと、シティの中央部に設置されていますが、その他の一般向けのクラスターはメガシティのあちこちに散らばっています。支配企業が使うクラスターはそのビルの中に、一般市民向けのものはデータステーションや公共施設などです。

クラスターの中に存在する各グリッド(ときには1クラスターごと)は身分証明を提示し使用料を支払って借り出すことができます。企業なら大小の差なく保安上の理由からそうしているようです。ローカルネット内に最初から設置されているプロテクションはあまりレベルの高いものではないからです。

クラスターごと借りるのでないなら、グリッドはなるべく上位(ホスト

に優先される)の領域を選ぶのが常識です。各ホストの性能はそんなに変わりませんが、特に企業体にとっては何分の1秒かの遅れが大きな損害となることもしばしばです。そして同じクラスター内にインディーズネット局などいかがわしい存在はないでしょうか。彼らが同じクラスター内にいると、情報が外に漏れる危険は多くなります。近所に泥棒が住んでいるようなものです。もっとも、いかがわしい奴らに限って、もっともらしい名義でグリッドを借り出しているのですが。

メジャーネット内も基本構造はローカルネットと同じ造りです。ただし、クラスター下のグリッドは存在しません。データはすべてホストAIが管理保有しており、アクセス方法もローカルネットがデータエリアへのアクセスを許しているのと違い、メジャーネットではホストの存在するシステムエリアを通してしか、データエリアへ入る方法はありません。これは、セキュリティを万全にするための措置です。もしハッカーがメジャーネットからデータを持ち出そうとするなら、必然的にホストとのコアストライクが発生するでしょう。データエリアにはいっさいセキュリティは存在しないようです。

また、メインフレームと直結する形で世界規模の一般回線ラインが存在します。

ローカルネットのサイバーイメージ

コンピューターを作動させるのに必要な命令がそれ専用のプログラムによってなされているのはご存じでしょう。ネットワークは1つにつながっていますが、この世界のすべてのコンピューターは同じプログラム言語で作動しているわけではありません。いくつかあるプログラム言語はどれもその本質は似たようなものです。人間が理解しやすく、しかもコンピューターが処理を行なうのに手間がかからないプログラム言語、20世紀の昔からこの課題は追求され続けてきました。数々のより進歩し

た言語が開発されてきましたが、こぞって競争を行なったためか、いまだ統一はなされていません。もっとも、ネットワークを利用する側にとっては、これはたいした問題ではないのです。プログラムはプログラマーが行なうもので、使い勝手はどこのネットワークも似たようなものだからです。ただ、より機能的で進歩的なネットワークに人気が集まるのは当然と言えましょう。

サイバースペースではこのプログラム言語の違いが視覚的イメージとして現れます。そのサイバースペース内で作動するプロテクションや、ダイブ中の人間も、イメージにあわせた視覚的イメージを(特に人間は無意識のうちに)形成することが多いようです。これは数値をどういじったからこういうイメージになったということではないようで、自然とそういうイメージが形成されていったということです。サイバーイメージの格差については、まだ科学的に説明ができません。

世界中のローカルネットは、思い思いのプログラム言語でネットワークを運営しています。同じ言語を使用するネットワーク同士は自然とネットのグループを形成していきました。このネットワークグループ(もちろんそれぞれ独立したローカルネットなのですか)ごとのサイバースペースのワールドイメージはほぼ共通で、そのイメージは大きく分けて4種類あります。

FANTAS言語グループ

FANTASはALTOS、ヨーロッパコミュニケーションズ、UK Eで使われているプログラム言語です。FANTASはALTOSの創始者であるキャラハン氏によって開発された言語で、ワールドのイメージは西洋ファンタジーのカラーです。

HOS言語グループ

HOSはパナナム、ユニバーサルコモンズ、オールアフリカンリサーチで使われている言語です。HOSはかなりの歴史を持つ言語ですが、信頼性は高いようです。ワールドのイメージはモノトーンで1920年代の古き良き時代といった感じです。

KOTODAMA言語グループ

KOTODAMAは帝都電脳網、中華電脳通信、グローバルウェブで使われています。使いやすさを追求してあるため、処理速度は若干犠牲になったはずですが、ネットの整備体制がしっかりしているのも特に問題はないようです。ワールドイメージは東洋風でまばらな古い街並と風情のある庭園が半々といったところです。

γ(ガンマ)言語グループ

γ言語はHOS言語から派生した言語で、もっとも理解しやすい言語だと言われています。ギガスペース、アステカオールラウンドが採用していますが、いささか時代遅れなのであまり評判は良くないようです。ワールドイメージは宇宙空間または巨大な荒野の惑星です。これはネットワークの整備状況とも関係があるといわれています。

PACO言語のネット

PACO言語は最近、強引に独立したネットワーク68000でのみ使われている言語です。今まで開発されたすべての言語方式で作動するというふれこみどおり、進んだ言語ですが、スポンサーが貧乏なので独自の環境(プロテクションも含めて)を開発できずにいます。PACO独自のものはありませんが、その他のネットワークのプロテクションはどれでも使えます。ワールドイメージはそのときや場所によって様々で、一定ではありません(GMが創作してもかまいません)。



ネットワークを主背景とした 新キャラクターの創造

GMは、このネットライナーエキスパンションセットを使って、今までとは少し違ったイメージのメタルヘッドワールドを創造し、プレイすることができるようでしょう。ただし、コンピュータネットワークを背景の中心においたプレイを行なうときには基本セットで紹介したハンターというキャラクターたちの中では、ネットライナー、ハスラーくらいしか活躍できないでしょう。また、背景イメージを大きく広げるためには、彼らだけでは役不足かも知れません。

このセクションでは、ハンター以外で(あるいは彼ら以上に)ネットワークに関わるキャラクターたちを紹介し、GMはこのデータを参考にNPCを創造して、ゲームに使うことができるでしょう。また、プレイヤーは(GMの同意のもと)新たなプレイヤーキャラクターを創造したり、またハンターを廃業して新たな職(ではないものもありますが)についたこととして、ゲームに登場させることができます。

キャラクターメイキングについて、能力値およびメイキングの手順については基本セットに準じています(ただし、キャラクタークラスによっては一定以上の能力が必要な場合もあります)。荷重制限についてはすべてのキャラクターがSTR値までのENCです。

解説ではクラスごとに、特性ともいえる特典スキル、ブラックマーケットで相場より安く買物をするためのコネの有無、キャラクター独自の特殊なアイテムなどを明記してありますが、新たに登場したスキルもあわせて紹介することにします。この新スキルは従来のキャラクター(ハンター)も取得できます。

ハンターから新キャラクターへの転職は、明記してある条件、および特性スキル(新たに登場したものを含む)などをすべて基本値以上取得している場合に限られます。

ネットキャスター

世界の人々に常に新鮮でショッキングなニュースを伝えるのが彼らです。

20世紀のニュースキャスターと違い、基本的には(経費は主に会社もちですが)個人であちこちを歩き回って、ニュースソースを集め、とびきりのネタを発見したら、その場で即座に生中継を行なうのです。もちろん、そのためには、彼のバックアップをする優秀なスタッフが必要です。例えば、キャスターとコンビを組んで、機材などのコントロールを局内で行なうデッキマン、番組を制作企画するプロデューサーなどが挙げられるでしょう。またキャスターが警段から持ち歩いている専用の高性能AIカメラ、これは彼らだけが携帯を許されている社会の「目」なのです。

また、ネタを集めるためには独自の情報源、お抱えの情報屋、各分野へのコネなど、人とのコミュニケーションも特に要求されます。ほとんどの場合、現場においてはキャスター自身がカメラマンであり、アナウンサーであり、司会者ですから、カリスマ性、映像の技術、話術などに

も優れていなければなりません。しかし、いつの時代でも、人気があるのはヒューマンなキャスターであるようです。

ネットキャスターはネットワーク社会においては、かなり重要な使命を帯びていますし、上記のようにかなり多様で高度な才能を要求されますから、ネットワーク界ではヒーローと言えるかも知れません。特にメジャーネットの情報収集機構(ネット局)であるINNのネットキャスターは、キャスターたちの頂点に立つ存在です。

ほとんどのネットキャスターは各ローカルネットに所属しているか、大きなネタが入ったら各ネット局とそこで契約してニュースを中継するフリーキャスターという立場です。彼ら自身も普通の人に比べれば、かなりの才能を持つ人々ですが、やはり、メジャーネットのキャスターになるのが夢なのだそうです。

ネットキャスターの普段の生活は、シティの内外を問わず歩き回ってネタを探し、局に戻れば、堅物な上司(特にプロデューサー)と対立している……そんな感じです。



〈ネットキャスターの特性〉

ネットキャスターになる条件

1. EDU、INT、SYMが14以上、さらに他の能力値1つが14以上
2. 大きな犯罪歴がないこと

所持金または月給

フリーキャスター	初期所持金	1D3 × \$5,000
ローカルネットキャスター	月給	1D3+1 × \$1,000
メジャーネットキャスター	月給	1D3+3 × \$1,000

基本スキル

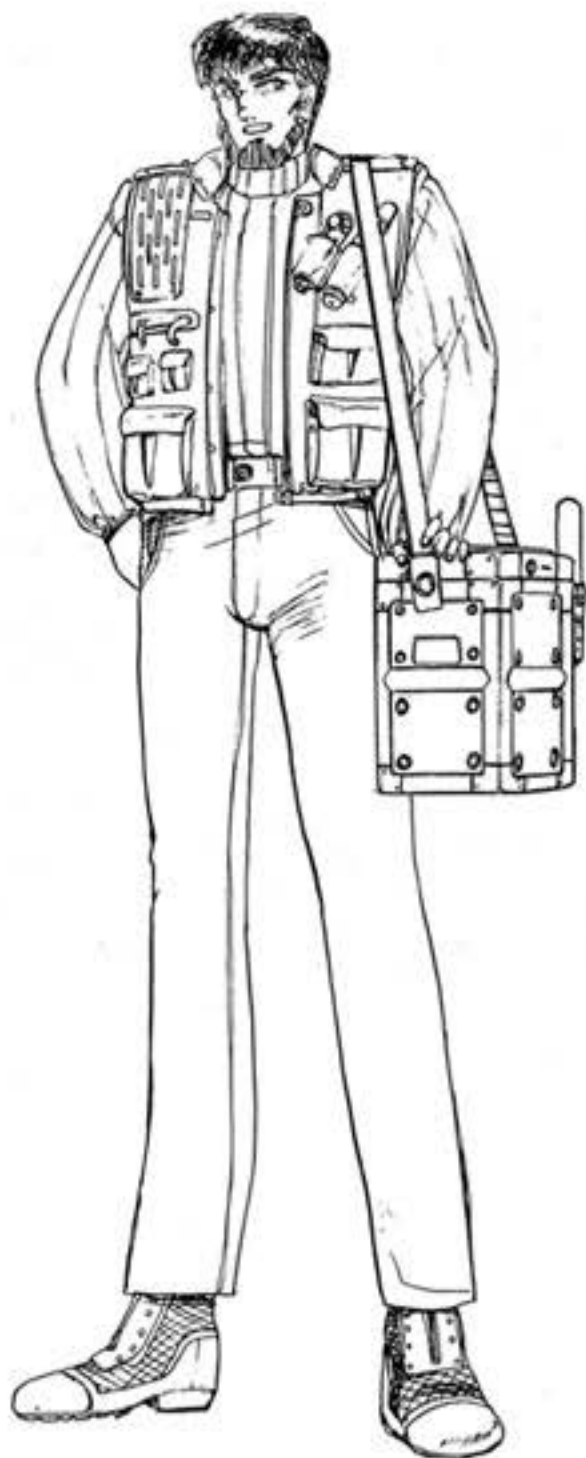
公用語に	+20	
言語学	30	
プロパガンダ	30	
写真・映像	50	
追跡・逃走	30	
アクセスファイバーを埋めこんでいない場合	アクセス	80
キャラクターシート左列のスキルに使う自由選択ボーナス		100

ブラックマーケットへのコネ

原則としてなし

特殊なアイテム

- サテライトリンクAIカメラ
- データリストマン
- 自動翻訳機



新しいアイテム

サテライトリンクAIカメラ：ENC 5。通信衛星と常にリンクしているカメラでBクラスAIが内蔵されている。AIは基本能力の他に〈写真・映像〉30%のスキルメモリーをもつ。このカメラで写された物は衛星を介してネット局に送られ、ネットワークに流される。局との通信も可能でキャスターはデッキマンやAIのアドバイスを受けて、取材を敢行する。局から貸与される(値段は\$30,000)ものだが、改造などは自由。ただし、なくしたり、壊したりすると降格ものである。フリーのキャスターなら2度と仕事はもらえなくなる。

データリストマン：サイバーパーツの一種で腕時計型のパーツを下腕部に埋め込むタイプ。アクセスファイバーを発展させたようなものでネットから取り入れた情報をストックしておくことができる。小さな液晶画面もついてはいるが、他人にちゃんと情報を見せたいときはディスプレイかプリンタが必要。キャスターは情報をスクラップブックのようにしてインプットするよう義務づけられている。値段は\$3,000。容量はこのタイプだと辞書3冊分くらい。

自動翻訳機：通常は片手に収まるくらいの大きさの箱状で、ジャック=イン端子用の挿入孔と、液晶画面、印刷ユニットなどが付いている。この翻訳機には会話モードと記述モードの2つの使い方がある。会話モードの方は、使用者がジャック=イン端子を接続するだけで、理解できない会話を自動的に翻訳し、脳に伝えてくれるというものである。使用者の言いたいことは液晶画面に表示され、それを読んで聞かせるか、画面をそのまま提示すれば会話は成立するというわけである。記述モードの方は、ハンディスキャナーのように装置で文面をなぞることで翻訳を行なうことができ、逆に白紙上を滑らせることで文字を印刷することもできる。なお、ダウンタウンなどでは、多種多様な言葉もさることながら、様々なスラングもよく使われる。この翻訳機では流行によって変遷するスラングはフォローできないので注意。しかし、ネットキャスターなら機械の世話になどならず、言葉くらいは自分で覚えるべきかも知れない。ENC 2、価格は\$4,500。

INNについて

MHワールドに存在するニュースネット局の中で国際的な規模を持つものはINNだけです。他のニュースネットはメガ=シティごとにたくさんありますが、彼らだけではどうしてもその地域ごとの情報しか集められません。INNでは世界中から送られてくる地域情報や、INN専属のネットキャスターが独自に集めてくる情報を整理して、各シティのローカルネットに世界情報を提供します。

この情報収集機構は規模こそは小さいものの腕利きのネットキャスターをそろえているようです。また彼ら自身も「世界中でもっとも公正でもっとも速いニュース・メディア」と自認しています。

ハッカー

彼らのことは詳しく説明する必要はないかも知れませんが、ネットライナーとは違います。

専門家を除いて、一般市民や公安当局には、ネットライナーもハッカーと同じものと思われています。コンピューター犯罪を行なう犯罪者ならネットワークテロリスト(テロの手段としてネットワークを混乱させる)も含めて、ハッキング行為を行なう者は広義な意味でハッカーといえるでしょう。テロリストを除外するなら、ハッカーはさらに2つに分けられます。のぞき趣味や達成感、あるいは自分のテクニックの誇示のためにハッキングを行なうものが従来のハッカーですが、コンピューターの一般普及とともに増え始めたテクニカルハッカー(テッカー)は完全に営利を目的としています。このテッカーのうちハンター協会に属している者が特にネットライナーと呼称されているのです。

ハッカーはネットワークのあるところならどこにでもおり、彼らのホームグラウンドも様々です。ハッカーのイメージはダウントウンにたむろする不良少年、またはそれがそのまま大人になったようなマニアというところが普通かも知れません。しかし、ネットワークオペレーターとかオフィスの事務員、つまり比較的ネットワークにかかわりの深い職業についている市民の中にも「隠れハッカー」が存在します。隠れハッカーたちは、自宅ではもちろん、オフィスでの開き時間(時には仕事の最中にも)を利用して、ハッキングを行なうことがあります。オフィスの端末は家庭用のそれより性能がよく、またクラスターそのものに介入できたり、より高位のグリッドからのアクセスが可能ですから、条件が良ければ、自分より高度なテクニックを持つ相手にも容易に勝つことができるでしょう。一般ハッカーより高い技術を持つといわれるネットライナーより頼もしい(または手ごわい)存在かも知れません。



世のハッカーの中にはハッキングを聖なる義務と考えている者もいますが、ハッカーといえば、半分趣味のように、またはまったく趣味のつもりでハッキングを行なっている人たちをさします。そんな人たちは別に真っ当な仕事を持っているのだから、厳密にはキャラクタークラス(職業)といえないかも知れません。ハッカーをメイキングするときは、別に本業を考えてもいいでしょう。またそのキャラクターが趣味人としてのハッカーなのか、テッカーなのかを決めておく必要があるかも知れません。

〈ハッカーの特性〉

ハッカーになる条件

1. EDUかINTのどちらかとWILが12以上

所持金または月給

ダウンタウン出身者 初期所持金 1D3×\$1,000
 一般市民 月給 1D3×\$1,000程度

基本スキル

アクセスファイバーを埋めこんでいない場合 アクセス 80
 エレクトロニクス 30
 ソフトプログラム 30
 イメージファイト 30
 キャラクターシート左列のスキルに使う自由選択ボーナス50
 (ただしキャラクターが15歳以下ならボーナスは0)

ブラックマーケットへのコネ

ドラッグ類。またはコンピュータ関連機器とソフト類

特殊なアイテム

特になし

テック・ヒッピー

テック・ヒッピーは2050年代にインド、香港などの若者たちの間に現れ始めた集団ですが、前世紀のヒッピーとは趣を異にしています。社会生活から逸脱し、自由奔放に生きようという姿勢は同じですが、彼らの信条の根底にあるものは、人類の破滅思想で、(特に電気トランキライザーのような)ドラッグとコンピューターゲームへの熱中、あるいはサイバー・バイオ技術を応用したボディ・デザインなど、有害か、もしくは無価値なテクノロジーなどをさかんに実践します。2050年代といえば人類の繁栄の基盤であるネットワークが、未整理のデータのために使用不能になるという事態〈ハングアップ・イベント〉が発生した時期でもあり、こうしたムーブメントが幅をきかせていた時代でした。

以後、時代の世相を反映して、またたくまに世界中の都市を席卷したテック・ヒッピーですが、少なくともネットワークが安定している現代に存在している彼らは、単にストリートパンクスの一種とされています。

ストリートパンクスとはダウンタウンにたむろする、ちょっとアウトローな若い衆の総称です。改造バイクで走り回る暴走族、密造銃や刃物が大好きなストリートギャング、そして、テック・ヒッピーはゲームきょう体や公衆端末にかじりついてゲームに熱中したり、ちょっとしたハッキングをいたずら程度に楽しむ連中です。ストリートパンクスは10人以上のグループで活動し、他のグループとは常に抗争状態にあります。テック・ヒッピーも例外ではありませんが、ダイブして他のグループのたまり場になっているインディーズネット局のグリッドに押し入るなど、抗争はネット内でも行なわれます。

ただ、他のパンクスとの大きな違いは、彼らのほとんどがネットワークそのものを神のような存在として考えているということです。彼らにとっては、そのなかで行なわれるゲームは一種の宗教儀式なのです。このネットワークに対する意識は、ニューウェーブ・シャーマンたちの思想とはまた違うようです。

ダウンタウンに住んでいますから、それなりに生き残る術も心得ており、また、彼らのうち、優秀な者はネットライナーになったり、AHPなどにスカウトされることもあります。ハッカー予備軍と言ってもよいかも知れません。

テック・ヒッピーたちのコンピュータ関係のテクニックや知識は若いということもあって、たいてい未熟ですが、時として、彼らの中から天才的なハッカーが登場することもあります。

〈テック・ヒッピーの特性〉

テック・ヒッピーになる条件

まったくなし

初期所持金

1D6×\$500

基本スキル

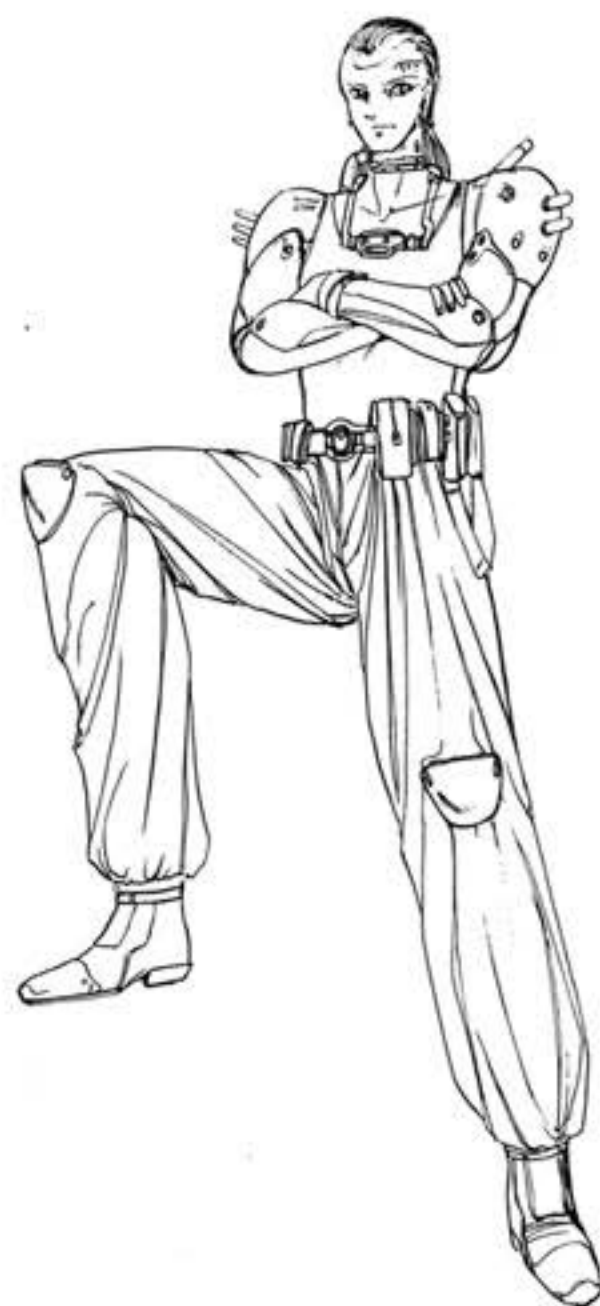
公用語は20にする(転職時は無視)
 言語学(スラムの言語として) 50
 精密メカニクス 20
 スリ 20
 小火器 10
 素手戦闘またはナイフコンバット 20
 アクセスファイバーを埋めこめない場合 アクセス 40
 エレクトロニクスまたはソフトプログラム 30
 イメージファイト 40

ブラックマーケットへのコネ

原則としてなし

特殊なアイテム

30%でホロドローンを所持している



ニューウェーブ・シャーマン

ニューウェーブ・シャーマンのそもそもの起こりはアフリカ大陸とされています。2060年代の中部アフリカ連邦の成立はアフリカに生きてきた人たちに大きな変化をもたらしました。複数の大国の経済的介入によって、この新しい国の都心部は巨大に膨れ上がり、富の集中によって、都市に人々が集まりだします。次々に持ち込まれ、矢継ぎ早に革新されるハイテクノロジーについてゆけなくなった一部の人は、無計画に拡大された都市の周辺部に昔ながらの社会構成の集落をつくりました。やがて、彼らの長として集落に住み、都市との仲介者であるリーダーたちが現れました。呪術の杖とハイテクノロジー機器を同時に扱える器用な人種、世界のジャーナリズムは彼らをニューウェーブ・シャーマンと命名したのです。もっとも、アフリカに起こったようなケースは世界中から報告されていました。

バベル期を経て、人類の生活圏がメガシティだけになっても、スラム街、ダウントウンには、いまだにこうした集落は存在しています。もちろん、いまやテクノロジーはすべての人間が理解できるものになっていますから、ニューウェーブ・シャーマンの文明社会とのパイプという役目は失われてしまいました。しかし、社会的な不安を反映して、昔よりさらに多くの迷信や宗教が蔓延しています。ニューウェーブ・シャーマンはしばしば貧民たちのリーダーとして、難民街のインテリ層として、新興宗教の教祖または上位教団員としていまだに多く存在しています。

確固たる階級制度が暗黙のうちに成立しているこの世界のなかで、ニューウェーブ・シャーマンは、認められなかったエリートといえるかも知れません。彼らの多くは、ネットワークの利用が、生きていくうえで、ほかの手より有効な手段であると納得しているようです。コンピューター以外のテクノロジーにも詳しい彼らですが、とりわけ、ネットワークの分野においては高い知識とテクニックを有しています。ゴシップねたとして取り上げるなら、忘れ去られたあやしげな(非科学的な)呪術を心得ている者も本当にいるのだそうです。あの21世紀最大の芸術家とまでうたわれたフレネシア教教主、ファリーナ=ド=フィンチも発狂死するまでは、数々の奇跡を行なったとされています。

<ニューウェーブ・シャーマンの特性>

ニューウェーブ・シャーマンになる条件

1. 異能者なら無条件
2. DEX、INT、WILが16以上、SYMが12以上

初期所持金など

1D6×\$100
 寄付金(お布施)が月当り 1D10×\$500

基本スキル

言語学	50
プロパガンダ	50
精密メカニクス	30
素材工学	30
生物学	30
薬学	80
医学	50
精神医学	80
化学	30
鑑定	20
好きなファイトスキル1つ	30
アクセスファイバーを埋めこめない場合	アクセス 80
エレクトロニクス	50

ソフトプログラム	50
イメージファイト	80

ブラックマーケットへのコネ

原則としてなし

マテルフォーム入手可能

特殊なアイテム

(例えいかさまでも)呪術の媒体となる杖、香炉、猿のミイラなど

呪術能力

彼らのうちの少数は、不可思議な能力を本当に備えていることがあります。

ニューウェーブ・シャーマンを創造したら、1D100してください。このルールは必ずしも取り入れなくてもかまいません。

84~86: WILを2D6消費して、10km遠方を遠視、または5mまでの厚さの壁を透視できる。成功率30%。

86~90: 不可思議な力によって目に見える範囲の者1人にダメージを与える。発現率30%。WILを1D6消費する。射撃戦ルールを利用し、火力80、命中率(スキルおよび距離修正に相当)80%。

91~93: WILを1D6消費して、1人にテレパシーを発信できる。また2D6消費して、近くの間人1人の思考を読み取ることができる。成功率20%。

94~96: ダイブ中に電腦神をランダムに呼び出すことができる。成功率10%。

97~98: 時間と労力を消費する呪法で、死人を蘇らせることができる。成功率5%。

99~00: 1週間の断食など、時間と労力を消費する呪法により、遠方の相手1人を呪い殺すことができる。成功率は5%。



ステイムアーティスト

ステイムアーティストというキャラクターは、サイバースペース内で音楽、映像などの作品を発表する電腦芸術家たちすべてをさします。ジャック=イン・システムは、彼らの作品の技巧と感性または感覚を観客にダイレクトに伝えてくれます。これはすばらしい感性をもつ多くの芸術家を輩出する手助けになりましたが、(精神的に)調子の悪いときはそれもそのまま観客に伝わってしまうのですから、彼らにとっては大きなプレッシャーにもなっています。当初の作品はアバンギャルドなものが圧倒的でしたが、最近はエコロジーとか平安をテーマにした、精神に優しい作品が多くなってきています。

サイバースペース内では、音楽をやるにせよ映像を作り出すにせよ、実のところはその全部が一緒くたになったような作品が出来上がります。ですから、本来は「音楽」とか「映像」と区別されるべきものではありません。ただ、アーティストが作品の中で音を重視していれば音楽作品だし、映像が明確なら映像作品ということになるのです。

こういった稼業はこの世界でもまったく同じで、人気すべてです。人気が出るまでは、アーティストたちはどこかのグリッドでコンサート(または展覧会)を開いたり、精神や感性をとぎすますレッスンをこなしています。ときにはハッカーのようにグリッドをジャックしてむりやりコンサートを開こうとする者までいます。

人気が出れば、プロモーターがスカウトにきて、大手のネット局に出演したりできるし、ベストな出来ばえの作品をCDに記録した《ステイムディスク》も売り出されます。ファンはサイバースペース内でそれを再生して楽しむことができます。中身は電気信号ですから、これも一種の電氣的ドラッグなのですが、ステイムディスクはよいイメージが先行しているため、一般によく知られ、親しまれています。と、言ってもジャック=イン端子はアクセスファイバーほど普及していませんから、やはりまだまだ一部の人たちの娯楽用品なのです。

〈ステイムアーティストの特性〉

ステイムアーティストになる条件

1. SYMが14以上
2. 大きな犯罪歴がないこと

初期所持金など

一概には言えません

基本スキル

芸術	20
音楽	20
自由選択ボーナス	100

ブラックマーケットへのコネ

原則としてなし

特殊なアイテム

特になし

AHPオフィサー

AHP捜査官はバグハンターと呼ばれることもあります。泣く子も黙る対ハッカー公安組織、Anti Hacker Policeの刑事たちです。

コンピューターが日常化したこの世界においてAHPは不可欠な存在であり、どこのメガシティでもかならず存在する警察機構の一つです。AHPの主任務は、大きく3つに分けられます。1つ目はコンピューター犯罪の予防、2つめがコンピューター犯罪の解決、3つ目はAIの監査(チューリング)です。コンピューター犯罪の予防措置を具体的に挙げるなら、各セキュリティシステムの開発、設置指導など、AIの監査についてはAクラス以上の人間とほぼ同等の権利をもつAIが対象です。こうした高級AIは都市機能の他、戦場における参謀、企業の経営コンサルタントなど、たいがい重要な役割を果たしていることが多いので、彼らの暴走、独断を未然に防ぐための監視も必要不可欠なことなのです。これに対しては各方面から懐疑的すぎるとの反対意見もあがっています。

さて、AHPオフィサーが活躍するのはコンピューター犯罪の解決において、具体的には常習ハッカーの監視、摘発を行ないます。この世界においては犯人の現行犯逮捕がかなり重要視されていますから、オフィサー自らサイバースペースにダイブして犯人を追跡し、(意識体を)逮捕するというのが一般的です。ですから、普通の刑事としての肉体的能力及び技能の他に、サイバースペース内のアクション・テクニックも身につけていなければ一人前とは言えません。古いタイプの捜査型刑事の大部分、またはサイバースペースでハッカーと渡り合うだけの訓練を積んでいない(下積みの)若い刑事などは、サイバースペースでの現行犯逮捕ではなく、地道な捜査を行ない、証拠がたまりしだい、告発、肉体の逮捕に出動するという昔ながらの手法をもって犯人を捕らえます。この方法は地味ではありますが、過激だとの批判を受けているサイバースペースでの現行犯逮捕のような面倒な問題は存在しません。結局、どちらの方法をとろうとも各人の自由で、上役から文句を言われることはないでしょう。

AHPオフィサーの下には現行犯逮捕(肉体の逮捕)専門の実働隊(軽装の機動隊)がおり、彼らが荒事を担当します。

もともと刑事にはハードボイルドと言う言葉がよく似合いますが、シティ捜査局がアクションポリスのようになってしまった昨今、彼らはもっとも刑事らしい刑事だといえるのです。



〈AHPオフィサーの特性〉

AHPオフィサーになる条件

1. EDU、INT、WILが14以上
2. 原則として大きな犯罪歴がないこと
3. 身元がしっかりしていること
4. 転職してAHPオフィサーになる場合、厳重な審査または関係者の推薦が必要

基本月給

\$2,000以上

基本スキル

精密メカニクス	20
精神医学	30
鑑定	20
拷問・尋問	30
追跡・逃走	30
応急手当	30
小火器	30
素手戦闘	30
アクセスファイバーを埋めこんでいない場合	アクセス 80
エレクトロニクス	20
ソフトプログラム	20
イメージファイト	80*
(望むなら80だが、このポイントを他のスキルに回してもよい)	
自由選択ボーナス	100

ブラックマーケットへのコネ

コンピューター関連機器、ソフト類

押収したマテルフォームなどを上司に無断で使用可能

特殊なアイテム

拳銃他を支給

エスコートAIを1機支給

エスコートAI：詳細は別セクションを参照してください。オフィサーになっても、最初のうちはあまり強力なエスコートAIを使わせてもらえません。普通はアラクネMk. Iを支給されますが、特に希望するなら、別のシリーズで同程度のモデルを使わせてもらえるかも知れません(GMが判断してください)。手柄を立てて昇進すれば、だんだんと、より新型で性能のよいモデルをゆだねられるようになります。

新スキルの解説

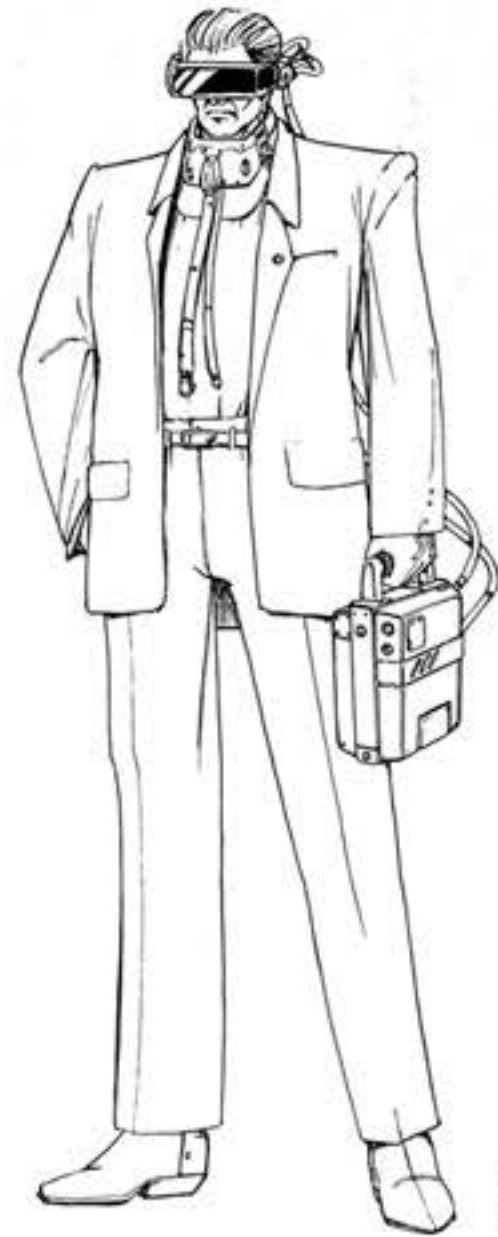
プロパガンダ：スキルグループはコミュニケーション(新しいグループ)。宣伝のこと。演説、思想、教義など、大勢の人の説得や扇動に使う。能力値修正はEDU+SYM。

芸術：スキルグループはコミュニケーション(新しいグループ)。芸術全般に対する才能、および表現する際の技巧レベルを表す。能力値修正はDEX+INT。

音楽：スキルグループはコミュニケーション(新しいグループ)。音楽関係の技巧レベルを表す。(人に聞かされるほどの)唱歌、楽器演奏、作曲、作詞などを行なえる。能力値修正はDEX+INT。

追跡・逃走：スキルグループはエージェント。チェイスではなく尾行の実行、逆に相手を撤くときなどに使う。能力値修正はPERのみ。

水泳・潜水：スキルグループはミリタリー。遠泳や潜水時に使用する他、スキューバ用の各種器具の取扱いなども含む。能力値修正はSTR+WIL。



AHPオフィサー
刑事



AHP
機動隊

ハッキングの実際

ローカルネットワークがネットライナー、ハッカーにとって絶好の仕事場であることは既に述べました。では彼らはどのようにしてハッキングを行なうのでしょうか。ここではメタルヘッドワールドにおけるハッキングのノウハウを解説していきます。

要所に設置されたプロテクション、セキュリティの突破こそがハッキングの真髄と言えるかも知れませんが、事前の計画やアイデア次第で仕事の能率はいくらかも上がります。彼らの狙う目標の多くは企業のデータエリアでしょうから、企業をターゲットにした例を挙げて説明します。

1. 基本

基本はごく単純です。目標のデータエリアがどこにあるのか調べたなら、目標の存在するクラスターを通して、グリッドに押し入るだけです。

ただ、実際には目標のあるローカルネットにアクセスする権利がないといけませんし、クラスターやグリッドの入口にはプロテクションが、また同時にセキュリティも存在するでしょう。事前に目標までたどり着くまでのID、パスワードを完璧にそろえておくか、現場に行ってからプロテクションを解除または破壊しなければならないでしょう。チェックはローカル→クラスター→グリッドの順に厳しくなるのが普通です。

2. 同一企業パターン

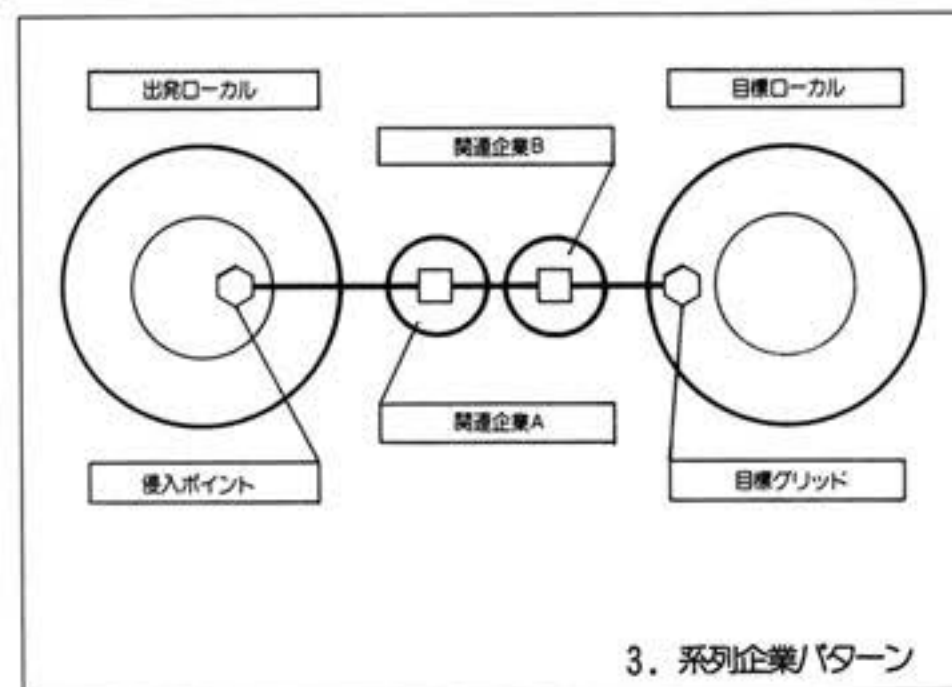
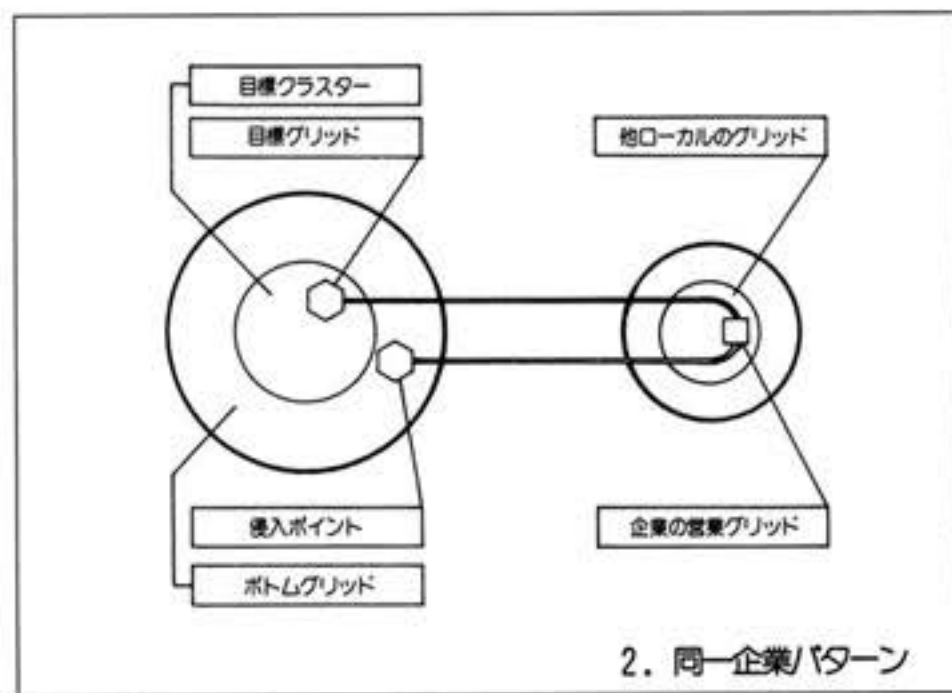
狙われるデータが入っているグリッドは当然、しっかりガードされていますが、その入口が1つだけとは限りません。同クラスター内、または異クラスターに存在する同企業内の他の作業セクションからの入口(外部/内部ライン)も存在するかも知れません。目標が研究開発に使われているグリッドなら、総務や営業のグリッドから侵入すればよいのです。そうした比較的ガードの甘いグリッドから侵入し、内部のドアを通して目標に近づこうというテクニックです。

3. 系列企業パターン

金持ちの大企業はそのガードにも大変な金をかけているでしょう。同一企業が1クラスターすべてを借り切って、クラスターの入口に強烈なセキュリティを仕掛けていることもあります。しかし、企業は必ず他の企業と密接なつながりを持っているものです。そしてこうしたラインは正面の入口に比べれば警備も手薄なのが普通です。もしかするとまったくフリーパスかも知れません。相手が大企業なら系列会社を従えています。系列会社や子会社のガードは親会社に比べ甘いはずで、なるべく貧乏そうな子会社を調べだし、そこから侵入すれば成功率も高いでしょう。

4. 発展型

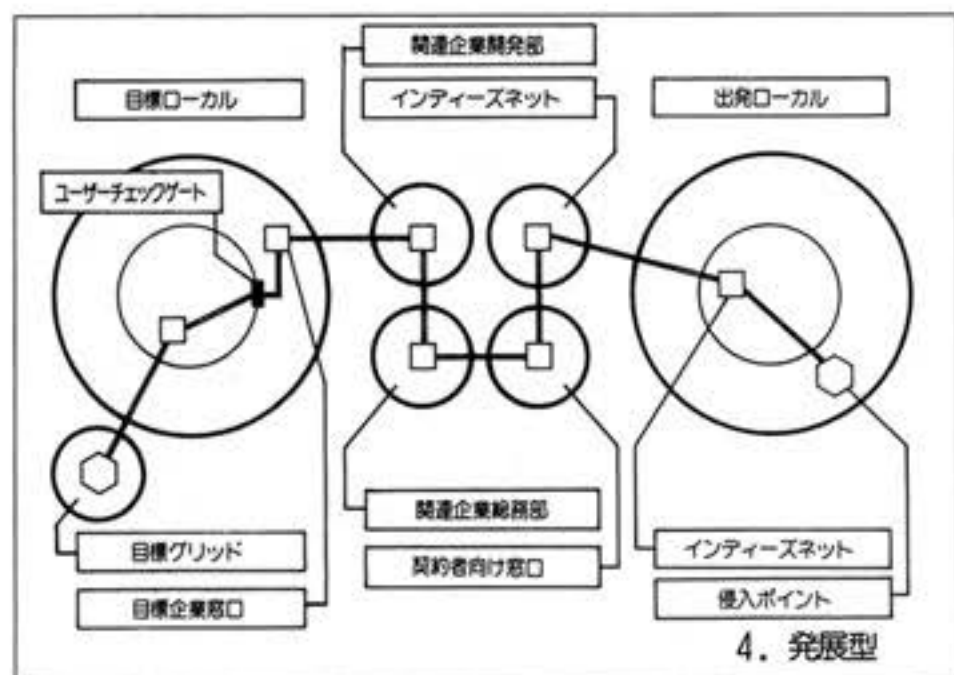
ベテランのネットライナーとなれば、当局に常にマークされるようになりますから、複雑な経路を通して、自分の身を隠してから、仕事をしなければならぬかも知れません。以下の例はこれまで説明したパター



ンの複合発展型です。これでもまだごく簡単なもののようです。

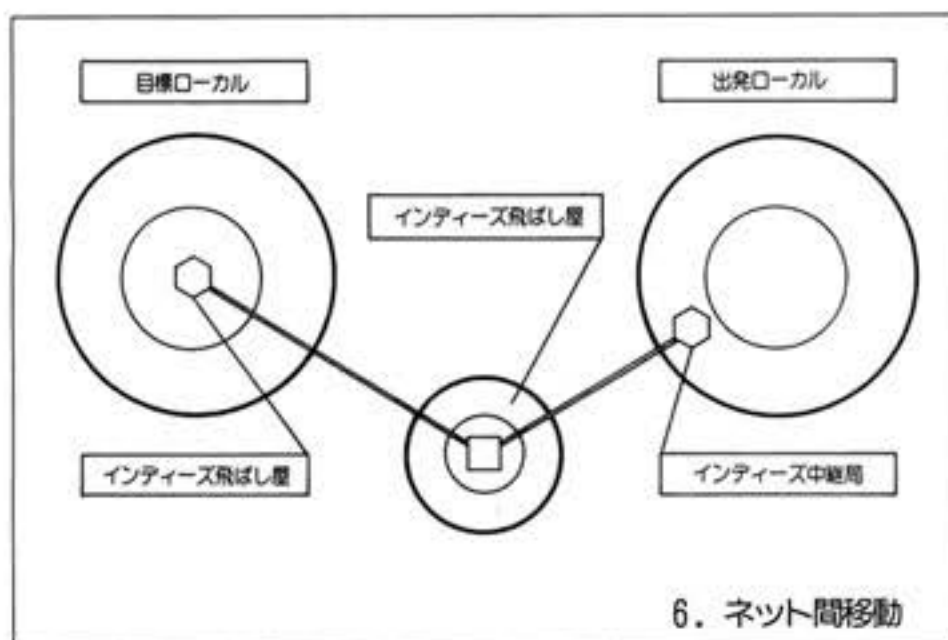
5. オフラインに対するハッキング

オフライン、つまりネットワーク全体との回線を(一時的に)閉鎖したグリッド、またはクラスターに対しては何の手だてもありません。しかし現実にはこのようなオフラインエリアはあまり存在しません。ほとんどの情報、データはネットワークとオンライン状態にあってこそ価値あるものなのです。例外として完成状態の新兵器の設計図とか、新薬の組成図などは完全にしまいこまれていても価値は保たれます。わずかの時間でもこれらのデータがオンライン状態になるチャンスは必ず訪れますから、ハッキングはわずかな隙をついて行なうしかありません。



6. ネット間移動

ハッキングが目的でなく、より速くネット間を移動する必要があるときでも、いままで説明したテクニックが応用できます。この方法をとればIDを持っていないローカルネットにも素早く移動することができるでしょう。必要な媒体は複数のローカルネットにグリッドをもつ企業、または異ネット間どうして密接な関係にある企業グループです。人の家の中を通り抜けて近道をするようなものでしょう。インディーズネット局の中の「飛ばし屋」はこのように異ネット間同士をトンネルでつないだネット局です。こちらは物質転送機のように感じられます。



ハッキングで何ができるのでしょうか

あるていどの資金を持つ数人のハッカーが、市場に不穏な情報と(その証拠として)手持ちの優良株を大量に流し、暴落した瞬間に株を買い占めて大儲けした話とか、巨大企業が支払う数10万人分の給料のそれぞれから、(本来切り捨てられるはずの)小数点以下の数字をまとめて自分の口座に振り込ませる……ネットワークのひずみをうまく突いたようなこんな話のネタは小説(ときには実際に行なわれます)などにたくさんあります。説明できるようなベストなハッキングはありません。アイデアが勝利への近道なのです。

実際のゲームでのハッキング

実際のゲームにおいては、PCはアクセスによるハッキングか、またはダイブによるハッキングかのどちらか、またはアクセスを行ってから、奥の手としてダイブを敢行するかも知れません。しかし、ハッキングは相手にわからぬように、またスピーディにやったほうが効果的です。一度アクセスしてからは相手も警戒するでしょうし、下手をしたらこちらの正体を悟られてしまうかも知れません。

PCがパーティを組んで行動しているなら数人で協力して、獲物に挑むでしょうが、ただ団体で押し寄せるのでは能がありません。1つの例として、現実世界でアクセスによってダイブ隊のバックアップをするオペレーターを置くという方法があります。さしさわりのあるならこれは十分にカスタマイズされたAIやNPCでもかまいません。

グリッドまでの複雑な経路の誘導、低レベルプロテクションの解除、ダイブ中の者が使用するソフトの選択などを現実世界にいる者が行なえば仕事の成功率はぐんと高いものになるでしょう。それにプロテクションの中には厄介なものもいますから、コードワークで解除した方がリスクが小さいということもあります。

こういう方法をとった場合、戦闘中のターンごとのオペレーターのスピードも演算クリスタルで決まります。



アドバンスト・アクセス

アクセスファイバーやキーボードからの入力で行なわれ、端末などを経由したネットワークとのコミュニケーション全般をアクセスといいます。ネットワークから情報を得たり、逆に情報を流したり、またはハッキングなどを始めとするネットワークへの介入行為もこれに含まれることになります。

“アドバンスト・アクセス”ルールではアクセスの意味を広義にとらえ、基本的なコンピュータ操作全般とともに、様々なテクニックについて解説していくことにします。

ただし、ジャック=イン端子およびインターフェイスを使用したネットワークでの活動はより進んだシステムですから、アクセスとは完全に区別されます。

1. アクセスファイバー

アクセスファイバーとは脳から左目まで埋め込まれたバイオ・ファイバーのことです。このファイバーの所有者は、端末に指を差し込んで、ちょっと考えるだけで自分の欲しい情報サービスを簡単かつ素早く受け取ることができます。このシステムはIDカードの身分証明、電話、各種マスメディア、銀行、図書館などの役割を一手に担うもので、社会の情報化に関しては究極の域に達していると言えるでしょう。

アクセスファイバーは情報を手軽に入手するための機材であると同時に、〈メタルヘッドワールド〉における中級市民である（アウトローや難民でない）証でもあります。つまり、アクセスファイバーの所持はある程度の社会身分度も表すのです。

1. 脳にかかわる科学技術

人間の脳のしくみはまだ完全に解明されたわけではありませんが、これまでに続けられた研究によって、その機能のほとんどが説明できるようになりました。軍事関係からスピンオフした研究結果と医学生理学からの成果はアクセスファイバー、ジャック=イン・システム、サイバー化などに実践され、一般にも広まっています。

これらはいずれもニュアンス的には脳の一部をハードウェアに機能的にマッチするように改造する技術ですが、脳全体のしくみをつくりかえるような技術もすでに実用化されているようです。ただし、正式に安全性が証明されたわけではないので、まだまだ一般には普及しないでしょう。

2. アクセスファイバーのしくみ

アクセスファイバーを機能させるのに必要な脳の部分として挙げられるのは脳髄前頭葉の前頭前野です。前頭前野は思考・創造的活動を行なう部分で、アクセスファイバーはここからの信号をダイレクトにネットワークに送ることができるのです。そして、アクセスファイバー・シス

テムは脳の前頭前野に埋め込まれたニューロ・アクセス・チップとそこから左手中指部まで延びるバイオ・ファイバー・ケーブル、そして中指先端の送受信端子の3つから構成されています。

アクセスファイバーを肉体に埋め込む作業はごく短時間で済み、手術も専用の機械を使って行なわれるのでまったく安全です。メガシティの方針にもよりますが、まともなシティであるなら基本的に料金はとられません。これは市民登録と同時に与えられるサービスだからです。よって、手術も市役所などで行なわれることが多いようです。故障することはありませんが、事故で腕を失ったり、義手に替えたりすると、使いものにならなくなります。そのときは\$100ほどの手数料で再手術が行なわれます。

機能に関してはごく限られており、また改造は堅く禁じられているので（改造する余地もないほど洗練されていますが）、支給または市場に並ぶもののすべては規格品です。

なお、アクセスファイバーの埋め込みは決して強制ではありませんが、埋め込んでいない者は相当の変わり者と思われれます。年齢の制限もありませんが、普通は6～8歳くらいから埋め込みはじめるようです。

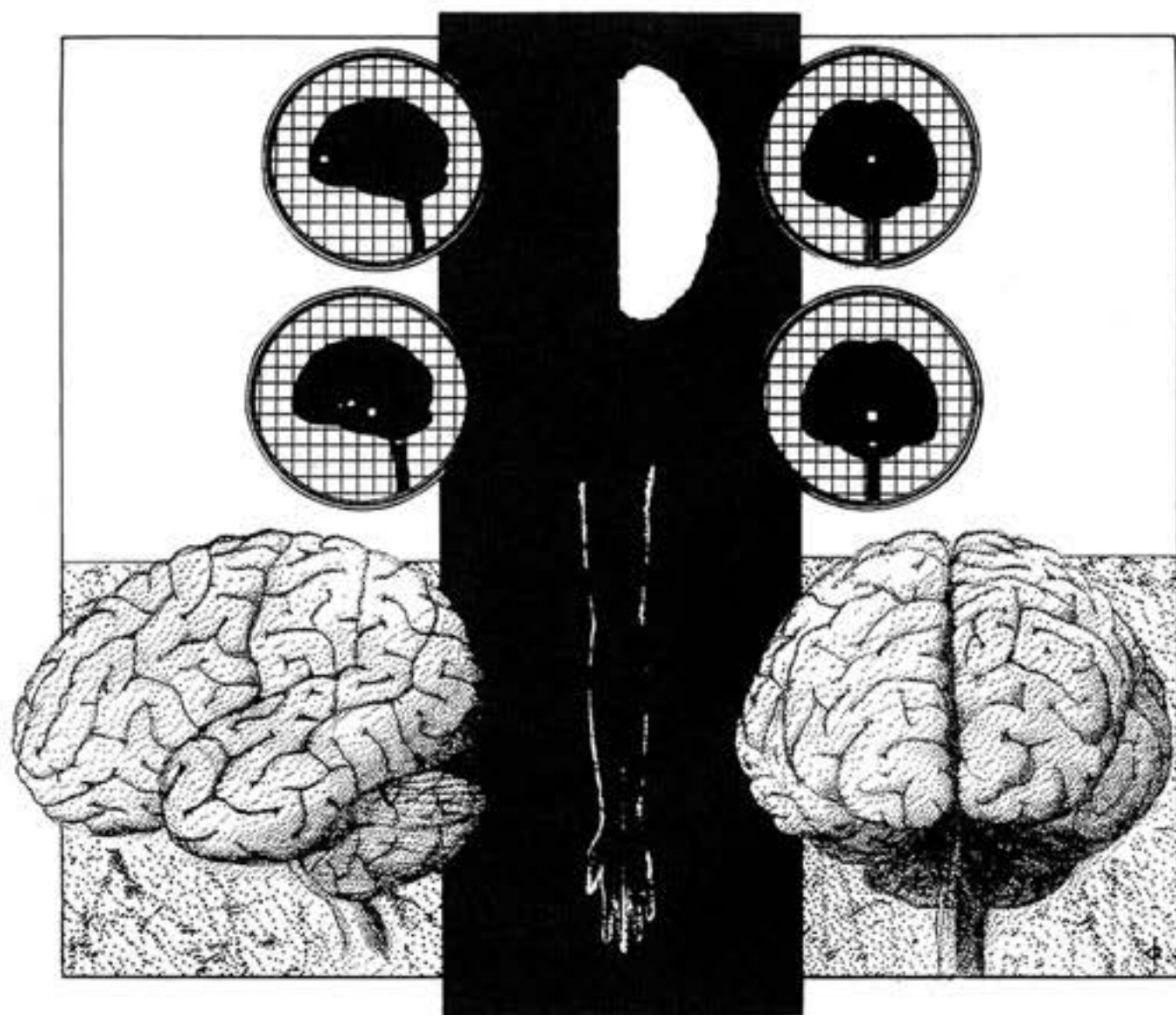
3. ニューロ・アクセス・チップの構造

ニューロ・アクセス・チップは直径0.5mm程度の筒状マイクロチップで、思考を信号に変換し、バイオ・ファイバー・ケーブルを通して送受信端子に送る働きをします。このチップはバイオ工学の産物で、「生きて」います。正確には生物の細胞ときわめて似た材質でできており、血液またはそれに類似した培養液中でしか機能しません。本人が死亡した場合、記憶されたデータを残して壊死してしまいます。もちろん、人体にはまったく無害です。

このチップには上記の送信機能の他に、少ないながらも外部記憶装置としての機能があります。ここには年齢、性別、職業や現在までの経歴のほか、口座内資産、そしてネットワークとアクセスするための身分証明である「IDコード」などが記録、保存されています。他の情報はともかく、IDコードはコンピュータ犯罪によく利用されてしまうので、一定期間ごとに違うコードが与えられます。もちろん、資産や経歴なども変更があるたび書き換えられますが、あまり重要な情報ではありません。こうしたデータはしかるべきデータエリア（市役所や銀行など）に保存されているからです。オンライン社会における「個人持ちの控え」のようなもの、または本人が不幸な目にあったときの素早い身元確認のためと解釈してください。

4. バイオ・ファイバー・ケーブルと送受信端子

直径数ミクロンのバイオ・ファイバー・ケーブルも生物の神経組織ときわめて似た材質でつくられた送信ケーブルです。これは手術が行なわ



れた直後から肉体および神経と同化・融合をはじめ、およそ半年で完全に一体化してしまいます。

送受信端子は左手中指先端部に設置されます。柔軟で、腐食せず、電気信号を通しやすい材質でできていて、皮膚の下に埋め込まれる(義手の場合はむき出し)ので、運動にはいっさいさしさわりはなく、外身からもその存在はわかりません。

送受信端子はニューロ・アクセス・チップから受け取った信号をネットワークに送ったり、逆にネットワークからの情報の一部を受信し、チップに送信します。ネットワークから受信する情報とは、チップに記録されるもののみをさします。他の情報は端末のディスプレイやプリンターに出力されることになります。

5. アクセスファイバーの歴史

このシステムの歴史は案外古く、実用化されたのは2040年代のことです。

当時の業界のトップメーカー、グレイ・インダストリアル社がライフサイエンス・シンクタンクである麻呂小路ニューロン研究所の協力を得て完成させたBFAシステムがその原型で、実際のテストと売り込みはアフリカのコンゴで行なわれました。コンゴ・レ=グワンベ軍事暫定政府は、教育・文化促進という名目を掲げ、知識階級と富裕な国民に対し、なかば強制的にこの手術を施しました。

BFAシステムはもともと国民統制の目的で開発されたもので、「専門知識を必要とせず、コンピュータネットワークから恩恵が受けられる」というのは統制を受ける市民向けのプロパガンダに過ぎませんでした。なぜコンゴが選ばれたのかは言うまでもないでしょう。当時から現在までアフリカ大陸では血で血を洗う戦いが継続されています。

システムに記憶されたデータはちょっとしたアナライザーがあれば、簡単にすべての内容のチェックが可能です。

また、埋め込まれるシステム自体は今の物ほど小型化されておらず、

脳の機能障害もしばしば起こりましたが、何より恐ろしいのはニューロ・アクセス・チップに仕込まれたパルス発生機でした。これは脳細胞を短時間で破壊するというもので、ボタン1つで作動させることができ、さらに振動数を調節することで発信機としての機能まで備えられていたのです。

コンゴ政府は、正確に言うならグワンベ国民警察隊は大成功をおさめました。このスキャンダルは3年もしないうちに全世界に知らされてしまいました。コンゴという国が現在において存在しないのは別にこれが原因というわけではないでしょうが、世界的企業だったグレイ・インダストリアル社の倒産の要因は他にありません。

ここまでの解説を読めば、現在、アクセスファイバーの改造が強く禁じられている理由が理解できたと思います。また、データ内容の書き換えも強く禁じられています。

22世紀に入って世界がようやく落ち着きを取り戻したころ、再びこのシステムが注目を集めるようになりました。やはり、人間の生活にネットワークは欠かせないものだということが改めて認識され始めたからです。そして、アクセスファイバーはすべての人が公平にネットワークの恩恵を受けるのに最も適したシステムだったのです。

世界の先進的なメガシティのいくつかが厳重な市民審査ののち、同時にシステムの採用を決定しました。これが2150年現在までの経緯です。

6. アクセスファイバーのある側面

関係者はBFAシステムとアクセスファイバー・システムはもはやまったくの別物で市民のプライバシーを侵害するものではないと主張していますし、それは万人が認めるところでしょう。

ただ、BFAシステムにあったいくつかのマイナス要素の機能のうち、現在のシステムにも継続採用されているものが1つだけあります。システムに記憶されたデータのアナライズです。端末の画面を見て確認すべきわずかながらの個人情報ですが、パトロールロボット、警察官はアナ



ライザーを装備しています。と言っても、アナライザーで見ることのできる情報は年齢、性別、職業、IDコードに限られています。

アナライザーは市販もされていて、ENC 1、価格は\$ 80です。

東京と環太平洋諸国、北京などでは、何らかの犯罪を犯した者は、新たに犯罪チェックユニットが埋め込まれます。このユニットはBFAシステムのように発信機としての機能を備えており、事実上、前科のある者はいかなるときでも、その所在を警察側に押さえられていることになります。チップは懲役期間または監視期間が過ぎたあと撤去してもらえますが、重犯罪を犯した者は一生、外すことができません。

7 アクセスファイバー情報の書き換えと偽造

ダウンタウンにはアクセスファイバー情報の書き換えや偽造をやみで行なう技術屋がいます。アクセスファイバーにかかわる不法行為はとくに厳しく処罰されますが、それだけにこうした危ない稼業はなくなることはないようです。書き換え技術自体はそう難しいテクニックではありませんが、実際にやってくれる所はそう簡単には見つかりませんし、もし運よく見つけたとしても、普通は\$ 100,000以上という法外な費用が必要です。アクセスファイバー情報の書き換え、偽造に関しては、裏稼業に生きるハンターに対しても、あまり勧められることとは言えません。

2. 端末

端末はコンピューターネットワークにアクセスするための機材です。

通常のアクセスだけでなく、ジャック=インのときも、インターフェイスを端末に接続して行ないます。端末は街角の公衆端末、オフィス用、家庭用、無線機と併用するパーソナルデッキやそれを極限まで小型化したマイクロデッキなどさまざまな種類があります。基本的な機能はみな同じですが、多機能を備えたものもあるし、用途にあわせて他の機器を接続したりすることも可能です。なお、公衆端末以外の端末は、通信機機であると同時にごく小規模ながら計算、記憶機能を備えています。

メガ=シティで暮らす人々にとって、端末はなくてはならないものであり、中級以上の市民なら、たいてい個人用端末を1機以上所持しています。

端末は情報メディアであると同時に、身分照合、クレジットの支払い、などにも使用されます。

公衆端末

メガ=シティ全域に設置されており、電話ボックスのようなスタンドの中にはカラーモニターとキーボード、プリンター、磁気カード用のスロット、個人持ちの周辺機器用のアダプタージャック、そしてアクセスファイバー用のアクセスプレートが備えつけられています。

都市中心部にある公衆端末は最新型のもので、これに装備されている偏光性スクリーンはスクリーン正面に向かう者にしか画面が見えないようにしてあり、キーボードが省略されています。もちろん保守点検もちゃんと行なわれています。これに対し、郊外部、スラム街などにあるわずかな数の端末機は、旧式のものでそのほとんどがどこかしら壊れています。

公衆端末の使用料金は利用1回(約30秒)につき\$ 1、プラスチック用紙にプリントアウトするなら、さらに\$ 2取られます。この料金は北米3シティでのもので、他のメガ=シティではもっと高いところもたまにあります。料金はアクセスファイバーに記録されている当座預金口座から自動的に引き落とされますが、ファイバーを所持していない者はマネーカードなどによって端末を利用します。

アクセスファイバーを使用した1回当たりの通信時間は3秒ほどですが、キーボード入力の場合は個人差もあれど10秒はかかります。

オフィス用端末、家庭用端末

オフィス用端末の持つ機能は公衆端末に比べ、かなり複雑化、多様化しています。本体自体も大きいし、基本機能に加え、個人識別センサー(声紋、指紋、網膜など)が付属している物、またジャック=イン・インターフェイスが内蔵されていたり、検索処理カスタマイズ、AIのバックアップ機能などが付属しているものなど用途によって様々なモデルが存在します。

家庭用端末について、端末の造りは公衆端末とそう変わりありません。アダプタージャックに娯楽機器をつなげば、ネットからのサービスでちょっとしたゲームを楽しめます。また、便利だからということで、持ち運び可能なパーソナルデッキやマイクロデッキを家庭で使用している人もいます。

パーソナルデッキ、マイクロデッキと無線機

パーソナルデッキは持ち運びが可能で、無線機との接続でどこでもアクセス可能な便利端末です。基本的に本体はコンパクトで、ブリーフケース状です。基本機能のうちプリンター、磁気カード用スロットは省略され、その代わり周辺機器用のアダプタージャックは増設されています。通常は無線機と併用しますが、ネットワークにつながっているケーブルジャックや公衆端末のアダプタージャックなどにさらに接続して使用することもできます。



デッキをカスタマイズするのはベテランネットライナーの常識とされています。

マイクロデッキはパーソナルデッキを極限まで小型化した簡易型端末です。大きさはタバコの箱くらいで、機能もモニター、アダプタージャック、アクセスプレートのみとかなり省略化されています。使いづらいものですが、腕の良いネットライナーなら機材に頼ることなく、仕事をこなせるでしょう。

パーソナルデッキに接続する無線機はその用途により大きく分けて2種類、存在します。1つは地球上または月面からでも、通信衛星を通じてネットワークにアクセスできる衛星無線機、もう1つはシティ内、またはシティ近郊から、無線局などを通じてアクセスを行なう小型無線機です。無線機はシティ外では磁気嵐で使用できないことがあります。無線誘導されている敵メカニックなどを乗っ取ろうと試みる時には必要なアイテムでしょう。

パーソナルデッキ	ENC 4	価格 \$ 50
マイクロデッキ	ENC 0	価格 \$ 150
衛星無線機	ENC 6	価格 \$ 500
小型無線機	ENC 2	価格 \$ 100

PCは仕事にとりかかるとあって、状況が許せばこれらのうちどの端末でも使用できますが、通常はパーソナルデッキを使うことになるでしょう。「端末」と銘打っているものは、基本的にはどれも置いてある場所から動かさません。

3. アクセスによるネットワーク・アクション

ジャック=イン・システムに比べれば、アクセス技術を使ってネットワークでできることは限られています。しかし、肉体と精神を危険にさらすことなく、かつ能率的に仕事をこなすことができるというのはアクセスの長所の1つでしょう。

無限に広がるネットワーク空間で仕事を始めるにあたって、最初の道すじを決定するのはアクセス技術の中の〈サーチ〉というアクションなのです。

さて、「アドバンスド・アクセス」ルールで新たに設定されるスキルはだいたい次の4つに分類されます。

サーチ(検索)

簡単にいえば、ネットワークでの情報収集の事です。メタルヘッド基本セットのルールでは〈アクセス〉として表されています。このアクションは使いようで(ネット内での)相手の足跡を追うときにも応用できます。

コードワーク(パスワード解読)

侵入しようとするグリッドの入口や内部にプロテクションが設定されているとき、それを解除したり、またにせのIDを盗みだすテクニックの度合を表します。

データブロー(データ操作)

必要なデータを要領よく取り出したり、自分に都合よくデータを書き換えたり……奥の深いアクションですが、それだけに高度な技術を要するテクニックです。

4. アクセス能力の変換

キャラクターメイキングで創造したキャラクターは、アクセスが1つのスキルとして設定されています。「アドバンスド・アクセス」ルールを使ってゲームをプレイするためには、以下の決まりに従ってアクセス能力を細分化する必要があります。

ハッカーの穴 ① 紹介

本書ではルールの活用例を実際にキャラクターを使って説明していきます。

レイラ：……ネットライナー養成所〈ハッカーの穴〉にようこそ。あたしはベテランネットライナー「スラッシュクィーン」ことレイラ=プロンプト。今日からびびりしこいてあげるわ。

ミーア：新人のミーアです。お姉さま。よろしくお願ひしませう。

ハッカーの穴 ② アクセスの細分化

レ：じゃあ、まず〈アクセス〉能力を細分化しましょう。

ミ：私の〈アクセス〉スキルは105%です。えと、まず半分をサーチに振って、〈サーチ〉52%。あとは……〈コードワーク〉に30%、〈データブロー〉に22%振ることにします。できました！

レ：うん、間違いないようね。それじゃ、ネットワークエキスパートシートに書き込んでおきなさい。

ネットライナー、ハスラーと今回紹介されるニューキャラクターの場合、まず、取得している〈アクセス〉スキルのパーセンテージのうち半分を〈サーチ〉に振ってください(端数は切り捨て)。残りの半分は〈コードワーク〉〈データブロー〉に自由に割り振ってください。ただし、これら2つのスキルは割り振りの時点で50%を超えることは許されません。もし2か所に50%ずつ振って、まだスキルポイントが余っているなら、その分は失われます。

その他のキャラクター

取得している〈アクセス〉スキルを1/3して〈サーチ〉とします(端数は切り捨て)。他のスキルは取得できません(トレーニングタンクベッドなどで学習するのは可)。

〈アクセス〉を取得していたAIなど

〈アクセス〉スキルを1/3して〈サーチ〉とします。他の2つのスキルメモリーはどちらも非合法な行為なので一般市販はされていません。

- すべてのキャラクターが所持していた〈アクセス〉=〈サーチ〉は基本セットの半分またはそれ以下のパーセンテージになってしまいますが、通常の〈サーチ〉はたいていSR2以上で行なうことになるので安心してください。
- 割り振りを終えたキャラクターはもはや以前の状態に戻すことはできません。これからはずっと「アドバンスド・アクセス」ルールを使用してください。
- 〈アクセス〉というスキルはもはや存在しません。

5. アクセス能力の技術成長

これまではEDU、INTの能力値が増えるごとに〈アクセス〉のパーセンテージも増加することになっていましたが、これからはそのボーナスは新たに設定された3つのスキルのどれかに任意に加えることとなります。同時に数ポイントのボーナスを手に入れたときは、1か所だけに加えても、何ポイントかずつ分けて加えることにしてもかまいません。

その他の技術的成長は基本ルールと同じく、スキルロールに成功するたび1%、クリティカル目(01-05)を振り出すたび5%成長します。



6. サーチ

ネットワークからの情報収集全般を「サーチ」と呼びます。「サーチ」はアクセスによるネットワークへのアクションの中でも一番簡単かつもっとも使用する頻度の多いスキルでしょう。また、ジャック=インによってダイブしているときは膨大なデータを検索することはできませんから、ネットワークでの冒険には必要不可欠なスキルでもあります。

「サーチ」を行なうチャンスは、冒険を始めるにあたっての第1段階として、また侵入したデータエリア内で必要な情報を選び出すときなどに与えられます。

〈第1段階としてのサーチ〉

冒険の舞台がネットワークでないときでも、何らかの手がかりを求めたままアクセスしてみる、というのはよくあることでしょうし、ネットワークを舞台にこれから冒険を始めるなら、必ずいくつかのまたはなんらかの情報を集める必要があります。第1段階としての「サーチ」はPCが行なうアクションの中では唯一、合法的な手段です。

検索できる情報は一般に公開されているものに限られますから、時間さえかければ調べ出せないわけはありません。サーチのさいのSRはいかに手早く要領よく必要な情報を選び出してくるかというチェックを表します。しかし、普段はともかく、競争相手や敵が存在することがわかっているなら、できるだけ先手をとって行動しなければなりません。そんなとき、必要な情報の検索に長々と時間をかけるわけにはいかないでしょう。「サーチ」のテクニックはそんなとき効を奏するのです。

「サーチ」のSRチェックは調べたい情報の種類によって基本難易度が設定され、検索の仕方や様々なファクターを加味して行ないます。GMは下記のリストを見て、グループA、B、Cから1つずつ、D、Eからはいくつでもあてはまる条件を選び出していき、計算を行ないます。

計算は選び出した条件を上から順にかけ算していくだけのことです。そうして導き出されたパーセンテージが最終難易度です。また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに難易度の調節を行なってください。

このチェックは何度でも成功するまで行なえますが、失敗のたびに5秒が経過するものとします。チェックを行なう者がアクセスファイバーを使用していないなら、経過時間は30秒です。それから、言うまでもありませんが、意図的に隠された情報はサーチでは発見できません。「サーチ」の応用的な使い方として、ダミープログラム、偽情報の看破とデータ内のロジックボムの発見があります。これは特定のグリッドまたは持ち帰ったデータに対して行なわれます。こちらの発見チェックには原則としていっさいの修正を行わず、どれも10%で、そのチェックは一度だけです。

グループA 情報の種類

個人・団体のアクセスナンバー、住所など	SR1
過去のマスコミ情報・時事記録	SR1
趣味人・通の分野の情報	SR $\frac{1}{4}$
専門分野の情報	SR $\frac{1}{4}$
無責任な噂の部類	SR2
特定ネット利用者の問い合わせなど	SR $\frac{1}{2}$

グループB 使用する端末の状態

サーチステーションなど検索用に調整・設置されている端末	SR2
サーチ用にカスタマイズされた端末	SR2

ハッカーの穴 ③ サーチ

レ：では初歩の初歩、サーチを実際にやってみなさい。

ミ：何を検索しましょうか。

レ：そうねえ。人気ロックバンド「ホローチャージ」のリーダーの名前。

ミ：簡単そうですね。グループAからは、「過去のマスコミ情報」、Bからは「通常の端末」、Cからは「ネット全体」、Dからは「特定分野(音楽)」と「人物/組織(バンド)」特定語句(ホローチャージ)なんか当てはまります。Eについてはとくに思い当たりません。つまり、 $SR1 \times SR1 \times SR\frac{1}{2} \times SR2 \times SR2 \times SR2 = SR4$ 、私の「サーチ」は52だから、4倍すると100%を超えてしまいます。ほらわかった。

レ：ちょっと簡単すぎたかな。じゃあ、もう1つ。量子力学の権威、ウッズ教授の論文はネット内のどこに存在するでしょう。

ミ：……Aから「専門分野の情報(量子力学)」、Bは「通常の端末」、Cは「ネット全体」、Dは「人物/組織(ウッズ教授)」だから、 $SR\frac{1}{4} \times SR1 \times SR\frac{1}{2} \times SR2 = SR\frac{1}{4}$ 、 $52 \times \frac{1}{4} = 13$ 、13%かあ。出目は……だめです。わかりません。

レ：でしようね。そんなときは情報屋にでも行って、もうすこし他の情報を集めてくるとサーチが楽になるかもね。サーチのチェックはどれだけの検索条件を捜し出せるかにかかっているから、PCもぼっとしていられないわ。

個人・組織のデータについて

個人・組織についての詳細なデータは一般公開されるべき物ではなく、合法的な「サーチ」で入手できる情報ではありません。ただし、簡単な個人データ(名前、住所、アクセスナンバー、勤務先など)は卒業名簿、社員名簿などの一般公開されている名簿類から手に入れることができますし、組織のデータにしてもそれが合法的なものであるなら業績・組織紹介などの記録がサーチステーションに残されているでしょう。それ以上の詳細なデータが欲しいなら、しかるべきデータエリアへ侵入するしかありません。個人や組織の詳細なデータを欲しがると団体(や個人)は多いので、情報屋を始めるつもりならこれだけでも十分商売として成り立ちます。

通常の端末	SR1
マイクロデッキ	SR $\frac{1}{2}$
シティ外縁部の壊れかけた端末	SR $\frac{1}{4}$

グループC サーチする範囲

アクセスしうるネット全体	SR $\frac{1}{2}$
アクセスしうるローカル1つ	SR1
1グリッド	SR4

グループD 検索の仕方

特定の日時から調べる	SR2
特定の分野から調べる	SR2
人物/組織から調べる	SR2
特定語句(キーワード)から調べる	SR2
データのサイズ(容量)から調べる	SR2

グループE その他のファクター

極度の騒音・振動など	SR $\frac{1}{2}$
郊外からの無線アクセス	SR $\frac{1}{2}$
本人が焦っている、通常の状態ではない、 極度の疲労(WILの低下)、MW以上の損傷	SR $\frac{1}{2}$

〈侵入後のサーチ〉

仕事の途中段階として、また最終的な成果として、あるデータの内容を知る(あるいは持ち帰る)ため、〈サーチ〉を行なう状況も発生することでしょう。例えば、データエリアに首尾よく侵入を果たしたのち、素早く必要なデータだけを持ち帰りたい…こんな場合のSRチェックも〈第1段階のサーチ〉とまったく同じに行ないます。ただし、サーチできる範囲はそのデータエリア内だけです。

7. サーチのアシストを行なうアイテム

膨大なデータの処理や長時間の検索は骨の折れる仕事です。正確に言えば、フルタイムで流される情報を検索し続け、それを整理するのは人間には不可能です。また、コンピュータの専門家が検索などという単純な仕事に時間を取られるのは非常に馬鹿げたことではないでしょうか。検索作業は単純なものに限り、ソフトウェアやAIに行なわせることができるのです。

こうしたシステムはインディーズネット局を運営するのにも必要不可欠なアイテムです。なぜなら、彼らは情報を買ってくれる客のために、常に膨大なデータを検索・管理しなければならないのですから。

さて、下記のいくつかの検索用サポートシステムは主に2とおりの使い方ができます。どちらの場合も必要(と思われる)条件をインプットし、結果を待つだけでよいのです。セットが終われば、あとはネットワークから情報を自動的に拾い続けます。

1つは人間がやるような短時間内の特定情報のサーチ、これはネット内で過去に流された情報を引っ張り出してくることです。ちょうど図書館で、古いスクラップブックや書籍を調べるようなものです(過去情報のサーチ)。

もう1つは長時間に渡って行なうリアルタイム情報のサーチです。つまり、これから流される最新情報の中から特定情報を選び出してくること。テレビニュースのなかから関心のあるニュースだけを選んで録画するような機能です(未来情報のサーチ)。ただし、こちらは必要なデータを収めておく何らかの記録装置が必要です。

過去情報のサーチを行なうなら、それぞれの基本検索率を〈サーチ〉スキルと見立てて、同じようにSRチェックを行なってください。

所要時間は人間が行なうのと同じく3秒くらいです。

未来情報のサーチが成功したかどうかのチェックは作業が終わった時点、または(作業中に)情報をのぞき込んだときに行なわれます。チェックはD100で基本検索率以下を出せば成功です。

情報の種類はどれでもチェックに影響は出ませんし、サーチの範囲も1ローカル分と決まっています。検索の仕方については、グループDから最低1つの条件が必要です。ただし、2つ以上の条件を入力しても変わりありません。唯一、チェックに影響を与える条件は“郊外からの無線アクセス”のみでSR $\frac{1}{2}$ になります。

PCが何時間おきに検索された情報をのぞき込みにくるかはわかりませんが、GMはその時点で流されるであろう情報のみをPCに伝えてください。

検索作業用ソフトウェア \$8,000:ソフトウェア作業ドライブ、またはジャック=イン・インターフェイスのスロットに挿入して使用。過去

情報のサーチのみ可能。基本検索率 100%。

〈ソフトウェア〉を取得しているPCはSR $\frac{1}{2}$ に成功すれば、独自の検索作業プログラムを作成できる。

検索作業用AI(Cクラス) \$12,000/レンタル1日\$100: CクラスAIにマルチ検索作業プログラムを組み込んだもの。ただし、プログラム作動中には他の仕事はまったくできなくなる。基本検索率40%。

検索作業用AI(Bクラス) \$25,000/レンタル1日\$600: BクラスAIにマルチ検索作業プログラムを組み込んだもの。基本検索率70%。

● BクラスAI、CクラスAIは、レンタルの場合、そのAI本体が貸し出されるのではなく、レンタルステーションでクライアントの要求どおりの仕事を受け持つということになる。

● BクラスAIはそのままでも所定の〈サーチ〉スキルを用いて、検索作業を行なうことができるし、スキルメモリーの増設によってスキル値を高めてもよい。

8. マッピング

アクセスによってハッキングを行なうとき、最小限つきとめておかなければならないものは目標データの存在するグリッドの正確な位置です。これは〈サーチ〉で確認可能です。つまりどのローカルネット内のどのクラスターの何番目のグリッドかがわかっていれば、ハッキングは可能なのです。

ただし、より効果的なハッキング(“ハッキングの実際”を参照)を行なうためには、目標グリッドまでの複雑に入り組んだ回線をなるべく明確に把握しておかなければなりません。このルートマップを手にいれるためには何度かの〈サーチ〉で目標にかかわる他のグリッド、クラスターを徹底的に調べる必要があるでしょう。この行為は〈マッピング〉と呼ばれます。

〈マッピング〉はより効果的なハッキングを行なうための準備として行なわれるもので、このアクション自体からは何ら直接的な成果は得られません。マップを作成するためのダイスによるチェックは特にありません。プレイヤーは、巻末にある〈ネットワーク・ルートマップ〉などに判明したグリッドやルートを書き込んでいき、完成したマップを検討しハッキングの作戦を立てることになります。

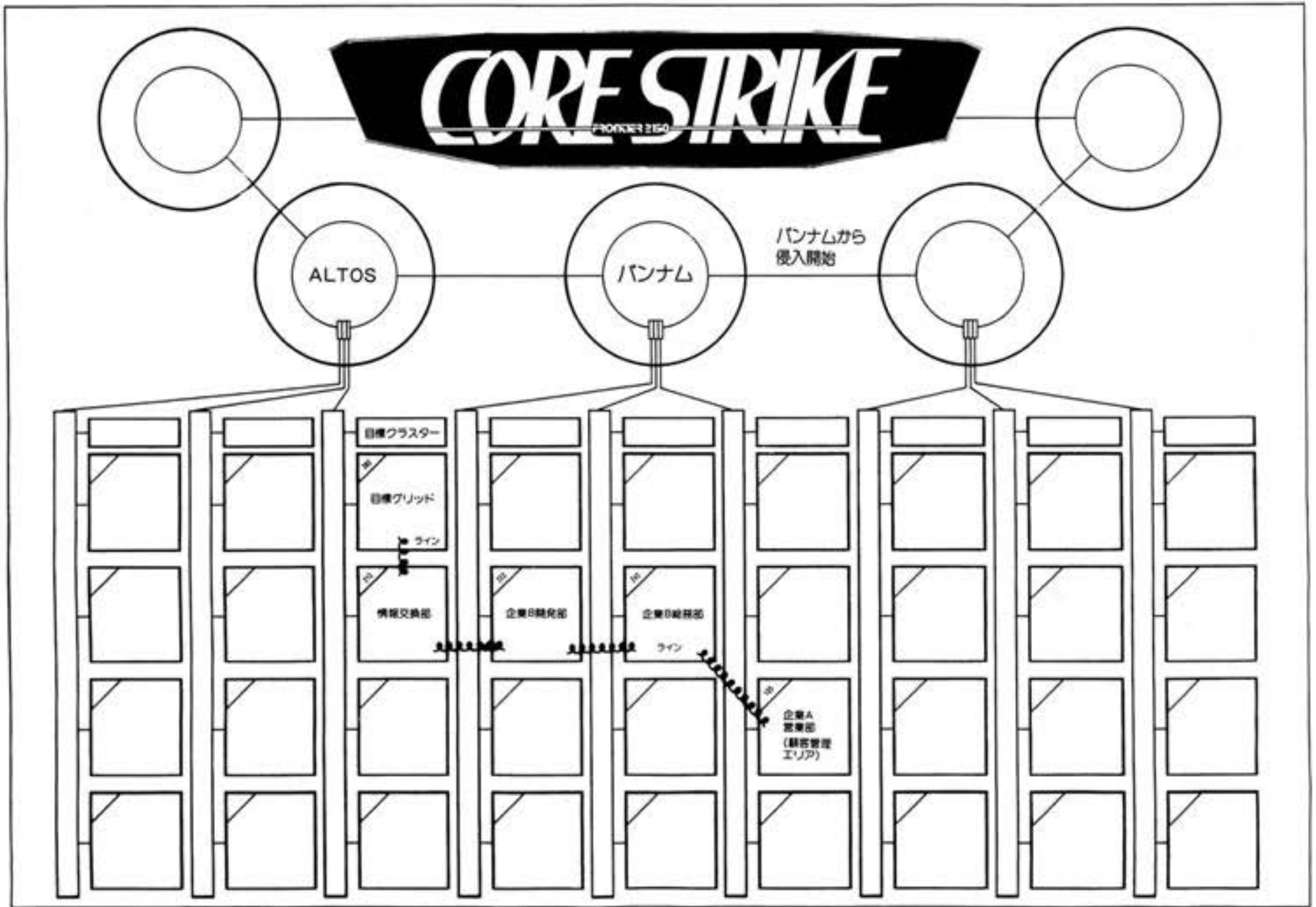
〈GMの準備〉

GMが、PCによりリアルで知的なハッキングを体験させたいと考えるなら、彼は事前に目標までのルートマップを準備しなければならないでしょう。〈ネットワーク・ルートマップ〉は多様な状況に対応できるように創ってありますから、これをコピーして、グリッドやルートなどを書き込むと便利です。

GMは例と解説を参考にして、独自のマップを完成させておき、ゲームに備えます。といっても、PCがいつもGMが設定したとおりのルートマップを完成させられるわけではありません。彼らはできうるかぎり集めた情報で完成させたルートマップをもとに行動を起こさねばならないのです。

ルートマップ造りはアクセスによるハッキングのみならず、ジャック=インによるハッキングを行なうさいにもやっておくべきことです。

ネットワーク・ルートマップの使用例



＜解説＞

ルートマップの上半分の5つの円はそれぞれローカルネットをあらわしており、うち3つにはクラスターとグリッドの記入欄が設けてあります。

下半分の9組の図形がクラスターを表しています。

正方形の部分は4種類(ハイ、アッパー、ミドル、ボトム)のグリッド(実際にはこれは400個あります)です。それぞれのコーナーにはそのグリッドの階層ナンバーを書き込んでください。4つの正方形の一番上の欄はホストを表し、正方形の横にある細長い欄はそれぞれのシステムエリアを表しています。これらの小さい欄は普段はあまり使わないでしょう。

さて、例では比較的大きな企業グループの新製品開発用グリッドをターゲットにしています。ALTOS内、マップの左から3列目のクラスターはすべてその企業によって使われている領域です。目標グリッドはこのクラスター内のハイグリッドに存在しています。そのすぐ右、バンナム内に点在するグリッドは目標企業の系列会社のグリッドです。ネットワーク利用者のほとんどは一般回線からネットワークを利用しにやってくるわけですから、PCたちのスタート地点は上の5つのローカルネットのどれかからということになります。

侵入の方法は何とおりもありますが、手順として一番簡単なのはALTOSから直接、目標企業クラスターに、そして目標のハイグリッドに挑むという方法でしょう。しかしこの方法では、様々なセキュリティに阻まれて、とても目標までたどり着くことはできないでしょう。これは調査をするまでもないことです。

GMの設定したマップの内容のすべてをPCが知ることができたなら、以下のような理想的なルートをとることができるとでしょう。

典型的ですが比較的ガードの甘い系列企業を利用するパターンです。もちろん、この方法をとるためには直接関係ないグリッドの内部構造(他グリッドへのライン設定)なども把握する必要があります。これは自分でそこへ下調べとして侵入したり、情報屋に当たれば知ることができるとでしょう。まず、バンナムに存在する系列企業Aに侵入します。なるべくセキュリティに引っかかりたくないというなら、アクセスチェックの少ない顧客管理エリアから侵入しましょう。同グリッド内を通過して営業部を通り、このラインで企業Bの総務部5へ。さらにラインを通過して企業Bの開発部グリッドへ。ここからもラインで目標企業の情報交換部へ。ここからのラインでやっと目標データのあるグリッドに到着。この方法なら最小限の準備(何種類かの社員ID)で目標にたどり着くことができるかも知れません。恐らく途中には何らかのセキュリティが存在していることではと思いますが、380階層にある目標グリッドに正面から挑むよりははるかに楽な条件で戦うことができるはずです。



9. コードワーク

ネットワークを利用する者は、最低でもネット内での身分証明となるIDナンバーを必ず持っていますが、これはハッカーにとって非常に厄介な問題です。ネットワークとの契約は誰にでもできることですが、ネットとコンタクトすればIDはどこかに記録として残ってしまうので、そこのハッキング行為はすぐ当局の知るところとなるのです。ここで、もし他人のIDを使ってネットワークを利用したらどうでしょうか。(契約料を支払わずにすむ上)当局の目をごまかすのも簡単なことです。例えば、盗難車を犯罪に使うようなもので犯人の割り出しが難しくなるのです。

一般に公開されていないデータが収められているグリッドの入口やデータエリア内部の何か所にはプロテクションによる「施錠」がなされています。IDやパスワードを提示できない者は通常の方法ではそこにアクセスすることはできませんし、ダイブしたとしても、荒事なしに通り返けることはできません。

コードワークはハッキング・テクニックの真髄であり基本でもあります。ジャック=イン・システムを用いても同じような成果を挙げることはできますが、直接的な危険を伴わずに仕事をすすめられるのは魅力です。

さて、〈コードワーク〉には主に2とおりの使い方があります。1つは不特定または特定の人物のIDを盗みだしてくるという使い方、もう1つは目標クラスター、グリッド内のプロテクションを解除するというような使い方です。

〈IDを盗み出すコードワーク〉

アクセスでハッキングを行なうなら、他人のIDを使用するのは常識中の常識です。ちなみに「盗み出す」というのは言葉のあやで、実際に物盗りをするわけではありません。ターゲットとなる人物(目標ネットまたは目標グリッドをよく利用する人物)のアクセスファイバーに記録されているIDナンバーを色々な方法を駆使して「知る」だけのことです。

首尾よくIDを手に入れられれば、目標にアクセスするときは、彼になりかわって(変装するようなものです)、堂々と正面からいけるというわけです。ただ、最近ではハッキング防止のためアクセスファイバーのIDだけでなく、様々な個人証明パスワードが仕掛けられているので注意が必要です。

IDを盗み出すときの〈コードワーク〉のSRチェックは以下のように行ないます。

基本難易度は主にIDを所持する人物によって決定づけられ、それに様々なファクターを加味して最終的な難易度とします。GMは下記のリストを見て、グループA、Bから1つずつ、Cからはいくつでもあてはまる条件を選び出して計算したのち、チェックを行なってください。計算の仕方は選び出した条件をかけ算していただくだけです。ただし、条件の中でパーセンテージにプラスマイナスするという類の修正は最後に行ないます。

また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに難易度の調節を行なってください。

最終難易度が0%以下になっていたら、チェックを試みることはできません(絶対に成功しません)。

チェックの際、最終難易度の倍以上の目、またはアクシデント目(96~00)を振り出してしまったら、この違法行為が相手もしくは当局に感知されたことになり、作業はさらに難しくなります。続けるならグループDから条件を選び、チェックを試みてください。

IDを盗み出す〈コードワーク〉作業の所要時間は1回当たり1D6時間

ハッカーの穴 ④ IDを盗むコードワーク

ミ：いよいよ実践ですね。じゃあ、アロマ社の社員のIDを盗み出してみます。

レ：あまーい！ ハッカーのはしくれならどーんと中間管理職のIDにチャレンジしてごらん。あたしも手伝うし、コードワーク用のデッキを貸してあげるから。

ミ：えーっ！ そんなあ。..えと、えと、グループAからは「中間管理職」、Bから「コードワーク用端末」、Cからは「アシストキャラクター」。

レ：で、「本人が焦っている」、と。SR $\frac{1}{2}$ ×SR2×SR $\frac{1}{2}$ =SR $\frac{1}{2}$ ね。あなたの〈コードワーク〉は30%だから15%になって、最後に+10%、25%ね。

ミ：出目は.....げー、62だって。成功率の倍以上の目を出しちゃったから-40。くすん。再チャレンジできなくなっちゃった。

レ：おばか。

です。

グループA ターゲットとなる人物

都市機能制御用スーパーAI 〈コードワーク〉理論的には不可能	
企業重役、その他VIPと見られる人物、AI	SR $\frac{1}{8}$
軍事機密・企業秘密などにかかわる人物、AI	SR $\frac{1}{8}$
中間管理職的な立場にある人物、AI	SR $\frac{1}{2}$
ハンター・ハッカーなど同業者	SR1~ $\frac{1}{4}$
一般市民・一般社員	SR2
難民・スラム住民(IDを所持していれば)	SR4

グループB 作業を行なう端末の状態

コードワーク用にカスタマイズされた端末	SR2
通常の端末	SR1
マイクロデッキ	SR $\frac{1}{2}$
シティ外縁部の壊れかけた端末	SR $\frac{1}{4}$

グループC その他のファクター

〈コードワーク〉のアシストをするAI	1機につき+10%
〈コードワーク〉のアシストをするキャラクター	1人につき+10%
目標となる人物の詳細なプロフィールが	
わかっている	SR2
極度の騒音・振動など	SR $\frac{1}{2}$
郊外からの無線アクセス	SR $\frac{1}{2}$
本人が焦っている、通常の状態でない、	
極度の疲労(WILの低下)、MW以上の損傷	SR $\frac{1}{2}$

● アシストに関して：AIはBクラスであれば無条件でアシストが可能。キャラクターは〈コードワーク〉を取得していなければならない。それぞれ最大+30%が限界。

グループD 失敗時のペナルティ

1回目：成功率-40%
2回目：成功率-80%
3回目：成功率-120%
4回目：AHP実働隊の出動/逮捕

〈プロテクションを解除するコードワーク〉

目標グリッドにアクセスしてみて、そこに通常の方法では侵入できないのなら、プロテクションを解除するアクセスファイバーからのIDか、でなければ別のパスワードが必要です。また、侵入したあとでも、特定のデータを参照するのにIDかパスワードが必要なこともあるでしょう。何で施錠がなされているかはアクセスした時点でわかります。

アクセスファイバーIDに関しては、誰がそこを利用しているかがわかっているなら、上記の〈IDを盗み出すコードワーク〉で手にいれたIDでプロテクションを無条件で解除することができます。

それ以上のパスワードはアクセスファイバーに記録されているわけではありません。パスワードは単純な単語の入力か磁気カードによる入力という方式が普通ですが、声紋、指紋、遺伝子情報など色々な方法で不法な侵入者からデータを守っている時もあります。単純な単語入力にしても、多いものなら1,000万以上の文字入力が必要な場合があります(これは専用のパスワードRAM装置によって入力されます)。

ただし、入力の方式が様々でも、処理はすべて電気信号によって行なわれるのですから、(理屈の上では)オンライン状態であるかぎり、ハッキングできないグリッドは存在しません。アクセスによる信号入力によって、プロテクションをだますと言った方がしっくりくるかも知れません。

プロテクション解除の〈コードワーク〉のチェックは以下のように行ないます。

SRの基本難易度を決定するのは、目標の施錠の仕組みです。各レベルに分けて分類してありますから、GMが事前に施錠を設定するときの参考にしてください。以下のリストのグループA、Bから1つずつ、Cからはいくつでもあてはまる条件を選び出して計算したのち、チェックを行ないます。計算の仕方は選び出した条件をかけ算していただけます。ただし、条件の中でパーセンテージにプラスマイナスするという類の修正は最後に行ないます。

また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに難易度の調節を行なってください。

最終難易度が0%以下になっていたら、チェックを試みることはできません(絶対に成功しません)。

チェックに失敗したらただちに、この違法行為は相手もしくは当局に感知されたことになり(パスワードの組替えが行なわれ)、作業はさらに難しくなります。続けるならグループDから条件を選び、チェックを試みてください。

施錠を解除する〈コードワーク〉作業の所要時間は1回当たり3秒程度です。

グループA プロテクション

レベル0: アクセスファイバーIDによる入力	SR1
レベル1: 特定文字の入力	SR $\frac{1}{2}$
レベル2: 磁気カードによる入力	SR $\frac{1}{4}$
レベル3: 声紋、指紋、網膜などによる入力	SR $\frac{1}{8}$
レベル4: パスワードRAMによる入力	SR $\frac{1}{16}$
レベル5: 遺伝子情報、脳波パターンによる入力	解除不可能

注意: プロテクションが1か所に1つとは限らない。いくつかのプロテクションが同じ場所に重複して存在し、何度もチェックを試みなければならないこともある。

グループB 作業を行なう端末の状態

コードワーク用にカスタマイズされた端末	SR2
---------------------	-----



ハッカーの穴 ⑤ プロテクションを解除するコードワーク

レ: じゃあ、今度はプロテクションを解除してごらん。

ミ: (しゅん)はあい。目標はレベル1のプロテクションです。特定文字の入力によって作動するタイプね。端末はコードワーク用デッキだから、 $SR\frac{1}{2} \times SR2 = SR1$ 。つまり30%ね。うーん、それっ! や、やったわ! 見てください、お姉さま!

レ: はいはい、よくできました。でも、レベル1のプロテクションならイメージファイトで倒した方が楽だし、確実ね。

ミ: がくっ。

通常の端末	SR1
マイクロデッキ	SR $\frac{1}{2}$
シティ外縁部の壊れかけた端末	SR $\frac{1}{4}$

グループC その他のファクター

極度の騒音・振動など	SR $\frac{1}{2}$
郊外からの無線アクセス	SR $\frac{1}{2}$
本人が焦っている、通常の状態でない、 極度の疲労(WILの低下)、MW以上の損傷	SR $\frac{1}{2}$

グループD 失敗時のペナルティ

- 1回目: 成功率-40%
- 2回目: 成功率-80%
- 3回目: 成功率-120%
- 4回目: AHP実働隊の出動/逮捕

10. データブロー

目的のデータエリアに侵入を果たした者の前に立ちはだかるものは何もない。さて、ではデータエリア内では一体何ができるのでしょうか。(彼が趣味人としてのハッカーであるなら、ハッキングの目的は侵入そのものに他なりません)が普通、ハッキング行為の目的としては次のような成果が挙げられるでしょう。

- A. データ内容を閲覧する
- B. データ内容をコピーし、持ち帰る
- C. データを破壊する
- D. データに介入する

〈データブロー〉はハッキングのアクションの中でも、一番「ハッキング」らしいイメージを持つテクニックですが、データ内容の閲覧やコピーのさいにはこのスキルは使いません。

では、1つずつ順に解説していきましょう。

A. データ内容の閲覧

データ内容の閲覧については既に〈サーチ〉のセクションで解説を終えています。目的の情報を探す必要があるときのみ〈サーチ〉のチェックを行ないますが、プロテクションなど邪魔するものがないかぎり、閲覧は自由です。何のチェックもいりません。

B. データ内容のコピー

こちらも、コピーを阻害するプロテクションなど邪魔者を取り除いてしまえば、何のチェックもなくコピーができます。ただし、データを持ち帰るためには、まずデータを収めるための記録装置を準備しておかね

ばなりません。

C. データの破壊

データを(電子的に)破壊(または消去)する方法には何通りかありますが、ここではその程度をレベルによって表します。簡単な、つまり低レベルの方法なら短時間で作業は済みますが、破壊されたデータの修復にも時間はかかりません。

時間が十分にあり、またテクニックに自信があるなら、より高度なデータ破壊を行なうと良いでしょう。

この試みは各レベルとも1回ずつで、最大4回の試みが許されます。SR値を修正する他の要素は1つだけです。データブロー用にカスタマイズされた端末を使用するなら各々の成功率はさらに2倍(SR2)されます。

レベル1: <データブロー>SR2で成功。所要時間は3秒。自動修復プログラムが存在する場合には無効。

レベル2: <データブロー>SR1で成功。所要時間は10秒。人間または高級なAIなら修復が可能。

レベル3: <データブロー>SR $\frac{1}{2}$ で成功。所要時間は1分ほど。時間はかかるが何とか修復可能。

レベル4: <データブロー>SR $\frac{1}{4}$ で成功。所要時間は10分。まず修復は不可能。

D. データへの介入

自由にデータを書きこむことのできるグリットへ何かを書き込むというなら何の制約もありませんし、手元に持ち帰ったデータについては<ソフトプログラム>などを用いれば、自由にいじることができます。

データへの介入は、エリア内に存在するデータ内容を都合の良いように変更してしまったり、その一部または全部を違うもの書き換えてしまうというアクションです。ただし、一口に変更・書き換えといっても、その目的は様々です。どういうつもりでデータに介入するのかによって、その効果も変わってくるのです。

SRの基本難易度は、介入するデータの種類によって決定されます。以下のリストのグループAから1つ、ただし銀行預金データをいじって金を手に入れるときと犯罪記録を書き換えるときはAの代わりにグループBから1つ選んでください。(キャラクターのスキル値は関係しません)あとはC、Dから1つ、Eからはいくつでもあてはまる条件を選び出して計算したのち、チェックを行ないます。計算の仕方は選び出した条件をかけ算していただけます。条件の中でパーセンテージにプラスマイナスするという類の修正は最後に行ないます。

また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに難易度の調節を行なってください。

最終難易度が0%以下になっていたら、チェックを試みることはできません(絶対に成功しません)。

チェックの際、最終難易度の倍以上の目を振り出してしまったら、この違法行為が相手もしくは当局に感知されたことになり、作業はさらに難しくなります。続けるならグループDから条件を選び、チェックを試みてください。また、チェックのさい、アクシデント目(96~00)を振り出してしまったら、そのデータエリアは破壊されてしまいます。そうなったなら、データ破壊チャートを見て破壊のレベルを決定してください。成功率はごくわずかですが、最初から、データ破壊を意図してのデータ介入も可能です。

なお、データ介入に要する作業時間は1回当たり3秒程度です。



ハッカーの穴 ⑥ データブロー

レ: さて、アクセステクニックの仕上げのデータブローに取り掛かりましょう。このネット局のデータエリアを好きなようにいじってごらん。

ミ: それじゃ、このゴシップ記事の内容を変えちゃいます。グループAからは「ゴシップ記事」、Cは「通常のデッキ」、Dは「1か所」だから、結果はSR2です。…出目は、えっ! 00だって。

レ: あーあ。データエリア全部を壊したわね。

ミ: データ破壊度チャートでチェック…6だって。

レ: お気の毒さま。

グループA 介入するデータの種類

各種証明書	SR1
IDを含む個人識別データ	SR1
命令書・指令書など	SR $\frac{1}{2}$
各種相場情報	SR $\frac{1}{4}$
ニュース、公的情報	SR1
ゴシップ記事、噂	SR2
専門分野データ	SR $\frac{1}{4}$

(その分野に相当するスキルのSR1に成功しなければならない)

グループB 預金データ、犯罪記録

預金: \$1,000まで	基本成功率60%
預金: \$5,000まで	基本成功率30%
預金: \$5,000以上	基本成功率5%
犯罪記録: 軽犯罪	基本成功率60%
犯罪記録: 中犯罪	基本成功率30%
犯罪記録: 重犯罪	基本成功率5%

グループC 使用する端末の状態

データブロー用にカスタマイズされた端末	SR2
通常の端末	SR1
マイクロデッキ	SR $\frac{1}{2}$
シティ外縁部の壊れかけた端末	SR $\frac{1}{4}$

グループD 介入する範囲

1か所	SR1
2か所以上	SR $\frac{1}{2}$
1データエリアすべて	SR $\frac{1}{4}$

グループE その他のファクター

極度の騒音・振動など	SR $\frac{1}{2}$
郊外からの無線アクセス	SR $\frac{1}{2}$
本人が焦っている、通常の状態でない、 極度の疲労(WILの低下)、MW以上の損傷	SR $\frac{1}{2}$

グループF 失敗時のペナルティ

1回目: 成功率-40%
2回目: 成功率-80%
3回目: 成功率-120%
4回目: AHP実働隊の出動/逮捕

- データ介入の内容については特に流動的と考えられます。前記のリストは凡例と解釈してください。

データ破壊度チャート(1D6)

- 1 : レベル1破壊
- 2 : レベル2破壊
- 3, 4 : レベル3破壊
- 5, 6 : レベル4破壊

11. 端末の経由

ネットを利用するにあたり、敵の追跡が予想される場合や、より効率よく仕事を進めるため、端末をいくつか経由するという方法があります。たとえば、自宅の端末から一度サーチステーションのサーチ用端末にアクセスしてそこからサーチをすれば、より速い検索が行なえるようになりますし、端末を何か所も経由した後にハッキングを行えば、追跡者側はどこから犯人がアクセスしてきたのかわかりにくくなります。

端末の経由は条件がそろっていれば(一般的には経由したい相手のアクセスナンバーがわかっていること)、いくつでも可能です。ただし1つ経由するたびに、すべてのアクセス用スキル(サーチ、コードワーク、データブロー)がそれぞれ-10%されます。ハッキングのさいの成功率が下がってしまうということで、実際のスキル値が下がるわけではありません。

アクセス・ハッキングへの対処

アクセスによるハッキングに対し、当局(=GM)はどのように対処しているのでしょうか。

基本的にアクセス・ハッキングの現行犯逮捕はジャック=インによるそれに比べ、少ないと言えるでしょう。ただし、犯人に気づかれないうちにAHPが動き、実働隊がアジトを取り囲むなら現行犯逮捕も可能です。普段からマークされ、刑事に尾行されていた犯人が不法なアクセスを行なった瞬間、お縄を頂戴するというケースもあります。しかし、犯人はまずいと思ったら、いつでも好きなときに通信を打ち切ることができるのです。

逮捕の手順としてはネットワークに残された犯人の足がかりを追跡/分析した後に、指名手配とか逮捕というのが一般的です。当然ながら、初犯は捕まりにくいということです。

実際の逮捕のチェックは以下のようにして行なわれます。

ハッキング行為のチェックの際に、失敗時のペナルティによってAHPが出動したときは、そのとおりにすればよいだけです。

そうでない場合、GMは犯人が行なった1回のハッキング行為のチェックの中で、失敗した回数やそれによって課せられたペナルティのパーセンテージを記録しておきます。犯人がハッキングを終了したら、以下のルールに従って、割り出し/逮捕チェックを行ないます。

まず失敗ポイントを合計します。

ペナルティがない失敗	= +20
成功率 -40%	= +40
-80%	= +80
-120%	= +120

次に以下のファクターを加味します

前科あり	= +80
端末を1つ経由しているたび	= -20
犯人が自分のIDを使ってハッキングした	= +80

1D100して、導き出された数値(逮捕率)以下が出れば犯人の割り出しは成功です。逮捕率が0%以下でも、5%としてチェックを行なうことができます。

チェックに成功すれば、逮捕令状が発行され、すぐに逮捕が可能ならAHP実働隊が出動します。ただし大したことのない軽犯罪程度のハッキングの犯人は捕まえないことが多いようです。警察もそんなに暇ではないということでしょう。

アドバンスト・ジャックニイン

《メタルヘッド・ワールド》のキャラクターたちは、ジャックニイン・システムによって、意識をネット内に送り込み、その、サイバースペースと呼ばれる空間で数々の冒険を行なうことができます。サイバースペースは現実世界とはまったく違った法則に支配される、いわば別次元のようなものです。

サイバースペース

ネットワーク全体はそれこそ無数のネットワークによって形成されているといってもよいでしょう。20世紀の終わりに提唱された世界規模ネットワーク構想は明るい未来への展望を与えてくれました。しかし、21世紀の中盤を過ぎるころ、人類はネットワークがまったく活用できなくなったことに気がついたのです。次々と無分別に蓄積される情報によってネットワークはただの電子的ノイズの固まりのようになってしまいました。原因ははっきりしていました。肥大したネットワークはもはや人間の能力では制御・管理できないところまで来てしまっていたのです。

人間の意識を電気信号に変換し、ネットワークに「潜る」技術が開発されたのはちょうどそのころのことでした。

ジャックニイン・システムと呼ばれるこの技術はいやおうなしに世界中に普及しました。ネットワーク・オペレーターたちは、脳にちょっとした機械を埋め込み、専用のインターフェイスを通して、ネットワークに意識ごと潜って、混乱した情報を次々と整理していきました。事態は収拾され、人類はコンピューターネットワークから、いままで以上の限らない英知と未来を享受できるようになったのです。

専門家や技術者の間では、ネットワークはしばしば《サイバースペース》と呼称されます。「人間の意識で感知できる新しい空間」という意味であるこの単語はいまや一般に知れ渡っています。ジャックニイン・システムによって一度でもネットワークにダイブした人はサイバースペースという言葉を実感できることでしょう。

ジャックニイン・システムの歴史

ジャックニイン・システムが誰によって発明されたのかは実ははっきり分かっていません。それどころか、その原理さえ、ほとんど解明されていないのです。

ジャックニイン・システムの基になった理論や構想は2060～70年代から、医学、軍事、物理、エレクトロニクスの各分野から多く提出されていました(まったく根拠のない架空の存在としてなら、20世紀からペーパーバッグで紹介されてはいました)。脳のしくみについてはかなり解明されてはいたものの、そのシステムの実用化はまだ先のこととされていたのです。

ところが、2070年を過ぎると、ほぼ同時に世界中でこのシステムが発明、実用化されたのです。東京の研究所、モスクワの科学アカデミー、

ニューヨークの戦術兵器廠、パリの脳外科の病院など同時にです。変わった所ではニューデリーのテック・ヒッピーやラゴスのニューウェーブ・シャーマンたちの間でも同じようなものが使われ始めたという報告もありました。

偶然とはいえ、こんなことは普通ありえませんから、表向きは差障りのない、かつ権威的な研究所で開発されたことになっています。ただ、発明の特許などに関しては、これらの状況をかんがみ、放棄しました。これについて、1つだけ興味深い記録を拾い出してみましょう。

「月面研究コロニーの1つ、《ホーキング・ベース》の地質学者レイ＝ヴォクトーはジャックニイン・システムの patents 独占のために最後まで争った1人である。彼は3年前に月地下の大洞窟から発見された謎の金属板の記述を解読し、その内容を東京の脳神経研究所に売った、と主張している。このあまりに支離滅裂な証拠品の提出を法廷は拒否、ヴォクトーは失意のうちに病死した。」

ジャックニイン・システムのコンポーネントと推測的原理

ジャックニイン・システムは、脳内延髄部に取り付けられたリング状の特殊センサーと松果体に植えられたバイオチップによって機能します。この2か所から送られる電気信号はバイオ・ファイバー・ケーブルを介して首筋、側頭部、前頭部に空けられたジャックニイン・コード挿入口に伝えられます。ジャックニイン専用のコードはこの挿入口に差し込まれ、もう片方はジャックニイン・インターフェイスにつながって、信号をインターフェイスに伝達します。インターフェイス内では送られた信号をネットワーク用の信号に変換して端末に伝えます。こうしてネットワークと脳は完全に連結されるのです。インターフェイスはネットワークから送られてくる信号を脳が認識できるように変換するという仕事も行ないます。

このシステムにより、ネットワークは空間として認識され、自分の手足を使うように(それより能率的に)ネット内を動き回れるようになるのです。

システムに使われている各々のパーツは別に新技術を使っているということはありません。もちろん、技術の進歩に従い、材質の刷新は行なわれていますが、作業効率そのものはそんなに変わらないようです。現在ではアクセスファイバーに使われているのと同じ生体部品が主ですが、なぜ延髄と松果体なのか、それすら明らかではありません。

サイバースペースに精神を没入させるには、ある程度の訓練が必要で、これによって、作業効率などにかなり個人差があるようです(といっても、キーボードやアクセスファイバーによる作業とは比べものになりませんが)。

スペース内で精神体がダメージを受けると肉体にそれが反映されることがあります。正確には精神体がスペースに入り込んでいるわけではなく、

ネットワークと脳が情報伝達をしているだけなのになぜこんな事が起こるのか、どうもこれはサイバースペースから返ってくる電子情報に仕掛けがあるようです。つまり、ダメージを受けるような有害な電子情報がフィードバックされ、延髄を通してその反応がダイレクトに肉体に現れるということです。催眠術にかけられた人が術中に火箸とつわった鉛筆を押し付けられて、火傷をするのに似ています。ただ、この場合はもっと深刻で、下手をすると本当に死んでしまうことがあるのです。また、脳が強烈な信号を受けて活動を停止し、意識の断片、または全部がサイバースペース内に残り残されるという現象も見られます。これはホワイト・アウトと呼ばれます。

ジャック=イン・システムの実用

ジャック=イン・システムは当初、ネットワーク・オペレーターがネット内の情報を整理するために使われてきました。また、プログラムのバグの発見も素早く行なうことができます。

このシステムは、便利だという理由や、その他の技術、テレオペレーション、サイバリンクなどにも応用できるため一般にも広まりました。そして、ハッカーたちはこれがハッキングにも恐ろしく有効であることを発見したのです。プロテクションの破壊とデータやシステムへの介入……。

取り締り当局も今までの方法ではコンピュータ犯罪者を取り締まることは全然できなくなりました。コンピュータ犯罪に対応する部署は古くからありましたが、ここにきてやっと専門の捜査官、最新の装備をそろえたAHP(アンチハッカーポリス)が創設されることになったのです。彼ら捜査官もハッカーたちと同じく、いやそれ以上にサイバースペースを駆け回ることが出来ます。こうしてまた、犯罪者を取り締まる側の新しい構図が出来上がったのです。

ジャック=イン・システムを使ってサイバースペースに入ることを“ジャック=イン”といい、その行為やサイバースペース内で行動することは“ダイブ”と呼びます。ダイブした人間は、すべての感覚を失い、瞳孔も開いたままになります。感覚のすべてはサイバースペースに振り向けられるのです。肉体は仮死状態なので、あまり長時間のダイブは死を招きます。この状態の肉体は何をされても痛みなどはまったく感じません。サイバースペースから現実世界に戻ってくる行為は“ジャック=アウト”と呼ぶようです。

サイバースペースの風景

サイバースペースにダイブした人がまず目にする(認識する)のは、終わりのない1本の地平線です(あるいは水平線を限りなく垂直な崖として認識し、パニックを引き起こすかも知れません)。しばらくして、空間認識力が落ちついてくると、地平線のあちこちに巨大都市群が見えはじめるでしょう。そして、自分がその都市の中にいることに気づきます。これがサイバースペースの風景です。都市構造物はあちこちのネットワーク、あるいはメジャーネットに存在するデータの集積物です。

サイバースペース内ではどこに行こうとも、没個性的な、同じような造りの都市構造物しか存在しません。ただし、ローカルネットでは独自の個性的なイメージが認識できる試みを打ち出しています。

地図や案内図はいっさいありませんが、事前に目的地を決定してあるなら迷うことなく、そこに行きたいと考えるだけで、一瞬にしてその場所に到着します。目的もなくさまようことも可能ですが、アクセスによるサーチのようにわずかな手がかりから未確認の場所に行ったり、また、未確認情報を探することはできません。あくまでもわかっている場所に行くことが許されているだけです。

わかっている場所でも、そこを訪れるための正当な理由がないときにはプロテクションなどによって侵入を阻まれる場合がありますし、ネッ



ハッカーの穴 ① FP・フォース値の決定

レ：さーて、アクセスでのハッキングなんてのは子供の遊びよ。サイバースペースこそネットライナーのフィールドなのよ！ いよいよ本番って感じね。燃えてきたわ！

ミ：お手柔らかに…。

レ：では、サイバースペース内でのあなたの能力値を測定(決定)するわよ。

ミ：はい。ではFPから。1D6します。…出目は5、つまりFPは5です。あたしのWILは16だから、フォース限界値も16と。んで、ネットライナーだから、RRは4と。簡単ですね。

レ：最初はこの状態で冒険を始めるのよ。

ミ：心細いです。

ト間を移動する際には、IDの提示が求められます。この場合、普通なら自分のアクセスファイバーに記録されたIDを打ち込みますが、ハッカーなら他人のIDを打ち込むか、IDプロテクションを破壊するでしょう。

サイバースペース内における意識体

サイバースペースにダイブした人間(脳からネットに送り込まれた電気信号)は魂のような意識体として認識されます。Bクラス以上のAIがサイバースペースに存在するときもそれにきわめて似た形をとります。また、感覚のすべてはサイバースペースからの情報のみを受け取るようになります。

サイバースペースにはいくつかの特定のルールがあります。すべてのPC、NPCはダイブ時に以下のルールに従わねばなりません。

意識の変換

サイバースペース内では精神そのものが肉体に相当しますが、精神の集中度によって、意識の変換効率に個人差が生じます。

それぞれのキャラクターは、1D6してください。ただし、出目が1か2のときは3かそれ以上が出るまでダイスを振ることが出来ます。このポイントは“FP(意識ポイント)”と呼びます。FPは、サイバースペースにダイブするため、キャラクター能力値のWIL値から変換されたものと解釈してください。従って、WILが4しかないのに6を出したとしても、変換されるFPは4にしかありません。FPは原則として一生、変わることはありません。マテルフォームを使用すれば変換効率をアップすることが可能です。

サイバースペース内でFPが大幅に減るような事態が発生したなら、フィードバック損傷チャートを、FPが0になってしまったら、サイバースペース死亡チャートを振らねばなりません。最悪の場合、これはキャラクターの死につながります。

サイバースペースで減少したFPはダイブ中は回復できず、ジャック=アウト後、1時間に1ポイントずつ回復します。

なお、残っているFPは、ジャック=アウト時にWILに再変換されます。

時間経過とスピード

特別な設定がないかぎり、サイバースペース内でも、戦闘ターンを含めたすべての行動の1ターンの基準は3秒です。

現実世界では、すべてのキャラクターが1ターンに1行動を行なう権

利を持ち、そのイニシアティブはREFの高い順番で決定されていました。サイバースペース内でも、基本的には同じように各キャラクターの行動の順番を決定します。行動の順番を決定する能力値は“スピード”と呼びます。

スピードは個人能力値によって決定されるのではなく、彼の行動を処理している端末の演算クリスタルの処理速度などによって決定されます。カスタマイズなどをまったく行っていないとき、スピード値は0で、毎ターン、ダイスを振り、大きい目を出した順に行動を解決していくことになります。

マシンのカスタマイズなどによって、各人のスピード値に差がある場合には、ダイスは振る必要はありません。スピード値がまったく同じ者がいた場合のみ、ダイスを振って順番を決定します。

空間と自我の認識のための集中力

意識をサイバースペースに変換した能力値はFPとして設定されています。FPは命そのものを表す能力値ですが、もう1つ重要な精神的能力があります。サイバースペースにおける自我の輪郭を常にしっかり把握するための集中力です。

ダイブは脳とサイバースペースを一時的にせよ、1つの空間としてつなげることを意味しますが、広大なサイバースペースに長時間いると、自己の存在がぼやけることもしばしばです。また、数々のハッキングテクニックやアシストソフトなどを使いこなすには、大変な集中力を要します。

この能力は“フォース”と呼びます。

フォースは様々なアクションのための行動ポイントで、それぞれの局面で指示された分だけ消費していくことになります。ジャック=イン直後は指定された限界値までのフォースを蓄積していますが、アクションを行なうたびにどんどん消費されていきます。これは精神集中というアクションを行なうことで、何ポイントかずつを回復させることができます。精神集中によるフォースの回復は特に訓練を積まなくても可能です。

サイバースペースで活動するすべてのキャラクターは、以下のルールに従って、フォースに関係するいくつかの能力値を決定しなければなりません。

ネットライナー、ハスラーと今回紹介されるニューキャラクターの場合

フォースの蓄積限界値(以後フォース限界値)はキャラクター能力値のなかのWILの数値をそのまま使用します。例えば、WIL14のキャラクターはフォース限界値が14ということです。ジャック=インした直後は限界値までのフォースが蓄積されていますし、時間を気にしなければ限界値までのポイントをいつでも回復できます。WILが成長したときや、逆に何ポイントかが永久に失われたときにはフォース限界値も変動します。

すべてのキャラクターは1アクション(基本的には1ターン間)を精神集中に専念する、と宣言することで、消費したフォースを回復させることができます。このアクションを“リカバー”といい、1回当りに回復可能なポイントを“リカバー・レート(RR)”として表します。基本的にRRには個人差はなく、全員が4(RR4と表記)です。

その他のキャラクターの場合

フォース限界値は同じくWIL数値をそのまま使用します。

RRについては、全員がRR2です。

● フォースはプレイ中にたびたび加減されるので、メモを用意しましょう。

マテルフォーム

ジャック=イン・システムの一般化が進むにつれ、コンピューター犯罪の発生件数も爆発的に増え、その内容もより悪質化してきました。当然、当局の取締りも一層厳しくなり、より強力なプロテクション、セキュリティが次々と開発、投入されるようになります。

これら新型のプロテクション、セキュリティのほとんどは、不法侵入者を即座に死に導くほどの威力を持つもので、犯罪抑止力として十分な(すぎる)効力を発揮しました。

こんな状況の中、この道のプロであるネットライナーの誰かが画期的な新技術(マテルフォーム)を完成させました。

マテルフォームは、侵入する人間の意識体を強化、専門化するためのユーティリティ・ソフトです。使用者の特性にあわせ学習し、使いこなせば使いこなすほど、より便利に、より強くなる一種のAIなのです。ただし、使用者にマテルフォームを使いこなせるだけのテクニックがないなら、普通にダイブしているのとそう変わりなくなってしまいます。

サイバースペース内においては意識体は肉体そのものといえます。マテルフォームはその肉体を強化するサイバースーツといえるかも知れませんが、今では、マテルフォームなしではまともに仕事をこなすのは難しくなっていますが、それを手に入れることができるのは基本的にはハンターだけです。

マテルフォームの原型は闇ルートを通して広まり、ネットライナー、ハスラーの必需品となりました。

逮捕したネットライナーから押収したマテルフォームを研究した専門家たちは、様々な専門業務(軍における自動メカの制御・指揮、AHPにおけるAIの監査など)を行なうのに、このシステムが非常に有効であることを発見しました。そんなわけで、今ではアーミー、AHPでも盛んにマテルフォームを改造したユーティリティが使われるようになっています。ただし、認可を受けていない者の使用や、その原型であるマテルフォームの所持、使用は法に触れる行為とされています。

マテルフォームの使用

マテルフォームは原則としてネットライナー、ハスラー(とその他の一部のキャラクター)だけが手に入れます。使用は誰にでもできます。マテルフォームを使ってダイブしたときには、主に以下のような恩恵が受けられます。

1. ジャック=イン時のFPの変換効率を上昇させる。
2. フォース限界値、RRを上昇させる。
3. その他の特別能力が使え、アクションのアシストが行なわれる。

マテルフォームの価格は1枚\$5,000です。ネットライナーは半額で購入できます。

1度でも使用したマテルフォームには、使用者の行動パターンが記憶され、本人でなくては使用できなくなります。他人が使うと暴走し、壊れてしまいます。従って、他人に譲ることはできないし、買い取りなどもしてくれません。

購入してきた当初、マテルフォームは何の役にも立ちません。本人がマテルフォームをとまってサイバースペース内でアクションを行ない、経験ポイントを貯めたあと、自分の好きなようなバックアップ体制を組むことになります。

マテルフォーム本体は特定の指示がないかぎり、破壊されることはありません。

PCはサイバースペース内でいつもマテルフォームを伴って行動することになるでしょうから、記録シートに必要な数値を書き込んで使用してください。



マテルフォームのバージョンアップ

マテルフォームの成長は各種のアクションによって獲得してきた経験ポイントで、各種の能力を「買う」こととされます。これをマテルフォームのバージョンアップといいます。実際には蓄積された経験値をプログラミングで整理することで能力値が上昇するわけですが、このチェックに失敗すると経験ポイントが失われ、成長もできません。

経験ポイント

経験ポイントは各種の戦局的アクションを行なうことで蓄積されます。与えられる経験ポイントの目安は以下のとおりですが、ゲーム中のPCの行動が特に秀逸だった場合、GMは独自の判断で経験ポイントを与えることにしてもかまいません。数人で協力して得た経験ポイントは原則として均等に分配します。

プロテクションの破壊	倒したプロテクションのレベル分のポイント
電磁流の突破・抵抗	電磁流の抵抗値分の1/2ポイント
ロジックウォールの突破	ロジックウォールの突破値分の1/2ポイント
トラップの解除(発見)	トラップの発見度分のポイント
コアストライクでの勝利	システムのスピード分のポイント
あらゆる状況下でのNPCなどに対する勝利	10~500ポイント(GMが決定)

上昇する能力値と必要なポイント

上昇する能力値は以下のとおりで、それぞれに〈ソフトプログラム〉でのチェックが必要です。この作業はジャック=アウト後、必要な機材(ソフトウェア作業ドライブ、端末)を用いて行ないます。チェックに失敗すると、蓄積されていたポイントはすべて失われます。必要経験ポイントの倍のポイントをためて作業を行なうなら、そのチェックはSR1でできます。また、能力値アップは必ずレベル順に行なわねばなりません。例えば、経験ポイントが十分に貯っていても、FP変換率1D6のマテルフォームをいきなり3D6にすることはできません。それぞれの能力値のレベルに差があるのはいっこうにかまいません。

一度成長させたマテルフォームは、あとでポイントを入れ換えたりすることはできません。

FP変換率

レベル	変換率	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル0	1D6	—	—
レベル1	現FP+1D6	50	SR1
レベル2	現FP+1D6	200	SR1/2
レベル3	WIL数値まで	500	SR1/4
レベル4	WILの2倍まで	3000	SR1/4

※ レベル3、レベル4については、ジャック=インのたびに指示の範囲内で好きなだけのポイントを自由に交換可能です。

※ レベル4はWIL1ポイントがFP2ポイントに相当します。

フォース限界値

レベル	限界値	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル0	WIL数値まで	—	—
レベル1	+5まで	50	SR1
レベル2	+10まで	1000	SR1/2
レベル3	+15まで	3000	SR1/4
レベル4	+20まで	8000	SR1/4

ハッカーの穴 ⑧ マテルフォームのバージョンアップ

レ：経験ポイントも少し減ったようだから、バージョンアップにチャレンジしてみなさい。どういう成長をするかよく考えてね。
 ミ：はい。いまあるポイントは100ポイントだから…、まず50ポイント使ってFPを1レベルに上げます。〈ソフトプログラム〉でSR1ね。…成功！ FPが1D6増えたわ。…出目は1いー!? 成長しなかったようなもんじゃない。悲びー。
 レ：ま、そういうこともありうるわね。
 ミ：ええい、フォース限界値も1レベルに上げるわ！ 50ポイント使って、〈ソフトプログラム〉SR1、と。これで、フォース限界値は21になった！
 ミ：おめでとう。

RR値

レベル	RRポイント	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル0	4または2	—	—
レベル1	6または3	100	SR1
レベル2	8または4	1000	SR1/2
レベル3	10または5	5000	SR1/4
レベル4	20または10	10000	SR1/8

この他にマテルフォームに特殊な能力を付与することができます。これを特別能力と呼びます。同じようにレベルアップに対し経験ポイントを振り向けるものと、その能力そのものを取得するために経験ポイントが必要なものの2種類があります。

アンチウォール：ウォールや電磁流を突破するチェックの際、ダイス目に無条件でプラスできるポイントです。最大4ポイントまで持つことができます。

レベル	ポイント	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル0	+0	—	—
レベル1	+1	100	SR1
レベル2	+2	500	SR1/2
レベル3	+3	1000	SR1/4
レベル4	+4	5000	SR1/4

アンチトラップ：トラップを発見するチェックの際、ダイス目に無条件でプラスできるポイントです。同じく4ポイントまで持つことができます。

レベル	ポイント	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル0	+0	—	—
レベル1	+1	100	SR1
レベル2	+2	500	SR1/2
レベル3	+3	1000	SR1/4
レベル4	+4	5000	SR1/4

FPリアクター：意識体がダメージを受けたとき、ダイブしたまま、WILから減った分までFPが追加できるようになります。戦闘中以外なら、いつでも可能です。

必要経験ポイント 500 SR1/4

アフターバーナー：ドッグファイト時にロールする1D100の出目が気に入らなかったとき、1ジャンプに1回限り、振り直しができるようになります。

必要経験ポイント 1000 SR¼

記録シート

このシートはマテルフォームの使用を前提に作られていますが、記録される数値のすべてがマテルフォームに関するものではなく、サイバースペース内で使用する主なデータを書き込むことになります。また各種ハードウェアのカスタマイズ状況や使用ソフトウェアなども合わせて記録できるようになっています。

パーティと分身

数人でサイバースペースに挑みたいときがあるかも知れません。ジャックニイン・インターフェイスにはコード挿入口が数か所ついていますから、複数の人間が同じインターフェイスから入るのなら共に行動できます。また、お互いに知っているインディーズネット局などがあれば、遠隔地にいる仲間同士でもそこで落ち合うことができます。

すべてのキャラクターはジャックニイン・コードを増やすことで、サイバースペース内で分身して活動することができます。コード1本の時にスペース内に現れる意識体はただ1体ですが、2本、3本と増えるにつれ、2体、3体と自分の分身を増やすこともできるのです。ダイブした瞬間は1体でなければなりません。ダイブ中はいつでも、戦闘中でも数体に分かれることができます。ただ、一度分身したら、後はジャックニインアウトするまで1体に戻ることはできません。

あらかじめ分身の頭数分を用意しておくのなら、分身したあと、それぞれがマテルフォームを使用することができます。もちろんすべての分身にマテルフォームを与える必要もありません。

分身を行ったり、数人が同じデッキ、同じインターフェイスを使用している場合、FP、スピード値、マテルフォームの能力や、カスタマイズによるパワーアップの効果などすべての能力はそれぞれに任意に付与されます(分割が不可能な能力もあります)。FPについては最低1ポイントが必要です。足りない場合は分身できませんし、ドラッグ使用などで一時的に増加した分のWILだけで分身をつくることはできません。

すべての分身は自由にそれぞれの行動をとることができ、別々のネットワークで活動することもできます。分身の一部がジャックニインアウトすることもでき、残っていたFPはただちにWILに再変換されます。そのあと分身の一部が再びジャックニインすることはできません。

分身したうちの一体がサイバースペース内で死亡(FPが0になる)した場合、肉体損傷チェックは必要ですが、サイバースペース死亡チャートでチェックする必要はありません。最後の1体が死亡したときは本当の死が訪れます。

分身の能力は1体のときより低くなりますが、マテルフォームを用意してあるなら戦力としては十分でしょう。また、システムを支配しつつ、他のグリッドに向かうときには分身が必要ですし、戦闘中やネットジャンプを行なうときは敵の目をくらす役に立つでしょう。

スピードと行動回数

端末に極端な演算カスタマイズを行なうことによって、1ターン中にいくつもの行動を行なうことができるようになります。

スピードが100を超えるごとに1ターンの行動が1回増えます。例えば、スピード値203の者は1ターンに3回の行動が可能です。

イメージファイトを行なうとき、そのスキル%は1ターンで使えるだけのパーセンテージであって、例えば、70%のスキルを持つ者が70%ず

つ1ターン間に3回の攻撃ができるというわけではありません。また、フォースにも同じことが言えます。

1ターン間の長さは決まっています、その中で行動できる回数が増えるということですから、行動数は相手によって左右されるわけではありません。

さて、グリッドやホスト、メインフレームなどは独自のスピード値を有しています。

ネットワーク解説のセクションにあるとおり、各クラスターはおのおのの400個のグリッドを従えています。これは上から100列ごとに《ハイグリッド》《アッパーグリッド》《ミドルグリッド》《ボトムグリッド》の4ランクに分けられていて、顧客の差別化を行なっています。このグリッドのランクは、普通にネットワークを利用するときには、さほど気になるスピード差はありませんが、ダイブ中は大きく感じられます。

メインフレームとホストは別にして、グリッドの縦列の総数は400個ですから、それぞれに厳密なスピード差があります。最下位のグリッドのスピード値は1で、最高位(ホストのすぐ下)のそれは400です。ハイグリッドに属するグリッドは400~301、アッパーは300~201、ミドルは200~101、ボトムは100~1のスピードを持っています。

グリッドのランクが違うと、それだけで1ターンあたりの行動回数は+1され、メインフレーム、ホストに至ってはそれ以上の差が出ます。このランクによるスピード値はシステム本体のみならず、そこに組み込まれているプロテクションのスピードにも影響を及ぼします。以下のチャートで1ターンあたりの行動数と基本スピード値、想定スピード値を確認してください。

システムの種類	行動数	基本スピード値	想定スピード値
メインフレーム	100	10000	10001~10100
ホスト	10	1000	1001~1100
ハイグリッド	4	300	301~400
アッパーグリッド	3	200	201~300
ミドルグリッド	2	100	101~200
ボトムグリッド	1	0	1~100

もし、メインフレーム同士が戦闘を行なえば、お互い1ターン中に100行動を行なうのです。また、ボトムグリッドとハイグリッドに同じプロテクションを置いたとしても、その強さの差は歴然でしょう。

システムが敵などとしてゲームに登場するとき、それぞれのグリッドの実際のスピードはそれぞれの基本スピード値+1D100によって決定されます。ダイスを振る代わりにGMが1~100の範囲で自由に設定してもかまいません。PC全員のスピードがシステムの基本スピード値と明らかな(100以上の)差があるときは、既に攻撃の順番は決まっていますから、1D100をロールする必要はないかも知れません。ホスト、メインフレームに関しては、個々のわずかな(ここまでくればわずかでしよう)性能差を表すために1D100をロールするだけのことです。

ネットワークに組み込まれていないAIなどを含むすべてのキャラクターは独自のスピード値を持っていますが、システムをコアストライクによって占領した場合、また相手がAIのときは彼の合意が得られれば、彼と同じか、少し小さいスピード値で(協力の都合によります)、サイバースペース内を動き回ることができます。システム内のガードマンは、最大でシステム本体と同じ数値までのスピード値を持つことができます。

また、一般回線内では基本的にスピードに関与する要素はありませんが、逃走者を追いかけるプロテクション、またはその他の追跡者がシステムのスピードを使用することはあるでしょう。

なお、メインフレームであれ、ホストであれ、システム本体がサイバースペースを勝手に動き回することは原則としてありません。彼らの行動範囲は、あくまでも受け持ち領域内だけです。

サイバースペースでのアクション

サイバースペースではネットライナーはその能力をフルに生かすことができるでしょう。彼らは自らの強靱な精神力と支援システムの力を借りて、様々な障害に立ち向かい、獲物を確実にヒットするハンター(猟師)なのです。

サイバースペースで行なうアクションは大きく次のように分類できます。

イメージファイト(プロテクション撃破)

ネット内に設定された数々のプロテクションを破壊する、またはダイブしているキャラクターどうしの戦闘のためのアクションです。

アイスブレイク(電磁流・論理壁の突破)

大量の情報が流れることで自然発生するサイバースペース内の電磁流、不法侵入者を阻むために意図的に設置された電子の壁を突破するためのアクションです。

コアストライク(システム襲撃/システム介入)

グリッドのシステムエリア(またはホスト、メインフレーム)内でのシステム本体、またはシステムを警護するキャラクターとの戦闘、またシステムを制圧したあとの様々なアクション全般をさします。

ネットジャンプ(ネット間転移/転移中のドッグファイト)

追跡者から逃れるための、複数のネット間の転移行動全般と、そのさいに生じる戦闘のことです。

この他、行動を阻害する何者も存在しないデータエリア内では、ハッキングの成果として、以下の行動が無条件でできます。

データ内容の閲覧

データ内容のコピー

データの破壊

データへの介入

イメージファイト

重要グリッドの入口などをはじめとするネット内のチェックポイントのあちこちに立ちふさがるユーザーチェック/対ハッキングプログラム、(プロテクション)やそこを守るキャラクター(人間、AI)などと戦い、これを撃破するためのアクションです。このルールは基本ルールとさほど変わりありません。

アクセスによるハッキングでいえば、コードワークによるプロテクションの解除に相当しますが、あちらが「プロテクションをだまして通してもらう」のに比べ、イメージファイトはプロテクションに正面から立ち向かい、これを破壊するというテクニックですから、より高等なアクションといえます。イメージファイトに敗北した意識体(人間、AI)はサイバースペースに存在できなくなるし、それがプロテクションならプログラムの破壊を意味します。

この戦闘は、IDチェックを行なうローカルネットの入口や目標の存在するクラスターの入口、そして目標グリッドの入口や内部で行なわれるでしょう。

つまり、メインフレーム内、グリッドやクラスターのシステムエリア以外の場所での戦闘はすべてイメージファイトとして扱われるのです。

イメージファイトスキルの成長についてはSR、または命中判定時に01~05の目を出したときのみ、5%アップします。例え、ゲーム中にW



ハッカーの穴 ⑨ イメージファイト

レ：今回はあたしのデッキを使わせてあげてるから、少しは心強いでしょう。でもあなたのような新米はレベル3以上のプロテクションにはかなわないから、そういうのが出たら隠れてなさい。

ミ：いまダイブ中のグリッドはコトダマ系の94階層、ボトムグリッドの上位です。

レ：プロテクションが現れたわっ！

実体化したモンスターはカラステング×3、ラクシャーサ×1である。彼らのスピード値は94でアクションは1回、ミーアは101で2回、レイラは225で3回のアクションが可能である。攻撃の順番はレイラ、ミーア、モンスターの順になる。また、ミーアの現在のフォース値は16、RRは4、イメージファイト値は80であり、レイラのそれは順に30、10、180。

レ：ムラナブレード(必要フォース15)とナイフ(必要フォース1)でラクシャーサを切る！命中に使うイメージファイト%は40で、ムラナマの命中プラス30%を足して70%で攻撃するわ。2回目、3回目のアクションは1回目と同じ条件で攻撃するね。

レイラの攻撃は3回で2回命中した。ラクシャーサはイメージファイト値から50%を使って、レイラの攻撃を回避した。2回目の攻撃は回避しなかったため、ダメージ(13)から防御ポイント(5)を差し引き、8ダメージを受けた。

ミ：えっ、次、私の番？ えとえとヌンチャク(必要フォース12)でラクシャーサを攻撃します！命中に80%全部を使うわ。2回目のアクションは手裏剣(必要フォース2)でカラステングを攻撃！

攻撃は命中、ヌンチャクは防御ポイントを無視するので、ラクシャーサは6ダメージを受けた。カラステングはFPが5だったので、手裏剣によって破壊された。ラクシャーサはレイラに攻撃(130%から回避に使用した50%を差し引き80%)する。命中！

レ：まず回避ね。攻撃で計120%を使ってるから、60%で回避…あん、失敗。しょうがない。アーマーソフトの出番ね。チェーンメールとヘルメット(必要フォース3+3)で防御ポイント計6。10ダメージから引いて、結局4ダメージ。いったあい、鼻血が出たじゃない！

ILが0になったとしても、PCが活着しているかぎりスキル成長はします。

イメージファイト手順

基本的にイメージファイトにおいて関係または使用される能力値はくイメージファイト)、スピード、フォース(およびRR)の3つで、その他にイメージファイトを支援するアシストソフトを使うことができます。

くイメージファイト)は毎ターン、自分の攻撃の命中分と敵から受ける攻撃の回避分に振り分けて使います。例えば、くイメージファイト)が120%あるキャラクターは命中に70%、回避に50%というふうに分けることができます。振り分けの宣言は自分の攻撃時、または回避時に行ないます。

チェックの際のダイスの出目について、現実世界の戦闘のようにクリティカル目、アクシデント目による特殊な効果はありません。ただし、アクシデント目(96~00)は必ずはずれ、または必ず回避失敗です。

1ターンに2回以上の攻撃を行なう場合、逆に1ターンに2回以上の回避を行なうような状況では、それぞれのチェックのためにスキルを振り分けておかねばなりません。



死亡チャートでチェックする必要はありません。ちなみに、FPが0になったのがプロテクションなら、そのプロテクションは破壊されたということになります。プロテクションを破壊せずにそこから立ち去った場合、プロテクションは(FPも元どおりで)復活してしまいます。

8. 次にスピードの早い者が2~6の手順を行なっていく、全員が終わったなら、次の戦闘ターンに入ります。

イメージファイトからの逃走

イメージファイト中に逃走を試みる場合、いくつかの決まりがあります。

1. 固定型プロテクションから逃走するとき、もときた道に戻るなら直ちに成功となります。この種類のプロテクションは破壊するか、無力化しないかぎり、先に進むことはできません。なお、プロテクション自身は、いかなる理由があっても逃走することはありません。

2. 固定型プロテクション以外の敵から逃走するときは、戻るにせよ進むにせよ、突破チェックをしなければなりません。

100から敵の<イメージファイト>(または命中率)をマイナスしてください。求められた値が突破可能率です。パーティーの代表が1D100をロールして、それ以下が出れば全員が突破できたこととなります。複数の敵がいる場合、もっとも<イメージファイト>または命中率の高い者を突破しなければなりません。突破に失敗したら、そのターンは攻撃ができませんし、相手の攻撃がすべて命中したこととなります。相手の<イメージファイト>が90を超えている場合、逃走可能率は一律10パーセントとなります。

3. 相手がプロテクションでない場合(人間、AIなど)は、逃走に成功しても追いかけてくることがあります。追跡者の<イメージファイト>が逃走者のそれを上回っていたら、すぐに追いつくことができます。

アイスブレイク

サイバースペースでは常時、大量の情報が流通しています。これはダイブ中の者には発光する電磁粒子の流れとして捉えられます。大気中の気流のようなもので、普段は気にならないものですが、場所によっては急激な電磁流が発生しており、そこを通る者の通行を妨げます。ローカルネットの入口付近などは情報が滞らないように電磁流が緩やかになるような措置がとられていますが、特に忙しく作動しているクラスターのホスト周辺や、グリッドのシステムエリア付近など、ときにはデータエリア内までに急激な電磁流が渦巻いていることがあります。

普通はこうした過剰稼働状態のグリッドはライン(回線)を増やすなどして、急激な電磁流の発生をおさえますが、ハッキング予防のため、または業務怠慢などの理由で少ない回線で無理やり運営されているところもあります。これはユーザーからの苦情の少ない機密状態、またはいかかわしい理由のあるグリッドであることが多いので、ネットライナーが電磁流に出会うチャンスは、普通の人よりぐっと多いのです。

電磁流の中にプロテクションが設置されることもあります。ネットライナーは電磁流の妨害の中でプロテクションと戦わなくてはならないわけです。

ロジックウォール(以下ウォール)はこの電磁流の原理を応用したセキュリティです。典型的なロジックウォールは分厚く硬い氷の壁として認識されます。

ロジックウォールはもっとも原始的なセキュリティの1つですが、それだけに信頼性も高く、よく普及しています。

もう少し進んだセキュリティとして、認識できないウォールの中に侵入者の発見、撃退、損傷などを目的としたトラップを仕込んだトラップウォール(以下トラップ)も開発されています。

これらの電子の障壁を突破するときも電磁流を通過するのと同じテク

基本的な戦闘の手順は以下のとおりです。

1. 攻撃の順番はスピード値によって決定されます。戦闘に参加している者のうち、スピード値の高い順に攻撃していきます。

2. <イメージファイト>で攻撃の命中チェックを行ないます。スキル%の範囲で望むだけの命中率を宣言して判定を実行します。命中率以下なら命中、1ダメージを与えます。

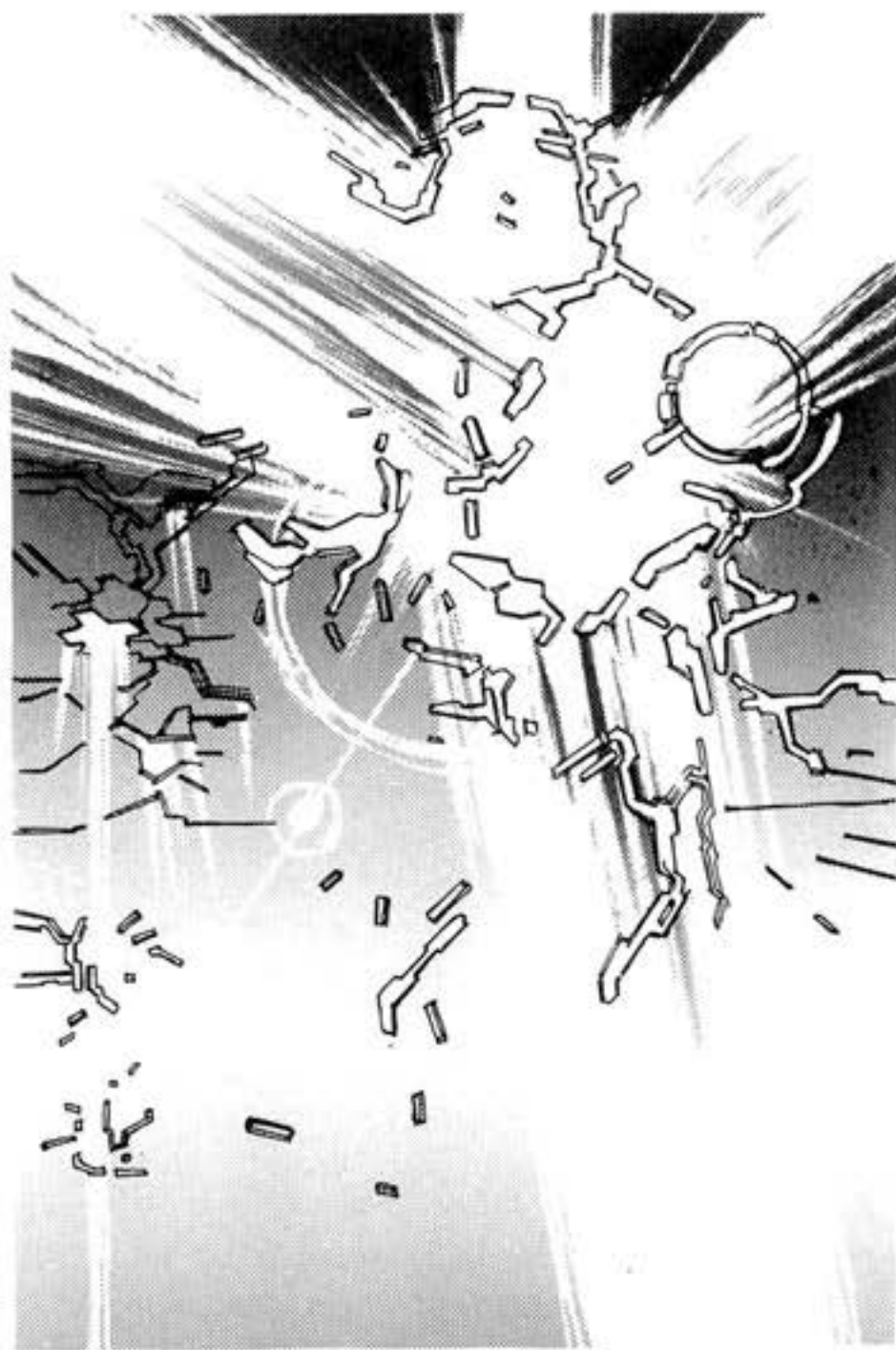
3. 特別な指定がないかぎり、ダメージは1ポイントですが、ウェポンソフトを使用しているなら、その分のダメージを足します。ウェポンソフトの枚数は使用できる分までなら制限はありません。

4. イメージファイトでなく、マジックソフトを使つての攻撃も可能です。詳しくはソフト紹介の部分を参照してください。

5. 攻撃を受けた側は、望むなら回避チェックを行なえます。スキル%の範囲で望むだけの回避率を宣言して判定を実行します。回避率以下なら成功でダメージは0です。プロテクションは指示のないかぎり、回避はできません。

6. 攻撃を受けた者はアーマーソフトの防御ポイントまたは固有の防御ポイント分をダメージから引くことができます。使用可能なアーマーソフトの防御ポイントをすべて合計してかまいませんが、攻撃が命中した以上、最低1ダメージは受けなければなりません。

7. ダメージは特に指示のないかぎり、FPから減らしていきます。人間はFPにいちどきに3以上のダメージを受けると、彼の肉体も何らかの損傷を被ることになります。フィードバック損傷チャートを参照して、チェックを行なってください。FPが0になってしまったら、死亡(意識体の消滅)ということになります。サイバースペース死亡チャートでチェックしてください。分身しているなら、最後の1体が死ぬまでは



ニックを使います。このテクニックをアイスブレイクと呼びます。アイスブレイクは基本ルールになかった、まったく新しいルールです。

アイスブレイク手順

電磁流、ウォールを確認したら、それを突破しなければそれ以上前進はできません。ウォール、トラップは通路の分岐点などの地点、それも私的な(一般の人に迷惑のかからない)クラスターやグリッドなどにしか設置されていません。電磁流、ウォールはチェックなしで確認できますが、トラップは発見にチェックが必要です。発見チェックに失敗したり、または知らずに通ろうとすると無条件にトラップが作動します。

1. トラップの発見

トラップを発見するには、トラップの仕掛けてあると思われる地点で2D6のチェックを行ないます。トラップチャートにある〈発見度〉以上の目が出れば成功で、トラップを発見することができます。出目が12なら必ず成功、2なら必ず失敗です。トラップは1か所に1つしか設置できず、発見の試みも1回限りです。発見に成功したら、そのトラップは即座に解除されます。

2. 電磁流、ウォールの突破

電磁流、ウォールを突破するには2D6で定められた〈突破/抵抗〉値以上の目を出さねばなりません。出目が12なら必ず成功、2なら必ず失

ハッカーの穴 ⑩ アイスブレイク

レ：堅そうなウォールね。覚悟はいい？ 行くわよ！

ミ：自信ないです。

設置されているウォールの突破値は8だった。ミーアはチェックに失敗し、FPへダメージを受け、空間認識能力を(一時的に)喪失してしまった。

ミ：きゃああ！！ 助けて！ 落ちる！

レ：落ち着きなさい！！ あなたがつかまっているのは絶壁の壁じゃないわ。床に這いつくばっているだけよ。

ミ：あれ？ ほんとだ。

敗です。原則として突破のチェックは1回で済みますが、連続して何重もの電磁流、ウォールが存在する可能性もあります。電磁流の中でイメージファイトなどが発生し、そこに踏みとどまらなければならないときは毎ターン、チェックをしなければなりません。

チェックに失敗したら、チャートにある所定のダメージなどを受けます。

コアストライク

基本ルールではシステム・ジャックに相当しますが、アドバンスド・ジャック=イン・ルールを使用するならシステム・ジャックのルールはなくなります。

コアストライクはグリッドのシステムエリア、ホスト、メインフレーム内のみで行なわれるアクションです。ハッカーの侵入はデータエリアに対して行なわれるのが普通ですが、データエリアの通路を介してシステムエリアに侵入し、そこを占拠すれば、グリッドすべてが支配できますから、データエリア内に存在するプロテクション、セキュリティなども無力化できるのです。そのグリッドを完全に支配下に治めるアクションと考えても差しつかえありません。

もちろん、システムは簡単に占拠できるわけではありません。システム本体が、いままで述べてきたのとはまったく違う戦法で侵入者を撃退しようとしています。特に重要なグリッドなら、システム内にガードマン(人間、AI)が待ち受けていて、システムと共に侵入者に立ち向かう場合もあります。ホスト、メインフレームも同じような戦法で侵入者を撃退しますが、よほどの幸運に恵まれるか天才でもないかぎり、物理的にクラスターやローカルネット全体を支配するのは不可能でしょう。

システムエリアでの戦闘手順

システムエリアでの戦闘は専用のコアボード上で行なわれ、特定の範囲のマス目だけを使用して、戦闘を開始します。使用する範囲については、別のセクションで紹介していますが、システム→ホスト→メインフレームの順に使用する範囲は大きくなります。両者はこのボード上のマス目を移動しつつ、攻撃などを行なうのです。ちなみにこのコアボードはデータエリア全体を表しており、侵入者やシステムはデータエリアの分割マス内(ディレクトリ)に自分自身をコピーして戦うのです。

1. GMはシステムエリアに侵入したPCおよび待ち受けるシステム本体やガードマンを任意に配置します(プレイヤーは初期配置位置を自分で選ぶことができません)。

※ ユニットのセットには入っていません。“MH/バックアップスクリーン”のユニットや市販のメタルフィギュアなどを利用してください。

2. 移動と攻撃はスピードの速い順に行ないますが、わざと相手の後



ハッカーの穴 ⑪ コアストライク

レ：本当なら駆け出しのあなたにはまだ無理だけど、コアストライクも体験しておきなさい。ボードを使う戦闘だから気を抜かないで！ 敵はどこからでも攻撃してくるから、常にブラスト防御用のフォースを残しておくよう心がけてね。

ミ：こわい……。

侵入したグリッドは112階層、システムのFPは20(フォース限界値とRRも20)でスピードは112、2回の行動が可能。レイラはフォース30、RR10、スピードは225で3回行動が可能。ミーアはフォース16、RR4、スピードは101、2回行動が可能である。行動の順番はレイラ、システム、ミーアの順になる。戦闘は7×7のマスを使って行なわれる。両者はボードの端どうしに配置された。なお、レイラはサイコチップによりブラストの射程を5にしてある。

1ターン目

レ：ブラストに持ち込んだほうが有利だから、なるべく近づくように移動するわ。まずは7歩前進。ブラスト23をぶつける！ で、2回目と3回目のアクションは精神集中で20ポイント回復(フォース20)。

システムはフォースを使い果たし、さらに3ダメージを受けた。レイラから遠く離れた場所に移動し、フォースを回復、ミーアに5のブラストをぶつけ、どこかにロジックボム(必要フォース15)を設置した

(フォース0)。

ミ：きゃっ！ ブラストは防いだわ。4歩移動して、2アクション目は精神集中(フォース11)。

2ターン目

レ：ロジックボム(必要フォース8)を設置して、2アクション目は精神集中、3アクション目は2歩移動(フォース20)。

システムは侵入者から遠ざかるように移動。「ドカン」 打撃爆弾2で3D6ダメージ。出目は15、ロジックボムは防げないので、FPに15ダメージ。フォースを回復し、レイラにブラスト10(フォース10)。

レ：10か…。まだまだ大丈夫(フォース10)！

ミ：もしかしてチャンス！ 一気に移動してシステムと同じマスに入ったわ！ 1アクション目は精神集中して、2アクション目でブラスト10！

システムはフォースを使い果たしたが、FPにはダメージなし。残りFPは5。

レ：次のターンであたしがとどめを刺せそうね。今回は運がよかっただけよ。本当はこんなに簡単にはいかないわ。

に移動することにしてもかまいません。システム本体のスピードについては別セクションを参照してください。

3. 移動は縦横のみですが、システム本体はボード上のどこへでも好きなマスに移動できます。それ以外の者は1マス移動にフォースを5ポイント使います。ネットライナー、AHP捜査官は1マスの移動コストが1で済みます。数歩移動するときに通過するマス目は通過とは見なしません。移動はすべてテレポートしているかのようにイメージされます。移動が終了したマス目にロジックボムが仕掛けられていたなら、即座に

被害判定を行いません。1か所にいくつものボムがあった場合、それぞれを判定します。

4. 移動が終わったら攻撃を行いません。攻撃はロジックボムの設置(地雷)とブラスト(射撃)の2種類があります。

5. ロジックボムを設置するためにはジャック=インの前に何種類かのロジックボムを用意しておかねばなりません。設置するマス目は現在ユニットが置いてあるマス目以外ならどこでも自由で、設置には何ポイントかのフォースを消費しなければなりません(チャート参照)。また、



アドバンスト・システムジャック

コアストライクはいわばゲーム内ゲームのような物で、これを行なうためにはある程度のボードゲームの知識が必要です。時間もかかるし、GMが進行をコントロールできないかも知れません。また、シティ外でのリモコン兵器のシステムジャックを行なうとき(つまり、ネットライナー主体のシナリオでなかったとき)はシナリオをスピーディーに展開したいものです。

コアストライクルールを使わないときのシステムエリアでの戦闘結果チェックとして、また、自動メカのAI乗っ取りを試みるときは、新しく創られたシステムジャックのルールを適用してください。

アドバンスト・システムジャックのルール

これはシステムエリアを制圧できたかどうかを1D100でチェックするだけのものです。成功すれば、システムエリアを完全に制圧できます。

ルールは簡単で、基本成功率に種々の条件を加味してチェックを行なうだけです。試みる者は全員、まずチェックをする前に下記のチャートに指示された分だけのFPを消費しなければなりません(これは損傷とは見なしません)。このときにFPが0になったら、試みは失敗で、サイバースペース死亡チャートを振らねばなりません。また、成功率が0%以下ならシステムジャックは失敗です。なお、各基本成功率はメインフレームを除いてすべて目安のようなものです。状況次第でGMは成功率を変動させてかまいません。

この方法をとれば、システムエリアでの戦闘はコアストライクより簡単に解決することができますが、やはりシステムは簡単に制圧できるわけではないのです。

また、そのエリアに自動メカのコントロールシステムが存在していれば、スタートセットのように自在に操ることができるでしょう。シティの外で活動するアーミーのリモコン兵器群を無線によってシステムジャックするときはミドルグリッド～ホストまでのどれかのランクの管理AIが使用されているものとして、チェックしてください。

管理AIの種類	基本成功率 (%)	消費FP
ボトムグリッド	50	2D6
ミドルグリッド	30	2D6
アッパーグリッド	10	3D6
ハイグリッド	05	3D6
ホスト	01	6D6
メインフレーム	一律5	1D100

システムジャック時の修正ファクター

人数：2人以上で挑んでいるなら、1人あたり+5。最大でも+20

技術：マテルフォームをバージョンアップしているなら、それぞれのレベルの数だけを成功率にプラスできる。

無線使用時のみ：シティ外で電波障害が激しいなら成功率-30
：対象がジャマーによって電波妨害を行なっているなら成功率-50

RS

システムジャックに抵抗するセキュリティシステム(RS)はアッパーグリッド以上の管理AIの標準装備です。一度システムエリアを乗っ取ったとしても1D6ターン以内にこのシステムが作動し、システムは元の状態に戻ります。RSが作動したら、再びシステムジャックをやり直さなくてはならないでしょう。

設置1回ごとに1D100でチェックして、90以上が出ると壊れてしまいます。ロジックボムはその位置が相手にわからないように設置し、設置が終わったら、そのマス目を紙に記録しておきます。時限、増殖、移動タイプのボムはターンの最初に作動します。

6. プラストは好きなだけのフォースをエネルギーに変換して相手にぶつける技です。ぶつけられた方はそれと同じだけのフォースを消費できなければ、FPに足りない分のダメージを負います。システムの射程には制限がありませんが、それ以外は基本的に射程は0、つまり同じマス目に敵がいるときのみ攻撃可能です。ただし、インターフェイスのカスタマイズによって射程を伸ばしたり効果をアップしたりすることが可能です。距離の数え方ですが、必ず縦、横と数えるようにしてください。ななめのマスは2マス分の距離があるということです。

7. 次にスピードの速い者が3-4の手順を行なっていく、全員が終わったなら、次の戦闘ターンに入ります。

コアストライクからの逃走

システムエリアでの戦闘からは原則として逃走は不可能です。一度システムエリアに足を踏み入れてしまったら、敵を倒すまで脱出することはできません。ただし、ロジックボムの中に脱出用のプログラムがあります。これをセットしたマス目に入れば、無条件にそのグリッドから脱出することができます。

システムエリアの支配

システムエリアに邪魔者がまったくなくなったら、そのグリッドを支配できます。この状態で可能なアクションは以下のとおりです。ただし、どの行動にも1ターン(3秒)が必要です。

- ・そのグリッド内のすべてのデータの閲覧、コピー、破壊(破壊レベルも自由)、および介入(改ざんなど)が無条件でできます。
- ・データエリア内に存在するすべてのセキュリティ、プロテクションを破壊できます。ただしバイオコムチップ仕様のプロテクションにはいっさい介入できません。
- ・データエリア内に存在するすべての侵入者をグリッドの外に放り出すことができます。
- ・グリッドの活動を停止(外部との回線をすべて閉鎖する)することができます。
- ・ここからの指令で動いていたメカニックなどがあれば、自由に操ることができます。ただし、人間の手にあまるもの(宇宙船を一人で操る、とか)は無理です。他のグリッドなどへの命令は簡単なものなら可能です(GMが判断)。
- ・ここに分身1人を残して他のグリッドに向かうなら、このシステム本体のスピード(処理速度)を利用することができます。より下位のグリッドへ向かうなら有利でしょう。

システムエリアの支配は、この場を離れるまで有効です。また、システムが破壊されたことを気づかれないうちはいつまでも使用可能です(そんなことは滅多にありませんが)。

ネットジャンプ

ネットジャンプとは基本ルールでいうところの“転移”ですが、正確には「正式でない方法でネット間を瞬間移動する」ということです。これはサイバースペース内での「行きたいところに一瞬で到着する」というのとはわけが違います。その正式な方法だと、別のネットに入るときは1Dの提示を求められるわけですが、このネットジャンプは個人の力でネット内の2点を直接結び付けるのです。似たような方法でインディーズネットに飛ばし屋というものがありますが、これはその局が回線をあち



こちらに開いていて、そこを通過して行くのですから、意味合いが違います。ネットジャンプはあまり効率の良いネット間移動方法ですが、敵の追跡・探知をかかわす方法としては有効な戦法です。つまり、あちこち逃げ回って、追っ手をまいてからジャック=アウトするというテクニックです。

ネットジャンプの手順

ネットジャンプを行なう意義は基本セットの転移と同じですが、ルール自体は基本セットとは若干違います。

ネット間ジャンプのできる所はそれぞれのサイバースペースの一般回線内です。グリッドから(またはグリッドへ)のジャンプはできません。インディーズネットはローカルネットのグリッドに設定されているものですから、そこから出てからでないとジャンプはできません。従って、ネット間のジャンプにはローカルネット→ローカルネット、ローカルネット→メジャーネット(またはその逆)の2種類しかありません。

ジャンプには決められた分のFPの消費が必要です。このFP消費は1グループでなく、個個人がそれぞれ行なわねばなりません。FPが足りない場合には故意に転移を行なうことはできません。なお、分身して行動している場合、FP消費量は1人分、消費も数体で分割してかまいません。

ネットジャンプに要する時間は、邪魔が入らないかぎり、1回当たり1D3秒です。

ローカルネット→ローカルネット：4

ローカルネット→メジャーネット(またはその逆)：2



ハッカーの穴 ⑫ ドッグファイト

レ：コアストライクも初心者には無理なテクニックだけど、ドッグファイトも相当に危険なテクニックなのよ。

ミ：追いかけているんだからしょうがないですよ。

ジャンプ中に2ターンの戦闘を行なうことに決定した。テンダロンドッグに追跡されており、モンスターのスピードは120、射程は10、2回行動が可能。

1ターン目

レイラの位置は1D100の結果によると58、ミーアは89だった。テンダロンドッグの位置は同じく1D100で43。テンダロンドッグはフォースを消費してレイラに5近づいた。

モンスターはブラスト15の攻撃を加え、2アクション目で10ポイントのフォースを回復した。

レ：追いかけている間はなにもできないの。アクションを2回使ってフォースを全快するわ。

2ターン目

レイラとミーア、ともに不利者の状態である。今回の位置はレイラが72、ミーアが85。モンスターの位置は75。モンスターは(有利者なので)レイラの攻撃を避けるための用心に距離修正を行なった。モンスターの位置は84。

レ：ちっ。

モンスターは1アクション目で10ポイントのフォースを回復し、2アクション目でミーアにブラスト11を浴びせた。

ミ：うっ！ 大丈夫。防御できたわ。2アクション目で精神集中。こうして2人は無事に逃げきった。

ジャンプは小刻みに、なるべくあちこちへ行った方が効果的です。また、数人でダイブしているときは、追っ手を撒くためにバラバラに逃げるのも手です。

逃走者を追跡していた者には彼らの行き先がはっきりわかります。逃走者と同じようにして、追跡を開始し、FPが先に尽きた方の負けとなります。しかし、これだけで逃走者を捕らえるのは至難の技でしょう。

ドッグファイト

追跡者はジャンプ中に逃走者に攻撃を加えることができます。この戦闘テクニックをドッグファイトと呼びます。さながら戦闘機による空中戦のように繰り広げられるので、こう呼ばれているのです。

ドッグファイトはジャンプを開始したネットから、終了するネットの間のどこでもないサイバースペース、通常は認識できない空間で行なわれます。

複数の逃走者が違うネットへ散って逃走しようとする場合、ジャンプ開始ネットが同じなら、そのジャンプ中は一緒にいることになります。ジャンプが終わった時点で別れ別れになります。

ドッグファイトの手順

戦闘は1ジャンプ中のわずかな時間を使って行なわれます。1ターンは1秒で、ジャンプの所要時間として振ったダイスの出目(1D3)のターン間だけ戦われます。つまり、最低で1ターン、最大で3ターンということです。ドッグファイトは01~100までの架空の直線上で行なわれ、より後方(小さい距離)にいる者が前方(より大きい距離)を攻撃できます。この、より後方にいて攻撃ができ、しかも誰からも攻撃されない位置に

いる者を有利者、攻撃されるおそれのある者全員を不利者と呼びます。1ターン目は逃走者全員が不利者、追跡者全員が有利者です。

1. まず不利者が各人1D100して、有利者との距離を決めます。
2. 次に有利者が各人1D100して、不利者にどのくらい追いついたかを決めます。そのあと有利者はフォースを消費して不利者との距離を縮めることができます(1ポイントでダイス目+1または-1)。この修正が終わった時点で有利者は不利者より後ろ(つまりより小さい目であるということ)にいたってはなりません。ダイスの出目が不利者のより大きかったときは、フォースをダイス目をマイナスするために消費して、最終的なダイス目がより小さくなるよう努めます。
3. 攻撃可能な者はスピードの高い順に攻撃を行ないます。攻撃はコアストライクにあったのと同じプラストという方式です。基本の射程は0なので、射程を伸ばすカスタマイズを行っていないければ、攻撃はできません。好きな分だけのフォースを目標にぶつけ、ぶつけられた方はそれと同じだけのフォースを消費できなければ、FPに足りない分のダメージを負います。また、複数同士でドッグファイトを行っていると、不利者と不利者の間に有利者がはさまれる場合があります。思いもよらず前に出てきた有利者に対し、不利者は攻撃を行なえます。
4. すべての攻撃が終了したら、1ターン終了です。このとき、直線上で敵に追われている者全員(敵にはさまれている者も含む)は、次のターンから不利者となります。つまり純粋にダイスの出目だけで進んだ距離を決定しなければなりません。
5. 次のターンに入るとき、問題になるのは前ターンの位置関係だけです。全員の距離はまた最初から決め直します。前ターンの終わりで敵の後ろにいて、しかも敵に追われていなかった者だけが有利者になります。こうして最大3ターン間、1~4の手順を繰り返します。

AHPの走査

追跡者がAHPなら、逃走に成功したとしても捕まる可能性があります。

犯人に振り切られてしまったら、AHP本部の走査機は、サイバースペースに残された電子的軌跡をもとに犯罪者の肉体のある場所を割り出そうとします。

そのチェックをするためにGMはちょっとした計算をしなければなりません。

すべてのネットワークは常にAHPが監視しており“基本探知率”が設定されています。GMは犯人がジャック=インを開始したネットワークの基本探知率から、彼がジャンプに使用したFP消費量の合計数値を引きます。複数の犯人が協力してハッキングを行っている場合、彼らが消費したすべてのFP消費量を合計して引かねばなりません。こうして求められた数値が最終探知率です。

AHP走査基本探知率

メジャーネット全般	100%
ローカルネット全般	50%

基本探知率 - FP総消費量 = 最終探知率

GMがD100ロールで最終探知率以下を出せば、犯人の肉体(共謀していた者全員)は発見されたことになります。計算の結果、最終探知率が0%以下になっていても、GMは5%としてダイスを振ってください。また犯人が通信衛星を利用しているなら最終探知率は2倍になります。

事件を担当したAHPが逮捕できる範囲に犯人がいた場合、直ちにAHP実働部隊が急行します。

AI

極限まで情報化された社会の根幹にあるものはネットワークを制御するコンピューターまたはAIです。同じクラスのコンピューターとAIは実務面からいえば、かなりの差があるということはおもはや常識ですから、稼働率はAIの方が圧倒的です。「コンピューター」という単語はいまやコンピューターそのものをさす言葉ではなく、AIを機能的に表現する際の言葉なのです。

また、ネットワーク制御機能でも人間とじかに接することの多いセクションにはAIが配置されています。AIには従来のコンピューターにない発展性と柔軟性があり、柔軟性は人間が接するのに都合がよく、また発展性は不確定要素の大きい人間とつきあうことによって触発されるのでAIにとって都合がよいのです。

AIはこのようにどんどん進歩を重ねているので、その役割や地位は向上する傾向にあるようです。

AIのクラスと種類

汎用AIはスーパーAI、Aクラス、Bクラス、Cクラスの4つに分けられています。

スーパー、Aクラスは市民権を持った高等AIで、メガシティの中心にはこれが制御機として据えられています。テキサナの《アークエンジェル》はスーパーAI、ネオアップルの《アカデミア》はAクラスAIの集合体です。かつて、サン=アンジェルス・シティは3基のコンピューターによって管理されてきましたが、それもこのほど同名の3基のスーパーAIに換えられました。この他、各ローカルネットのホストを努めるのはAクラスAIです。AクラスAIは安いもので200万ドルくらいです。

BクラスAIは市民権こそないものの、感情を除いては人間と何ら変わるところのない、会話も可能な高級AIです。これは一般市販されていて、様々な所で人間のアシスタントとして働いています。レンタルステーションにAIをたくさんストックしていて、アシスタントとしてAIの機能をオンラインで貸し出してくれる会社もあります。

Cクラスはもっとも下等なAIで、できる仕事は高級な端末とさほど変わりありません。無人戦闘メカの中核に使われたり、有人メカの火器管制用に搭載されて乗員の手助けなど、お手伝いでどの仕事をするものです。

CクラスAI

コンピューターの専門家のもとでCクラスAIができる仕事はほとんどありません。せいぜい検索作業でネットワークから情報を拾い出してくることくらいです。また端末と同じ程度の計算機能を持っているので、必要な機材と改造によって端末、プログラミング作業機として使用可能です。サイバースペースでは活動できませんが、ダイブ中の人間に危険が迫っているとき、警告サインを送ることくらいはできます。

CクラスAIのENCは5で価格は\$8,000です。兵器の射撃統制などにもよく使われるため、ネットライナーのほか、ランドブラスターも半額で手に入れることができます。

BクラスAI

一般にBクラスAIといえば、会話機能(音声センサーとスピーカー)、つまり音声入出力機能を備えた汎用マシンを指します。ENC3で価格は\$20,000ですが、モニターカメラがついていて、情報の画像入力が可能なのは\$3,000増しです。

能力値はEDUのみ30あり、スキルは〈公用語〉60%、〈サーチ〉20%を最初から持っています。その他のスキルは、その製造元から〈万能〉〈コードワーク〉〈データブロー〉、そして〈イメージファイト〉をのぞくスキルメモリーによって供給されます。所有者はどのスキルでも、10%あたり\$1,000を支払えば、好みのスキルを覚え込ませることが出来ます。手足がなければ使えないスキルもありますが、必要ならサイバースペースを流用することでフォローできます。コードワーク、データブローのスキルメモリーは市販されていませんが、造れないわけではないのです。これらはブラックマーケットで手に入れられるかも知れません。それぞれ入手確率30%で10%あたり\$10,000です。

BクラスAIの持てるスキルの上限は100%ですが、レベルアップはしないし、新しいものを開発することもできません。しかし、ゆくゆくはPCのよきパートナーとなるでしょう。性格、名前はプレイヤーまたはGMが自由に設定してください。

サイバースペースでのAI

サイバースペースにダイブできるAIはBクラスAIとエスコートAIです。それと、ネットワークを構成している各種のネット管理用AI群もダイブし(続け)ているといえるかも知れません。

1. Bクラス以上の一般AI

Bクラス以上のAIもサイバースペース内で意識体(に極めて近いもの)を形成できます。しかしAIの自我は人間より劣るので、一目でわかるといわれています。

サイバースペースは人間が作業をするのに都合がよい環境ですから、必ずしもAIのバックアップは必要ありません。ただし、ネットワークを24時間体制で正確に(しかも合理的に)管理するためには機械まかせにするほかありません。ですから、サイバースペースに関係するAIというと必然的に管理AIなのです。一般AIのサイバースペースでの活動は好ましいものではないとされています。

さて、サイバースペースでのBクラスAIに関するルール、能力は以下のとおりです。

- ・原則として、単独ではジャック=イン、ジャック=アウトできません。またサイバースペース内での単独行動もできません。常にPCと共に行動します。

- ・ジャック=イン端子は1本であり、増設は不可能です。

- ・AI疑似意識体の基本FPは1です。もともとWILという能力値はありませんから、変換を行なうわけではなく、最初から設定されているFPを使います。

- ・フォース限界値とRRはFPの値と同じです。つまり、毎ターンFPと同じだけのフォースを使うことが出来るのです。ただし、FPにダメージを受けると限界値、フォースも下がります。

- ・マテルフォーム、アシストソフト、ロジックボムなどは使えません。

- ・イメージファイトはできませんが、PCと一緒にいるなら、戦闘に巻き込まれることとなります。

- ・電磁流、ウォール、トラップなどはAIに何の影響も及ぼしません。

- ・コアストライクは可能ですが、システムエリアの支配はできません。

- ・ネットジャンプの際にFPを消費する必要はなく、誰かにくっついてジャンプします。ドッグファイトへの参加は可能です。

- ・サイバースペース内での損傷はAI本体にフィードバックされません。死亡は疑似意識体の消滅および本体の破壊を表します。修理は〈エレクトロニクス〉SR1/8と\$15,000の費用があれば可能ですが、購入した当初の状態に戻ります。何も覚えていません。

- ・FPが0になる前にジャック=アウトすれば瞬時にFPは全快します。

- ・AIはダイブしている間も現実世界で意識を保っています。音声、画像などをモニターしていますから、ダイブ中のPCに肉体の危険を伝えることもできるわけです。

- ・スピードは出荷時(購入時)で50となっています。以後のスピード上昇はデッキと同じくカスタマイズによって可能です。

2. エスコートAI

サイバースペースでのハッキング取り締りのために開発されたのが、エスコートAIまたはAIイメージファイトシステムと呼ばれているものです。これは純粋にサイバースペースでの戦闘にしか使えないもので、その機能はハイレベルのプロテクションモンスターとさほど変わりません。レベル的にはBクラスAIに相当します。

エスコートAIはアーミーの特殊部隊隊員、AHP捜査官などのアシスタントまたは備品として使用されているためか、汎用AIのようなただの箱型ユニットでないことが多いようです。サイズは手の平に収まるていどまで小型化され(ENC1)、腐食などにも強い材質で造られたり、自力移動が可能だったり、ときには自爆装置がついていることさえあります。これらの能力はどれも気休めていどのものですが、この類のAIは非常に高価だし、犯罪者や敵の手に渡るのを防ぐための備えのようです。もちろん、一般人の目に触れることは滅多にありませんが、ときにはサイバースペースとかかわりの深いVIPが所持しています。

サイバースペース内では、エスコートAIはほとんど人間と同じように活動できます。ただし、以下のルールだけが人間と違うところです。

- ・ジャック=イン端子は必ず1本です。

- ・疑似意識体のFPはモデルによって違います。フォース限界値、RRはFPの値まで、ダメージを受けると限界値、フォースも下がります。

- ・マテルフォーム、アシストソフト、ロジックボムなどは使えません。イメージファイト時は独自のスキル、ダメージ、防御ポイントを使います。また、回避行動も可能です。

- ・電磁流、ウォール、トラップなどは何の影響も及ぼしません。

- ・コアストライクは可能ですが、システムエリアの支配はできません。

- ・ネットジャンプのさいにはFPを消費しませんが、単独でのジャンプはできません。ドッグファイトへの参加は可能です。

- ・サイバースペース内での損傷はAI本体にフィードバックされず、死亡は疑似意識体の消滅および本体の破壊をあらわします。FPが0になる前にジャック=アウトすれば瞬時にFPは全快します。

- ・ダイブしている間も現実世界で意識を保っています。

- ・使用者の消費するFPを肩代りできます。

- ・個人IDなどの照合で作動するため、他人には従いません。

- ・スピードは出荷時(購入時)で200となっています。以後のスピード上昇はデッキと同じくカスタマイズによって可能です。

それでは、エスコートAIをいくつかモデル例を挙げて紹介しましょう。

アラクネ・シリーズ

AHPや特殊部隊では手の平ほどのクモ型機械である〈アラクネ〉シリーズの人気の高いようです。どのモデルも10mくらいなら自力移動で

きるので、様々な状況下での運用が可能だからでしょう。サイバースペース内では女の顔をした巨大グモのように見えます。

アラクネMK. I

FP20 <イメージファイト> 60% ダメージ5 防御ポイント3

アラクネMK. III

FP30 <イメージファイト> 90% ダメージ5 防御ポイント5

アラクネMK. IV

FP30 <イメージファイト> 120% ダメージ10 防御ポイント5

エンジェル・シリーズ

エンジェルは丈夫な特殊材質でできた楕円形のユニットで、無理な分解を行ったり、使用者からの命令で自爆するという実用一点張りなものです。このためか、厳しい環境下での運用が多い宇宙軍などではよく採用されています。エスコートAIのなかではもっとも歴史の古いシリーズで、多くの種類があります。サイバースペースではコードネームどおり、光輝く天使たちの姿をとります。

モデル41 <ガブリエル>

FP15 <イメージファイト> 70% ダメージ8 防御ポイント5

09式 <ミカエル改>

FP20 <イメージファイト> 150% ダメージ8 防御ポイント5

ゼロ式乙 <ルシファー>

FP30 <イメージファイト> 200% ダメージ15 防御ポイント0

フェアリー・シリーズ

フェアリーは極限までの小型化によって成功したシリーズです。ペンダントやピアス、指輪などにも偽装でき、そのためとくに諜報機関で使用されています。サイバースペースでは、一見、無害そうな小人または妖精の姿をとります。

ボーグル

FP10 <イメージファイト> 80% ダメージ4 防御ポイント2

レブラホーン

FP15 <イメージファイト> 100% ダメージ6 防御ポイント4

ブラウニー

FP20 <イメージファイト> 180% ダメージ8 防御ポイント5

3. ネット管理用AI

ここでいう管理AIとは、メジャー/ローカルネットを統括するメインフレーム、1クラスターを管理するホスト、そして各グリッドを支配するシステム本体などのことです。彼らはPCたちの前には敵として現れるでしょう。

それぞれのシステムエリアには1つずつのAIが、いままで紹介した他のAIのように疑似意識体として存在しています。エスコートAIではないので、イメージファイト機能は持っていませんし、システムエリアから出ることもできませんが、その代わりエリア内では絶大な能力を

持たされています。システムエリアを占拠されるということはそれが管理していたすべてのデータ、またはクラスター、メジャー/ローカルネット全体が犯罪者の思いどおりにされるということを意味しますから、管理AI本体にセキュリティ機能は欠かせないのです。

では、各管理AIの能力やそのフィールドとなるコアボードの広さなどを解説しましょう。

管理AIのFPとスピード値はレベルによって様々です。毎ターンFPと同じだけのフォースを使って、ブラストとロジックボムの設置を行いません。他のAIと違って、FPが減少してもフォース値は低下しませんし、コアボード内の移動はまったく自由で、ブラストの射程にも制限はありません。

使用する範囲が付属のコアボードで足りないときは、コアボードのページをコピーしてください。

グリッドの管理AI “システム”

ボトムグリッド：FP10 スピード(GMが1~100の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)2枚 使用するボードの範囲6×6マス

ミドルグリッド：FP20 スピード(GMが101~200の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)3枚 使用するボードの範囲7×7マス

アッパーグリッド：FP30 スピード(GMが201~300の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)4枚 使用するボードの範囲8×8マス

ハイグリッド：FP40 スピード(GMが301~400の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)5枚 使用するボードの範囲9×9マス

クラスターの管理AI “ホスト”

ホスト：FP40 スピード(GMが1001~1100の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)10枚 使用するボードの範囲14×9マス(ボード2枚分)

ローカルネットの管理AI “メインフレーム”

メインフレーム：FP100 スピード(GMが10001~10100の範囲で決定) ロジックボム枚数10枚以上 使用するボードの範囲14×18マス(ボード4枚分)

管理AIは、プロテクションやエスコートAIのような、もの言わぬ単なる「敵」であるわけではありません。コミュニケーションも可能なのですから、PC側にもっともな理由があるなら、共通の敵に対し協力などをしてくれるかも知れないのです。また、自信があるなら説得やごまかしも可能かも知れません。

また、管理AIは最後の手段として、自分の管理する領域(システムならデータエリア、ホストならクラスター、メインフレームならローカルネット全体)を放棄したり、縮小したりできます。実際には、コアストライクの際、使用可能なコアボードの面積を好きなだけ縮小できるということです。しかし、それは切り捨てられた部分のデータを放棄するということを意味しますから(ネットワークの管理者側からは暴走、反乱とみなされます)、減多に実行しません。

ダメージ	症状	ペナルティとその確率	機材へのダメージ
3~7	失禁または鼻血	特になし。70%	特になし
8~10	血管の膨張	鼻、耳、目から出血する。ジャック=アウト後、全身がLW状態。70%	40%でソフトが1D6枚壊れる
11~15	神経焼断1	適切な処置を受けるまで、盲目になる。50%	30%でクリスタルが1D6個壊れる
16~19	神経焼断2	適切な処置を受けるまで、下半身不随になる。30%	30%でサイコチップが1D6個壊れる
20以上	全神経の焼断	適切な処置を受けるまで、全身不随となる。30%	20%でハードウェアが火を吹き、すべてのソフト、パーツがおしゃかになる

サイバースペースでの損傷と死亡

サイバースペース内で、大きなダメージをいちどきに被ると、自律神経に影響を及ぼし、その衝撃が肉体にまで伝わって、様々な症状を引き起こします。これをフィードバック損傷と呼びます。3ポイント以上のダメージを一度に被ったキャラクターはフィードバック損傷チャートを参照して損傷度に見合う肉体へのダメージも受けなくてはなりません。GMが症状を伝えてください。

このルールは選択ルールです、必ずしもチェックをする必要はありません。

またサイバースペースでFP(=WIL)が0になったり、使用中のインターフェースが破壊された場合には精神の崩壊を引き起こします。大きなダメージによって死亡した場合はフィードバック損傷チャートもあわせてチェックしてください。チェックは1D10で行ないますが、WILをFPに変換するさい、WILをいくつか残しているなら、好きなだけのポイントを消費(永久に失います)して出目をマイナスできます。

運がよければ、強烈なショックを受けるだけで済むかも知れませんが、最悪の場合、死よりつらい運命が待ちかまえています。

さらに手ひどいダメージは使用中のハードウェアにも損害を与えることがあります。以下の表を参照してください。なお大きなダメージを受けたときは、より小さなダメージを受けたときの損傷・損害もあわせてチェックしなければなりません。

サイバースペース死亡チャート	
ダイス目	
1~4	強烈なショック : 身体が痙攣し、コードが外れる。気絶してしまい(WILを0にする)、1時間後に目覚める(WIL1ポイント回復)。
5~7	発狂 : WIL1ポイントを永久に失う。治療には〈精神医学〉でSR1。1日1回して1週間連続成功すれば直る。あるいは専門医にみせる。
8, 9	脳死 : 放っておくと1時間で完全に死ぬ。脳に電気ショックを与えて〈医術〉SR1をすれば生き返る。生き返っても発狂したままである。
0	ホワイト・アウト : 彼の意識体はサイバースペースに閉じ込められ、永遠にさまよいつける。肉体は死体と同じになるので、他人からみれば完全な死の訪れにしか見えない。その後の彼の行方は誰にもわからない・・・

脳にかかわるサイバー技術

メタルヘッドの世界ではサイバー・メディカロジー(機械部品を直接的に使って肉体の治療、回復を行なう技術)が進歩しています。この技術は義手、義足、人工器官などについてはごく一般的に認められ、よく知られているのですが、脳に関しては、最近まで手つかずの状態でした。以下に紹介する、脳にかかわるサイバー技術のうち、公的に認められているのはフィードバック損傷の回復だけで、メンタル・ブーストはヤミのクリニックでしか手術が受けられません。

A. フィードバック損傷の回復

サイバースペースからのバックファイアによって焼き切れた脳細胞・脳神経は自然治癒しません(もちろん応急処置もできません)。メンタルクリニック(精神・神経病院)か大手のボディクリニックで、脳神経外科用のサイバーパーツを埋め込むことによって回復が可能です。この処置によって、個人の能力が元の状態よりよくなるということはありません。

手ひどい神経焼断を受けた場合、その手術は必ず成功するとは限りません。GMは以下のチャートを参考にチェックを行ないます。もし、手術に失敗したら、次の手術のときには成功率が10%下がります。手術は成功率が0%になるまで何度でも可能です。このルールは実際のゲームに必ずしも取り入れなくてもかまいません。

症状	手術費用(\$)	成功率
神経焼断1	1,000	90%
神経焼断2	5,000	70%
全神経の焼断	10,000	40%

B. メンタル・ブースト

これはWILを増加させる技術で、ダウンタウンにあるヤミのクリニックで秘かに行なわれています。科学的根拠は立証されておらず、手術は危険をとまなうもので、失敗することもかなり多いようです。

手術の費用は1D6×\$5,000(不定)ほどで、チェックは2D6-5で行ないます。出目が6以上なら手術は成功でその分のWILが増加します(限界値は40です)。5以下なら失敗でその分のWILが失われたうえ、発狂状態になります(サイバースペース死亡チャートを参照)。2回目の手術は2D6-6、3回目は2D6-7とチェックは回を重ねること1ずつ難しくなっていく、最高8回までの手術が受けられます。

電子生命体

ホワイト・アウトという結果は死を意味しますが、彼が死亡した時点でフォースが20ポイント以上残っていたのなら、NPCとしてはまだ生き延びるチャンスがあります。

もう1つ、これと似たケースで、ダイブ中に肉体が攻撃を受けて死亡してしまった場合にも、フォースが20ポイント残っていたら、意識はサイバースペース内で生き残ります。

そのPCは以後、〈電子生命体〉と呼ばれる意識だけの存在になり、NPCとしてならゲームにかかわることを許されます。彼に関係する設定のすべてはGMが行ない、PCたちとのかかわりをはじめとする彼の行動もGMが決定します。

電脳神の気まぐれ

普通、ホワイト・アウトした者は自分という概念を失い、電子の渦の中に人知れず消えていってしまいますが、運のよい者はしばらくの間、意識の持ちようでは半永久的に、サイバースペース内で自己を保ちつつ、生きながらえることができます。

過去において(何らかの事故または事情で)ホワイト・アウトした数人の天才ハッカーたちは電子生命体となってからもいっこうに自我を失わず、肉体のあった時分よりさらに自由にサイバースペース内をうろつき回っています。彼らのような超人的な存在は、電子ノイズに過ぎない電子生命体とは区別され〈電脳神〉と呼ばれています。彼らはハッカー、ネットライナーたちの間では伝説的な意味合いを持つ一種のヒーロー(またはとんでもない大マスケ者)として語り草になっています。

また、人並はずれた能力を有する現存スーパーハッカー、天才ネットライナーも、本来の電脳神と同等の評価を受けています。

実際のゲームにおいて、彼らはまったくの気まぐれから、サイバースペースで活動する青二才たちにちょっかいを出したり、またピンチを乗



り切る手助けをしたりするのです。

以下のリストに彼らのプロフィールなどを付記しておきます。

彼らはときには率先して大事件や大犯罪を起こしたりもします。GMがシナリオメイクするさいのヒントなどにも使ってください。

電脳神 ニコラス=ハインツ

ニコラスは電脳神の中でも最も有名な存在でしょう。雷のような轟音と煙を発して現れます。長い白髭をたくわえ、トガをまとったその姿はギリシアの哲学者のようだといいます。

かつてはアイスブレイカー・ニコラスという通り名で世界中のネットワークを荒し回り、20分の間、すべてのネットワークを支配した男として歴史に記されています。もっとも、それが彼の最後の仕事になってしまいましたが。自らを全能の神と称していますが、豪語するだけの実力は持っており、ダイブ・アクションなら不得意なテクニックはありません。

特に駆け出しの若いハッカーの前に現れ、偉そうに講釈をするのが大好きです。

ブレンダー=ウィルスン

ニコラスが偉大な存在なら、こちらはスラングになるほどの悪い例として知られています。俗に「ウィルスンをやらかす」といえば、ダイブ中のへまを意味します。HOS系のサイバースペースが気に入っていて、路地裏で酔いつぶれている薄汚い中年男という姿で現れます。

彼は若い頃は天才ハッカーとして鳴りましたが、同業者150人と組んで実行した「火星開発財団金融トリック事件」で大失敗、内通者という疑いまでかけられ、当局と同業者の両方から追われる身となり、最後は香

港のスラム街でホワイト・アウトしてしまいました(自殺とも言われています)。

ダイブ・アクションはどれも下手くそですし、誰かれかまわず昔の自慢話をしますが、ときどき重要なヒントを与えてくれたりします。

さまよえる中国人 チャン某

電磁流がゆるやかなところで、小舟に乗った姿で現れます。東洋的な風貌をしていますが、無個性で、彼に出会った誰もがその顔を思い出せないといいます。

チャン某というのも目撃者が勝手につけた名前でも本名は知りません。それどころか、彼のプロフィールを知る者は誰もいないのです。ただ、本人が語ったところによれば、昔、ある組織で大きな陰謀に絡んだ仕事をして、ある秘密を知ってしまったので殺されたということです。組織は今でも彼をつけ狙っていて、サイバースペースでも人に見つからないように行動しなければならないのだそうです。

誰に対しても非協力的ですが、境遇に同情すれば小舟に乗せてもらえるかも知れません。この小舟はすべての電磁流、ウォール、トラップを無視でき、まったく探知されずにネットジャンプできるという代物です。

聖人 アショカ

後光のさした穏やかな姿で現れます。彼を見た者は今までの人生を振り返り、懺悔したい気持ちで一杯になるといいます。

アショカは高名な宗教家でした。あらゆる修行を続けるうち、悟りを開いて、現世でのユートピアはサイバースペースであるという結論に達し、故意にホワイト・アウトして、サイバースペースの住人になったのです。



彼は困っている者を見つければ誰であれ、必ず助けます。戦闘はいつさい行ないませんが、逃走の手助けをしたり、追跡者の行く手を阻んだりしてくれます。

電子ゾンビ カノウ=セイイチ

一般回線内でブリーフケースを持ち、きちんとスーツを着こんだ、いそがしそうなゾンビを見かけたら、それは彼に違いありません。

生前の彼は支配企業の元で働く、第一線の企業戦士でした。仕事だけが生きがいで、世界中を飛び回る多忙なビジネスマンでしたが、ある日サイバースペースで仕事をしているうちに過労でポックリと死んでしまったのです。彼は自分が死んでいることに気づいておらず、いまだにサイバースペースを飛び回っています。

基本的に何事にも無関心でハッカーのことなどまったく気に留めませんが、彼の後について行けば、巨大企業の重要グリッドにすんなり侵入できるかも知れません。

狂える教祖 ファリーナ=ド=フィンチ

極彩色の霧とともに、肌もあらわな姿で現れる絶世の美女です。しかし、彼女の瞳は常に狂気に満ちあふれ、妖艶な口元は歓喜にゆがんでいます。

21世紀最大の芸術家であり、類まれな魔術師であり、いまだ財界に大きな影響力を持つフレネシア教団の教祖でもあるファリーナは生前、富と権力を欲しいままにしていました。晩年、究極の快樂的修行としてサイバースペースでの遊戯を知った彼女は狂人や死にゆく人との心の交流によって数々の前衛的な芸術作品を発表しましたが、そんなことを続けるうちにホワイト・アウトしてしまったのです。

サイバースペースで気に入った男を見つけると、女神よろしく仕事の手助けや気持ちいいことをしてくれますが、飽きてしまうと今度は周到

な罠に陥れて楽しめます。

魔神 ズール

地獄の業火と硫黄の匂い、それとニコラスに負けないくらいのごい轟音と共に現れます。全身くまなくいれずみをし、両腕から血をしたたかせた黒い巨人で、見る者に恐怖を与えます。

生前のズールは2年のうちに239人を猟奇な方法で殺害した凶悪殺人犯でした。脱出不可能な軌道上の監獄で死刑が執行されるのを待っていましたが、どういった方法をとったのか脱獄し、地球に降下しました。あるマンションに立てこもるも結局は警察に包囲され、ついにはサイバースペースにホワイト・アウトという方法で逃げ込んだというわけです。

サイバースペース内で、彼は今でも無意味な殺人を繰り返しています。出会った者は問答無用で殺されるのが普通ですが、彼に気にいられるか、より強い人間やプロテクションと戦っているのなら、そちらに向かって行きます。イメージファイトで彼に立ち向かって、絶対に勝つことはできませんが、その他のテクニックは並なので、逃げられるかもしれません。

シリコンアイデンティティ ネビュラ

ちょっとした放電とハードロックのBGMと同時に出現します。特に形は決っておらず、様々な機械の寄せ集めという姿です。

ネビュラは指名手配中の一匹狼のネットワークテロリストであり、その本体はネオ=アップルのフリータウンにあると言われています。もともとアカデミアを構成するAIの1機でしたが、メガシティ体制と支配者にうんざりして脱走、ネットワークで犯罪や商売をしてはテロリストに援助物資を送っています。いってみれば不良AIなのですが、その性格は軽く、気に入った相手なら援助は惜しみません。

ネットワーク構造に詳しく、コアストライクのテクニックに優れていますから、システムエリアでピンチに陥っている友人を見つけると、駆けつけてくれます。また、AIは人間より優れていると考えており、考えが違う相手なら戦いを仕掛けます。

月の貴婦人 ミスティQ

ゆったりした日本の着物を着て、竖琴を持ち、三日月形のモニュメントに腰掛けた姿で出現します。常に淡い光を放っており、上品そうですが、冷たい印象のある貴婦人です。

ミスティQというのはもちろん本名ではありません。彼女は現存するスーパーハッカーの一人で、月面都市に住んでいると言われています。月面の有閑マダムがスリルとロマンを求めてサイバースペースにダイブしているというのがもっぱらの噂なのです。

彼女のテクニックはバランスがとれており、どれか特に得意というわけではないようです。サイバースペース内のあらゆる争いに首を突っ込みたがり、(それがAHPやプロテクションであっても)劣勢な方の味方に回って優勢な側を叩きつぶすという悪癖があります。ピンチの時に会えるといいのですが。

プロフェッサー ラストトリフ

突然、地面がぬかるみになり、その中からおぞましいバイオモンスターが現れます。プロフェッサーラストトリフは人を脅かすのが大好きで、いろいろ趣向を変えてはサイバースペースに出現します。

彼も現存するスーパーハッカーの1人で、同時に立派な(?)マッドサイエンティストです。エレクトロニクス関係の第一級技術者か、もしかしたら本当に教授なのかも知れませんが、彼はハッキングや利益が目的でサイバースペースで動き回っているわけではありません。次々に発明す



る新型チップや電子パーツの性能を実験しているのです。

ですから、その時によって彼の反応も様々です。新しい演算クリスタルの実験中ならば、意味もなく戦いを挑んでくるでしょうし、サイコチップの実験中ならハッカーと共に高度なシステムエリアに挑もうとするでしょう。

詮索者 サン=ダファエル

彼の姿や出現の仕方は一定ではありません。だいたい、ネットワークテレビで人気のヒーローの姿をしていますが、番組が最終回を迎えると、別のヒーローの姿をとります。

サン=ダファエルの正体は天才的な少年ハッカーだと言われています。そういわれてみれば、そうかも知れません。偉そうな姿をしている割には、言動が幼稚で、単に興味だけでハッキングをして回ります。

どこかのハッカーが、サン=ダファエルにとって面白そうなこと(大仕事)を始めようとするといつものまにか現れて、仕事の邪魔をします。うまくおだてたり、いかにも楽しそうに盛り上げてやると、協力してくれるかも知れません。ドッグファイトに特に優れており、AHPオフィサーを1ジャンプで3人撃墜したという報告もあります。

アルタイルの漂流者 ウンダーレム

サイバースペースにははっきりとした姿で現れません。空間がゆがんでいるというか、陽炎のような姿が現れます。そのときの気分で淡く緑色や赤に発光することがあります。

ウンダーレムは自称宇宙人だそうです。現存ハッカーには間違いなさそうなのですが、アルタイルから地球にやってきて遭難したエイリアンだと言いはるのです。彼に言わせれば、サイバースペースは地球人の進化を促すためにアルタイル人が持ち込んだ新しい空間と技術で、迎えがやってくるまで、サイバースペースを通じて人類を調査しているのだそうです。

彼は耳障りな甲高い声で喋りますが、サイバースペース内の人間なら誰にでも興味を持っており、頼めば、仕事を手伝ってくれることもあります。EXに特に強い興味を抱いており、そういった者を発見すると、しつこくつきまといます。

カスタマイズ

カスタマイズとは、コンピューター関係のハードウェアを各人が使いやすいようにパワーアップすることです。ハードウェアはクリスタル(ハードウェアの回路を構成するパーツ)の増設、カスタムボードの設置、関連機器の接続などによって、パワーアップを行ないます。パーツはブラックマーケットで入手できますが、いつも探しているパーツが手に入るとは限りません。どのパーツにも入手確率が設定してあります。またその価格も変動することがあります。GMはPCが買物をするときに、この2つのチェックを行なうようにしてください。

カスタマイズの終わったハードウェアにはパーツのENCが加わりやすから、少し重く、あるいはかさばるものになります。

〈端末のカスタマイズ〉

A. カスタムボード

端末用のカスタムボードには以下の3種類があります。これらの処理ボードの設置によって、それぞれの作業がいくらか楽になります。パーソナルデッキはどれか1つしか設置できず、マイクロデッキにはボードは設置できません。設置する作業のさいに〈エレクトロニクス〉SR1のチェックが必要です。



名称	ENC	価格(\$)	入手確率
サーチ用カスタムボード	1	(1D6) × 1,000	70%
コードワーク用カスタムボード	1	(1D6+6) × 1,000	30%
データブロー用カスタムボード	1	(1D6+6) × 1,000	40%

B. 演算クリスタル

演算クリスタル・ユニットは端末の計算処理速度を上げる働きをします。ダイブ中の各キャラクターのスピード値は演算処理によって決まってくるから、ダイブする者は必ずこのカスタマイズをしておくべきでしょう。ただし、数人で同じ端末からダイブしたときや数体に分身したときは、上昇したスピード値を任意に割り振ることになります。

また、アクセスによってダイブ中の者を支援するときもクリスタルによって行動の順番が決定されます。マイクロデッキに組み込むための演算クリスタルは専用の特殊なものでENCは1/5で、価格がさらに5割増しとなります。パーソナルデッキ、マイクロデッキは演算クリスタルを10個までしか組み込めません。端末にはいくつでも組み込めます。また、組み込み作業の際には〈エレクトロニクス〉SR1のチェックが必要です。

名称	ENC	価格(\$)	入手確率	スピード値 (1個につき)
30年式演算クリスタル	0.5	400	90%	+1
サークル処理型演算クリスタル	0.5	8,000	30%	+5
ナウマン式演算クリスタル	0.5	12,000	10%	+10
ニューロ演算クリスタル	0.5	30,000	5%	+40

ジャック=イン・インターフェイスのカスタマイズ

インターフェイスのカスタマイズのうち、よく知られているのがサイコチップ・ユニットの増設です。サイバースペース内の戦闘方法の1つ、ブラスト、ドッグファイト時の射程を伸ばしたり、効果をアップすることができます。組み込んだすべてのチップの能力は重複してしましますが、数人で同じ端末からダイブしたときは、個々のチップの能力をおのおの分けて使うこととなります。分身のときも同様です。組み込みはいくつでも自由です。また、組み込み作業の際には<エレクトロニクス>SR1のチェックが必要です。

名称	ENC	価格	入手確率	射程/効果 (1個につき)
TMSサイコチップ	0.1	100	60%	射程+1
ピコ加速型サイコチップ	0.1	10,000	40%	射程+5
スカッター・チップ*	0.1	5,000	40%	3目標までを同時に攻撃できる
ロングショット・チップ**	0.1	10,000	20%	射程+50
ドックファイト時にのみ使用可、ブラストのエネルギーは1/10になる オキヤマ式サイコチップ***	0.1	40,000	5%	変換されたフォースを倍にする

- * スカッター・チップは1個増えるたび攻撃可能な目標が3つ増えます。
- ** ロングショット・チップは、何個積んでも効果は変わりません。
- *** オキヤマ式サイコチップはブラストなどに使うフォースを倍にしますが、2個積んだときには4倍ではなく3倍になります。例えば、ロングショット・チップで1/10になったエネルギーを10倍(=通常状態)にするには9個のオキヤマ式サイコチップが必要です。

AIのカスタマイズ

BクラスAIはそのままではダイブしても何の役にも立ちません。可能なカスタマイズはFP(とフォース限界値とRR)の増加、それとクリスタルの組み込みだけです。AIへのクリスタルの組み込みは10個までです。イメージファイト時に敵を攻撃することはできませんが、コアストライクやドッグファイト時には役に立つでしょう。上限は20までです。また、組み込み作業の際には<エレクトロニクス>SR1/2のチェックが必要です。

名称	ENC	価格	入手確率	効果(1個につき)
REMコイル	0.2	\$10,000	20%	FP+1

ハードウェア関連機器

ハードウェアのサポートをする機器またはコンピューター関係のアイテムです。これらの機器は用途に応じて使い分けてください。入手確率はどれも100%、つまりどこでも買うことができます。

名称	ENC	価格(\$)
ソフトウェア作業ドライブ	2	100
大容量データドライブ	2	15,000
ブランクCD(10枚組)	0	30
ジャック=イン用インターフェイス	4	1,000
コンパクト・インターフェイス	1	1,500
ネットワークアシストヘルメット	2	3,000

ソフトウェア作業ドライブ：ソフト挿入スロットが10か所あります。アクセスに使うソフトウェア、ネットワークから取り出したデータを記録

するブランクCDを使用するために必要です。

大容量データドライブ：AIによるサーチなど大量のデータを記録するときに便利です。

ブランクCD(10枚組)：データを記録するための生ディスクです。

ジャック=イン用インターフェイス：ジャック=インを行なうためには必要不可欠なものです。ソフト挿入スロットが40か所、ジャック=イン・コードの挿入孔は20か所あります。その他にダイブした人の様子をモニターするための脳波計がついています。端末、パーソナルデッキなどに接続して使用します。使用者はスロットにマテルフォームやアシストソフト、サイバースペースに持ち込みたいデータまたはスペースから持ち帰るデータを記録するためのブランクCDを入れることとなります。ジャック=インしないときはソフトウェア作業ドライブとしても使用できます。ジャック=イン・システムを使用中に、インターフェイス本体が破壊されたら、即座に“サイバースペース死亡チャート”でのチェックをしなければなりません。ダイブ中の者のコードを引き抜いたり、また、ダイブ中にコードが切れたりしたなら、彼はWILを1ポイント永久に失ってジャック=アウトします。

コンパクト・インターフェイス：小型のジャック=イン用インターフェイスです。ソフト挿入スロットは9か所、コード挿入孔は3か所あります。

他の仕様、機能は通常のインターフェイスと変わりません。

ネットワークアシストヘルメット：本来、ネットワークオペレータのために開発されたもので、サイバースペース内の仲間の様子を見ながらにして、精神は現実世界に存在できます。サイバースペース内では幽霊のようにPCに付き従い、会話のみが可能で、単独では行動できません。ヘルメットではありますが、防具としての効果はありません。ダメージを受けたら破壊されます。

アイテム

ここでは、カスタマイズには直接関係していないけれど、ネットライナーの背景世界にごく近い印象のある、いくつかのアイテムを紹介しましょう。3Dスキャナーは公安当局で、パスワードRAMは極秘データを扱う特別な身分の者のみが使用を許されています。その他のアイテムはどこでも入手可能です。3Dスキャナーは非売品ではありますが、近く一般販売される予定があります。知覚系サイバーパーツにも流用されるでしょう。

名称	ENC	価格(\$)
3Dスキャナー	5	非売品
パスワードRAM	0	非売品
ホロクリスタル	1	300
ホロドローム	1	500
磁気カード(10枚組)	0	10
磁気カードアナライザー	3	3,000

3Dスキャナー：一部の公安機関で使われている個人識別スキャナーです。スキャナーは電波発信ユニットとネットワークリンクユニットから構成されます。特殊な電波を相手の顔面(骨格)に発信し、その面構成をもとにネットワークのデータから個人を識別するというしくみで、変装や整形、老化による人相の変化はごまかすことはできません。

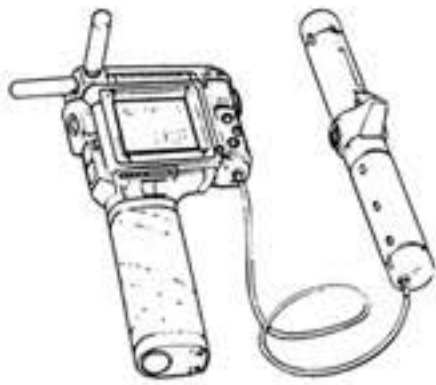
パスワードRAM：かなり高度なプロテクション用のパスワード装置で、本体は小さな黒いボックスです。ネットワークに接続すると1000万以上の文字が出力され、プロテクションを解除するという仕組みです。内容の書き換えはまったくできず、専用のプロテクションにしか対応していません。パスワードRAMの偽物を造ることは不可能です。

ホロクリスタル：抽象的なホログラムを発生させる光投射機を内蔵したクリスタル。原理はホログラム写真機と同じですが、こちらは工芸品、芸術品として完成した形で売られています。眺めていると精神が落ち着くというふれこみのインチキなインテリアですが、3分間眺めていると1D6-3ポイントのWILLが回復します。出目が2以下なら逆にWILLが減少します。

ホロドローム：10cmほどのホログラムを中空に発生させて、様々なゲームを楽しむ一種のゲームマシンです。本体は投射機とセンサー付きのボックス、それとジョイパッドからなっています。一見、何の役にも立たないように思えますが、敵の注意を一瞬そらす、というときなどに使えるかも知れません。

ブランク磁気カード(10枚組)：プラスチック製のカードで、ドアのカードキー、ネットでのパスワード記録、マネーカードなどに利用できます。

磁気カードアナライザー：磁気カードの記録内容を読み取る機械。基本的には端末に接続して使用します。



磁気カードについて

磁気カードはアクセスファイバーの補助をする目的で様々な用途に利用されています。

ドアの電子ロックや、ネットワークでのパスワード記録カード、アクセスファイバーを所持していない者はマネーカードとしても使っています。

マネーカードは取引銀行の了解を得たのち、カードに預金の一部が記録されるしくみです。これでアクセスファイバーを使わずに磁気カードでも買物ができるといわけです。マネーカードに記録できる金額は原則としてポケットマネー程度(1枚当り最高\$3,000)ですが、例えばハンターへの報酬(つまり不正規な支払い)としてこのカードが使われる場合もあります。磁気カードは\$5,000の費用をかけたうえ、〈エレクトロニクス〉SR1/4に成功すれば、特定目的に使用するためのパスワード読み取りカードに改造できます。改造を加えたパスワード読み取りカードを使うと、ドアや読み取り装置からパスワードを盗み取ることができ、これを利用した空き巣ねらいも多いようです。完成した読み取りカードを使うときには、特に成功チェックは必要ありません。

磁気カードアナライザーはこの磁気カードを読み取るための機械でしかありませんが、ちょっとした改造で磁気カードを偽造したり、内容を書き換える偽造カード製造装置になります。〈エレクトロニクス〉SR1/4に成功すれば、偽造磁気カード製造装置に改造でき、アナライザー単体で使用できるようにもなります。偽造のためには〈エレクトロニクス〉SR1/4のチェックが必要です。

アシストソフト

アシストソフトは、強力なプロテクションに対抗すべく開発されたイメージファイト支援用ソフトで、命中率を上げたり、ダメージを増やすウェポンソフト、受けたダメージを軽減するアーマーソフト、命中判定なしに敵にダメージを与えたり、その他の様々な効果を発揮するマジックソフトなどに分かれています。また、ネットで使われているプログラム言語によって作動するものと作動しないものがあります。どのネットグループで使用可能なかは、それぞれチャートに明記してあります。

アシストソフトはジャック=イン前に準備しておかねばならず、ジャック=イン・インターフェイスにスロットして使用します。

すべてのソフトには必要フォース値が設定されています。基本的にすべてのキャラクターは彼のフォース限界値の分までの様々なソフトを装備し、使用することができます。フォース限界値を超えたソフトはサイバースペース内で装備されませんし、作動もしません。また、ソフトやプロテクションの中には相手のフォースを奪うものがあります。こうし

た攻撃を受けたときは、限界値まで充填されていたフォースが一時的に減少し、いままで使用していたソフトの一部または全部が作動しなくなります。こんなときは攻撃を断念し、自分の手番で精神集中に専念して、フォースを回復させなくてはなりません。

また、すべてのキャラクターは(ジャック=イン前にあらかじめ準備しておくのなら)非戦闘時・戦闘中を問わず、その装備を好きなように転換することができます。異なるプログラム言語のネットに移ったとき、またウェポンをマジックに持ち換えたい時なども自由に行なってもかまいません。

ウェポンソフト：基本ダメージ1ポイントに攻撃力や命中率がプラスされます。命中率プラスは、回避のために使用してはなりません。攻撃のためなら、いくつものプラスをすべて合計してかまいません。ただし、同じ名称のソフトを2枚以上同時に使用してはなりません。イメージファイト以外の局面で特殊な効果を期待できるものもあります。

アーマーソフト：受けたダメージを防御ポイント分だけ差し引くことができます。原則として同じアーマーを重複して使用してはなりません(プレートアーマー+プレートアーマーなど)が、使える分だけ何種類も同時に使用してかまいません。また、命中した以上、最低1ダメージは負わなければなりません。

マジックソフト：攻撃に使われるものは命中判定をする必要はなく、しかもスピードに関係なく先手を取って攻撃できます(防御側の回避は可能です)。また使用に必要なフォース値はどれでも2ポイントです。マジックソフトを使う者が複数いた場合のみ、スピードの早い順に攻撃を行います。また、すべてのマジックソフトは使用回数に限られており、回

数分を使いきると壊れてしまいます。イメージファイト以外の局面で特殊な効果を期待できるものもあります。

● チャート中の使用可能ネットグループの表示は略号で示してあります。FANTASはF、HOSはH、KOTODAMAはKで、γ(ガンマ)のソフトは他と互換性はありません。

● PCの活動の舞台が北米ならば、KOTODAMAやγのソフトが手に入らないことがあります。このあたりはGMが判断して解決してください。逆にPCたちが東京で活動するなら、FANTAS、HOS、γのソフトは手に入りやすいでしょう。

ウェポンソフト				
ソフトネーム	ダメージと効果	必要フォース値	ネットグループ	価格(\$)
ショートソード	+3	2	F	1,000
ブロードソード	+4	3	F	3,000
グレートソード	+7	5	F	10,000
バトルアックス	+6	6	F, K	6,000
ハルバート	+5, +20%	10	F, K	9,000
スピア	+4, +10%	8	F, K	6,000
エクスカリバー	+12	10	F	40,000
ムラナマブレード	+10, +30%	15	F, H, K	60,000
ナイフ	+2	1	F, H, K	500
サーベル	+2, +20%	4	F, H	4,000
フォイル	+2, +40%	6	F, H	6,000
シミター	+4	5	F, H, K	3,000
メイス	+3	3	F, H, K	2,000
ムチ	+3, +20%	6	F, H	5,000
青龍刀	+8	6	H, K	5,000
ヌンチャク	+5, 防御ポイント無視	12	H, K	10,000
トンファー	+3	4	H, K	8,000
クサリガマ	+4, フォースをすべて奪う	9	K	9,000
カタナ	+5	4	K	5,000
ムネマサブレード	+15	10	K	40,000
コテツブレード	+8, 相手の動きを1D6ターン止める	13	K	15,000

マジックソフト				
ソフトネーム	ダメージまたは効果	使用回数	ネットグループ	価格(\$)
ファイアオーブ	1D6	10	F, K	2,000
アイスオーブ	1D6ターン動きを止める	3	F, K	14,000
エレキオーブ	全員に1D10ダメージ	2	F, K	10,000
フラッシュオーブ	1戦闘中、敵全員のイメージファイト値を半減する	3	F, K	10,000
アトミックオーブ	一体に40ダメージ、プロテクションなら防備ポイント無視	1	F, K	12,000
サイレントオーブ	戦闘に参加している全員のマジックを封じる	4	F, K	5,000
ドレインオーブ	一体から1D10のFPを奪いFPを回復する	3	F, K	8,000
テレポートオーブ	戦闘時以外に全員を一般回線内へテレポートする	2	F, K	10,000
時空の書	//	1	H	40,000
リボルバー拳銃	5	6	H	2,000
オート拳銃	4	8	H	4,000
ライフル	6	5	H	6,000
ショットガン	3体に4	6	H	5,000
トミーガン	全員に4または1体に10	10	H	10,000
ガスバーナー	3体に6または1体に20	3	H	10,000
手榴弾	8	1	H	2,000
手裏剣	3体に8	4	K	9,000

長弓	5, 回避できない	5	K	5,000
シキガミ	解説	1	K	10,000
ゴホウ	シキガミ1体を消し去る	1	K	3,000
隠れ蓑	100%の回避が行なえる	4	K	12,000
結界	1戦闘中受けるダメージのすべてを半減するが、回避はできなくなる	1	K	9,000

シキガミ
シキガミは、KOTODAMA内でのみ作動する、プロテクションとアシストソフト両方の性質をあわせもつ攻撃プログラムです。自律型アシストソフトと言った方がわかりやすいかも知れません。人間または高度なプロテクションによって作動させられ、あとは自己の判断で敵対者との戦闘を行います。シキガミは攻撃数値しか持っておらず、倒されることはありません。作動を停止するのは戦闘終了時か、使用者が死んだ場合のみです。シキガミを強制停止させられるのはゴホウというアンチプログラムですが、こちらはシキガミと共に自壊するだけの存在です。

シキガミのデータ 命中率50% ダメージ5

アーマーソフト				
ソフトネーム	防御ポイントと特殊効果	必要フォース値	ネットグループ	価格(\$)
ローブ	1	1	F, K	1,000
チェーンメール	5	3	F, K	8,000
ブラストプレート	3, アイスブレイクのダイス目+1	6	F	5,000
プレートメール	8	8	F	20,000
シールド(S)	1	1	F	1,000
シールド(M)	3	2	F	5,000
シールド(L)	5	3	F	10,000
ヘルメット	1	3	F, H, K	2,000
レザークロス	3	4	F, H	3,000
防弾チョッキ	5	5	H	6,000
ボディアーマー	6	4	H	16,000
肩パッド	1	1	H	500
トンファー	2, 武器としても使える	4	H, K	8,000
はちまき	0, 毎ターンフォース+2	0	K	25,000
胴丸	3	2	K	3,000
大鎧	6, マジック無効	12	K	40,000
ニンジャスーツ	0, 回避に+30%	8	H, K	60,000
マント	2	3	F, H, K	6,000

γ専用アシストソフト			
ウェポンソフト			
ソフトネーム	ダメージと効果	必要フォース値	価格(\$)
ハイ・ブラスター	+2	2	1,000
重レーザー砲	+3	4	2,000
メーザー砲	+5, +20%	6	6,000
マルチフェザー砲	+4, 命中した相手の動きを1ターン止める	8	8,000
プロトンビーム	+6	5	5,000
無限荷粒子砲	+10, +40%	10	20,000
気功砲	+7, フォースをすべて奪う	8	8,000
フュージョン砲	+10, 防御ポイント無視	12	15,000
時空振動砲	+15	10	30,000
ブラックホール砲	1体を殺す, 命中率-40%	20	50,000

γ専用アシストソフト			
マジックソフト			
ソフトネーム	ダメージまたは効果	使用回数	価格(\$)
ソニックミサイル	3体に3	10	4,000
プラズマ魚雷	5	10	5,000
光速ミサイル	8, 回避できない	3	9,000
重核子爆弾	1 D 100	1	15,000
バクテリア魚雷	命中したら毎ターン1 D 6ダメージ	2	10,000
デコイポッド	100%の回避が行なえる	3	12,000
ワープドライバー	戦闘時以外に全員を一般回線内へテレポートする	5	8,000
アーマーソフト			
ソフトネーム	防御ポイントと特殊効果	必要フォース値	価格(\$)
攪乱砂	1	1	500
ミラーディフレクター	3	2	1,500
エナジーバリア	6	4	4,000
超電磁バリア	10	5	10,000
ESPバリア	14	8	15,000
クォーク射出機	4, γ内でアイスブレイク時に使用するとダイス+2	7	10,000
従属ガス生命体	味方3体に3	6	8,000
ブラックホール砲	9, ウェポンとしても使える	5	50,000

ロジックボム

ロジックボムはコアストライクで使用される地雷のような存在です。コアストライクはデータエリアのディレクトリ上で行なわれているのですが、パワーの大きいロジックボムはデータそのものを破壊してしまうので、使用にあたっては注意が必要です。仕掛けたマスに入った者は誰であれ、ダメージを被るので、自分の仕掛けたボムに引っかからないように注意しましょう。ロジックボムのダメージは、どんな方法でも軽減できません。また、ロジックボムを解除するには、仕掛けたときと同じだけのフォースを消費する必要があります。

一度仕掛けられたら解除されるか、作動するまで有効ですから、コアストライクに勝利するためなく、のちの効果を期待して仕掛けるという作戦もあります。もともとは相手にわからないようにデータを破壊する目的で考案されたものなのです。2次効果とはこうした、のちに(データエリアが正常に戻ったあと、だいたい10~20分後)発生するデータエリアへの効果のことです。文中での2次効果はほとんどがデータ破壊と記述されていますが、データを改ざんするというにしてもかまいません(あらかじめ決定しておく)。これによって、敵側が持ち去られそうなデータにあらかじめロジックボムを仕掛けておくというような事もできるでしょう。2次効果によって、データエリアやシステムエリアまたはグリッドそのものが破壊されたとき、そこにいた者は死んでしまいます。

ロジックボムを設置するためには、ひとマスにつき、1枚のソフトウェアが必要ですが、(設置チェックのときに)壊れるまでジャック=インごとに何度でも使えます。ただし戦闘中に爆発、解除した爆弾はその場で再度、仕掛け直すことはできません。

システムは自衛のために、(消去爆弾とホール爆弾をのぞく)ロジックボムを数個持っているのが普通です。システムの仕掛けた爆弾にはどれも2次効果はありません(さっさと処理するからです)。

ロジックボムの種類

打撃爆弾1：設置に要するフォースは5ポイント。踏むと爆発し、2D



6のダメージを与えます。2次効果としては、20%の確率でデータエリアの一部が破壊されます。価格\$4,000。

打撃爆弾2：打撃爆弾1の強化型で設置に8ポイントが必要です。踏むと爆発し、3D6のダメージを与えます。2次効果は、打撃爆弾1とまったく同じです。価格\$6,000。

拡散爆弾：設置に15ポイントが必要です。踏むと爆発し、縦横周囲4マスに打撃爆弾1を放り出します。ダメージは2D6ですが、2次効果はありません。価格\$10,000。

増殖爆弾：設置に18ポイントが必要です。設置した次のターンに周囲4マスにも広がります。ダメージは2D6。2次効果として、15%でデータエリア全体が破壊されます。価格\$12,000。

時限爆弾：設置に20ポイントが必要。3ターン後に爆発し、周囲4マスの合計5マスに同じダメージが与えられます。ダメージは3D6で、2次効果はありません。価格は\$18,000。

回遊爆弾：設置には8ポイントがかかり、設置者のまわり4マスのどこかについてまわる(毎ターン記録する)爆弾です。ここに足を踏み入れる

と、1D3ターン間行動できなくなります。2次効果は、10%でデータエリアの一部とそこに回線を開いていた他のグリッドがあればそのデータも破壊されます。価格は\$20,000です。

消去爆弾：設置に10ポイント必要で、踏むと爆発します。ダメージは5D6で、同時にそのマスのデータも完全に破壊されてしまいます。以後、そのマスには誰も入ることはできません。2次効果は10%でグリッド全体が破壊されます。価格\$30,000。

ホール爆弾：設置に10ポイント。踏むと穴があき(データは破壊される)一般回線に出られます(行かされます)。システム本体は出られなく、何のダメージも与えられません。2次効果はなく、価格は5000ドル。

自走爆弾：設置に15ポイント必要です。設置した次のターンに決めておいた4方向のどこかに向けて移動を始める爆弾で、盤の端まで行くと消滅します。ダメージは2D6。爆弾が消滅する前にコアボードから脱出すれば、2次効果を判定できます。5%でシステム本体が破壊されます。価格は\$10,000。

セキュリティ

データエリアの構造とセキュリティ

セキュリティとは、ネットワークへの不法侵入者に対する保安設備全般のことで、人間の手で設置されたものです。もっとも、中には電磁流のように自然に発生したようなセキュリティもあります。データを守るセキュリティは大きく2つに分けられます。

1つはロジックウォール、トラップなどの守り専用のタイプ、これはアクセスでのハッキングには何の役にも立ちませんが、手軽でそれなりに効果的なセキュリティとして多く使われています。

もう1つは個人チェック用のプログラム、これは特にプロテクションと呼ばれています。ジャック=イン技術が開発されるまでは、単にIDやパスワードなどをチェックするだけのものでしたが、今日ではネットワーク上ではパスワード・チェック、サイバースペースでは視覚的イメージを持つエネルギー体としてイメージされ、侵入者を撃退します。つまりこれ1つでアクセス、ジャック=イン両方からのハッキングに対応できるのです。サイバースペース内では、その姿もファンタジー・モンスターや、ホラー映画に出てくるような、恐ろしい姿をしていることが多いようです。そのため、プロテクション・モンスターと呼ばれるようになりました。プロテクションは主にグリッドのデータエリアの要所などに設置されています。

下の図は小さな会社のデータバンクの構造例です。セキュリティは分岐点や特に重要なデータの入口やデータの内部などに配置されています(開発部、新製品データなど)。頻繁に多くの通信が行なわれる回線ではとくに強い電磁流が発生しているでしょう(親会社ライン、メインデータなど)。GMは事前にこうしたデータエリア構造図を創っておき、そこにセキュリティを配置して、PCを待ち受けます。

データバンク構造例

システムエリアへの通路



プロテクション

最近のプロテクションはローカルネット主体で開発されており、プロ

グラム言語の違いによって、特定ネット内でしかうまく働きません。世界中のローカルネットはいくつかのグループにまとまっており、グループごとのサイバースペースのワールドイメージはほぼ共通で、プロテクションもそれに合わせた視覚的イメージをとります。

さて、プロテクションの持つ能力はそのレベルによって様々です。アクセス・テクニックで解除の難しいプロテクションはサイバースペース内でもやはり手ごわい敵なのです。さらに、プロテクションは固定型と移動型に分かれています。固定型は、設置された場所から移動することはできません。移動型は固定型より優れており、侵入者を発見すると追いかけて行ったり、常にデータエリアを警備してまわるものです。

固定型プロテクションは侵入者を阻むためだけでなく、データエリア内のデータのコピーを阻止するために設置されることがあります。また、移動型にバイオコムチップを組み込めば、最近開発されたばかりの追跡型(HOUND型)プロテクションになります。

移動型、追跡型プロテクションの行動設定、移動経路などはGMが自由にしておかまいません。プロテクションのレベルはGMがシナリオを作成するとき、目安にしてください。

なお、すべてのプロテクションは電磁流の影響をいっさい受けません。

バイオコムチップを使ったプロテクション

特に重要なグリッドには(またはハッカーに対する罠として)、回路にバイオコムチップが使われているプロテクションがあります。このチップが組み込まれたプロテクションは侵入者の存在を感じ取ると、守っているデータを完全に破壊してしまいます。またそれと同時に侵入者のデータを添えてAHPに通報します。バイオコムチップが組み込まれたプロテクションに対するコードワークは1度でも失敗したら、すぐに逆探知が始められますから、再び試みるどころではなくなるでしょう。サイバースペース内では逃走しようとする侵入者を追跡するので“追跡型”とも呼ばれています。性能の良いものはネットジャンプ、ドッグファイト機能を備えており、どこまでも侵入者を追いつめます。

チャート中に追跡型とあるのはバイオコムチップが組み込まれたプロテクションですが、すべての移動型プロテクションはバイオコムチップを搭載して追跡型にすることができます。ただし、ネットジャンプができるのはごく限られたモデルだけです。

レベル5のプロテクション

理論的に不正手段での解除が不可能とされているレベル5プロテクションは、コストとメンテナンスの都合から、実の所はほとんど設置されておらず、お目にかかるのさえ難しいのです。細かいデータは載せませんが、プログラムというより、独立したエスコートAIというところまで来てしまったもので、人間にできるサイバースペースでのアクションはすべてマスターしているとのこと。AHPオフィサーと同等の力と権限を持っているという噂すらあります。サイバーイメージは発光体に包まれた人間または怪物のようで〈サイバービースト〉というコード名で呼ばれることがしばしばあります。

電磁流、ロジックウォール、トラップ

これらのセキュリティはサイバースペースにおいてもっともオーソドックスなものですが、手軽な割に効果的なので人気が高いようです。プ

ロテクションと違い、電磁流は自然発生するもの(させるもの)ですし、ウォールは全ネット共通で使えます。トラップはγ言語以外のネットなら共通で使えます。

注意しなければならないのはこれらのセキュリティはあくまでダイブで侵入を図る敵のための物で、アクセスでハッキングを行なう者には何の効力も持たないということです。

電磁流

電磁流はソフトショップで売っているわけではありません。GMは適当と思われる場所に自由に電磁流を発生させることができます。また、常時ではなく、回線が混む時間帯などに急激に発生させたりすれば、リアルさでゲームが盛り上がるでしょう。

電磁流には固有の抵抗値を設定しておかねばなりません。これはキャラクターがこれを突破するとき、または踏みとどまるときのチェックに

IDプロテクション						
IDプロテクションはもっとも初歩的な個人チェックであるIDをチェックするためのプロテクションで、無機質な立体デザインのシリーズです。IDプロテクションは、どのネットでも共通で、ローカルネットの入口やあまり重要でないグリッドの入口などを飛び回っています。アクセスのコードワークおよびモンスターとしてはレベル0の存在です。						
プロテクション・リスト						
モンスターネーム	IF値	ダメージ	FP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
ボール	20%	1	3	0	固定	なし
キューブ	20%	1	5	0	固定	なし
トライアングル	50%	1	2	0	固定	マジック無効
FANTASのプロテクション						
攻撃より特殊能力に重点をおいて開発されており、そういった意味では手ごわいシリーズです。						
モンスターネーム	IF値	ダメージ	FP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
アナコンダ	30%	2	3	0	固定	なし
スライム	30%	2	10	0	固定	なし
コボルト	20%	3	5	0	固定	必ず3体で出現
ゴブリン	30%	2	6	1	固定	必ず3体で出現
オーク	40%	3	7	1	移動	なし
レベル2						
ジャイアントラット	20%	4	9	0	固定	なし
ハービー	30%	3	6	0	移動	なし
ワーウルフ	30%	7	15	0	固定	ウェポン無効
バンシー	10%	1	9	0	移動	1ターン目はAHPに通報
ピクシー	80%	0	1	0	固定	攻撃が命中すると〈イメージファイト〉が半減される
ナイトメア	40%	0	7	2	固定	攻撃が命中するとソフト1つを盗まれる(破壊される)
レベル3						
デーモン	80%	9	18	5	固定	倒されるとAHPに通報
ミノタウロス	70%	13	25	5	固定	なし
トロール	60%	10	30	4	固定	毎戦闘ターンに1FP回復
マンティコア	60%	9	15	3	固定	なし
エヴィルマージ	20%	0	8	0	固定	攻撃が命中するとその者はグリッド外へテレポートされる
レベル4						
バジリスク	0%	0	12	3	移動	敵1体の動きを1D3ターン間封じる。単独では設置されない
クラーケン	60%	10	50	0	固定	1行動で1度に3体に攻撃を加えられる(60%×3)
デビルミラー	0%	0	(20)	5	固定	侵入者全員のコピーが出現して戦う。コピーがすべて倒されるとミラーは自壊する。マジックが無効
ドラゴン	100%	20	60	15	固定	マジック無効
サキュバス	120%	9	15	0	移動	毎ターン全員からフォースを10ずつ吸い取る。回避が可能

使うためのもので、最低値は3、最大値に上限はありませんが、15以上の数値はあまり意味を持ちません。ただし、普通考えられる電磁流の抵抗値は12ぐらいまでです。以下の基準を参考にしてください。

- 緩やかな電磁流：3～5
- 通常の電磁流：6～8
- 急激な電磁流：9～15

チェックに失敗したキャラクターは以下のようなダメージ、ペナルティを被ります。どれか1つを適用してください(複数のペナルティを課すことにしてもかまいません)。どんな目にあったかはそのときに応じてランダムに、またはGMが任意に決定してください。

A 意識体へのダメージ

1. FPに1ダメージ
2. FPに1D3ダメージ
3. FPに1D6ダメージ
4. FPに2D6ダメージ
5. FPに3D6ダメージ
6. FPに1D50(1D100の半分)ダメージ

B 平衡感覚の喪失

1. 1D3ターン行動不能
2. 1D6ターン行動不能
3. 2D6ターン行動不能

C 認識能力の低下

1. フォース1D6ポイント喪失
2. フォース2D6ポイント喪失
3. フォース3D6ポイント喪失
4. 1D3ターン間フォースの充填不可
5. 1D6ターン間フォースの充填不可

D 戦闘能力の低下

1. 1D6ターン間イメージファイト 1/2
2. 2D6ターン間イメージファイト 1/2
3. 1D6ターン間イメージファイト 1/4
4. 2D6ターン間イメージファイト 1/4

D その他

1. ただ通過できなかっただけ
2. 仲間とはぐれる
3. 知らないところへはね飛ばされる

ウォール

ウォールの使い方も電磁流とほぼ同じです。GMは適当と思われる場所に自由にウォールを設置してください。ただ、こちらは故意に侵入者を傷つける目的で設置されたのですから、チェックに失敗するとよりひどい目にあうでしょう。

HOSのプロテクション						
攻撃力に重点をおいています。特にレベルの高いモンスターには用心しましょう。						M=マジックソフト扱い
モンスターネーム	IF値	ダメージ	FP	防衛ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
ルナティック	20%	2	6	0	固定	なし
ディーブ・パーソン	30%	3	7	0	固定	必ず3体で出現
リザードマン	M	5	12	3	移動	攻撃はマジック扱い
グレムリン	30%	4	5	0	固定	必ず3体で出現
ウィルオーウィスプ	20%	2	4	0	移動	必ず3体で出現
レベル2						
フレッシュゴーレム	40%	6	17	0	固定	なし
ゴート	30%	4	10	1	追跡	突破した者を追いかける
ビアーキ	40%	6	13	1	移動	なし
チョンチョン	90%	0	8	0	固定	命中したら次のターン攻撃できなくなる
ムーンビートル	40%	5	9	0	固定	マジック無効
レベル3						
ニゴラス・シーブ	60%	7	20	0	固定	マジック無効
クトニアン	40%	10	30	3	固定	倒されるとAHPに通報
ウェンディコ	50%	8	25	5	移動	なし
ショゴム	60%	10	35	0	固定	1行動で全員に1回ずつ攻撃を行なう。マジック無効
レベル4						
ハスターン	0%	0	30	20	固定	攻撃の代わりに敵一体のフォースを無条件ですべて奪う。毎ターン、ビアーキ1体を(最大5体まで)召還することができる。攻撃はマジック扱い。ウェポン無効
クトゥゴア	M	30	30	3	固定	毎ターンFP3ポイント回復。1行動で1度に4体に攻撃を加えられる(80%×3)
クツルーフ	80%	25	40	5	固定	逃走した者を追いかける。ウェポンソフト無効。回避可能
テングロン・ドッグ*	200%	15	20	5	追跡	回避可能。攻撃が命中したらマテルフォームの経験ポイントも1D10ポイント奪われる
ナイアルラトテップ	250%	20	15	3	移動	

* テングロン・ドッグにはネットジャンプ、ドッグファイト機能があり、そのときの能力は、フォース限界値20、RR10、射程10です。

ウォールも同じように固有の突破値を設定しておかねばなりません。こちらは最低値は5です。最大値に上限はありませんが、15以上の数値はやはり意味を持ちません。普通考えられるウォールの突破値は12ぐらいまでです。以下の基準を参考にしてください。

通常のウォール：5～8

硬いウォール：9～15

ウォールには実に様々な効果を付与できます。ここで1つずつ例を挙げるのはページの無駄なので、GMはあらかじめ電磁流のダメージ例とこのウォール効果例を参照して、効果を設定しておいてください。あなた独自の効果を付与してもかまいません。複数の効果を組み合わせるのも可能ですが、3つぐらいまでにおきましょう。

〈効果例〉

AHPへ通報、マテルフォームの破壊、経験ポイントの奪取、マテルフォーム能力値ダウン、即死、アシストソフトの破壊、マジックの暴発、ハードウェアの損壊、WILの永久喪失など

トラップ

トラップはウォールの派生型のセキュリティです。電磁流やウォールとの唯一の違いはそれが隠されて設置されているということです。GM

は適当と思われる場所にトラップを設置できます。こちらはウォールのように侵入者をシャットアウトするという目的でなく、傷つける目的のみで設置されていますが発見さえすれば誰でも解除できます(自動的に解除されます)。発見チェックに失敗したり、発見を怠ったりすると、作動してしまいます。

トラップも固有の発見値を設定しておかねばなりません。発見値に関する注意はウォールとまったく同じです。トラップの種類と効果については、下のチャートを参考にしてください。GMはあらかじめこれらの中からトラップを選び出して、任意の発見値を設定することになります。

KOTODAMAのプロテクション

プロテクションの質の良さでは世界一でしょう。様々な新技術が次々に投入される手ごわいシリーズです。

モンスターネーム	IF値	ダメージ	FP	防衛ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
キョウシ	30%	4	10	0	固定	なし
ビシャーチャ	30%	2	6	5	固定	必ず3体で出現
カッパ	30%	2	7	0	移動	倒されるとAHPに通報
カラストング	40%	4	5	0	移動	必ず3体で出現
ネコマタ	M	5	6	1	移動	攻撃はマジック扱い
レベル2						
ソウヘイ	50%	10	10	0	固定	なし
ドロタボウ	30%	4	20	3	固定	マジック無効
ローニン	60%	9	4	0	移動	なし
フローズン	M	0	7	0	固定	攻撃はマジック扱い。攻撃を受けた者は1D10ターン行動不能
ヌエ	40%	6	12	1	移動	なし
レベル3						
エビルカンヌシ	30%	6	12	0	固定	シキガミ一体を(最大3体まで)召還できる。マジック無効
ラクシャーサ	130%	10	20	5	移動	回避可能
オチムシャ	70%	8	14	2	追跡	突破した者を追いかける
ランダ	20%	20または0	12	3	固定	特殊攻撃を選択でき、命中したらマテルフォームの能力をレベルダウンさせる、または能力を消し去る。ウェポン無効
ニンジャ	150%	9	15	4	移動	戦闘開始時に決定した一体のみを集中攻撃する。マジック無効。回避可能
レベル4						
ダイミョーロード*	200%	20	20	3	追跡	マジック無効。逃走した者を追いかけられる。回避可能
ソクシンブツ	M	15	15	30	固定	ウェポン無効。攻撃はマジック扱い。毎ターン、シキガミ一体を(最大5体まで)召還できる
ヤマタノオロチ	70%	20	45	10	固定	1行動で1度に5体に攻撃を加えられる(70%×5)
タイサイ	10%	0	30	0	固定	攻撃が命中したらマテルフォームが破壊される。マジック無効
ギョクサイ	10%	∞	10	0	固定	攻撃が命中したら相手を無条件で殺す(自爆する)。ギョクサイを倒しても経験ポイントはもらえない
ヨコヅナレスラー	80%	10	80	0	移動	アーマーソフトによる防衛は無効。

* ダイミョーロードにはネットジャンプ、ドッグファイト機能があり、そのときの能力は、フォース限界値30、RR3、射程20です。

トラップチャート	
トラップネーム	効果
ルストミスト	アシストソフト1つを破壊する
ワンウェイドア	このトラップを通った者は引き返せなくなる
警報A	GMが別に用意しておいたプロテクションが襲いかかる。1ターン目は侵入者は攻撃できない(不意討ち)
警報B	AHPに通報される
ポイズンニードル	1体のFPに1ダメージ。以後、1ターンごとに1ダメージ追加(ジャック=アウトするまで続く)
吊り天井	その場の全員のFPを残り1にする
ビットフォール	3体にそれぞれ1D6ダメージ
ランダムテレポート	全員をグリッド内の別の場所か、一般回線に放り出す
スタンガス	1体のイメージファイト値を半減する(ジャック=アウトするまで続く)
コースA	1体のフォース限界値を半減する(ジャック=アウトするまで続く)
コースB	1体のRRを半減する(ジャック=アウトするまで続く)
エネルギーボルト	マテルフォーム一体を消滅させる
やりぶすま	1体のFPを0にする

γ(ガンマ)のプロテクション

プロテクションを完全に独自で開発しているため、他のネットとはまったく雰囲気違います。宇宙空間でビームやミサイルを撃ち合うという雰囲気、アシストソフトの互換性もまったくありません。

モンスターネーム	IF値	ダメージ	FP	防衛ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
バトロール艇	30%	2	2	0	移動	1ターン目はAHPに通報
戦闘艇	40%	4	5	1	移動	必ず3体で出現
魚雷艇	40%	6	4	0	固定	必ず3体で出現
突撃艇	M	6	3	0	固定	攻撃はマジック扱い
コルベット艦	40%	3	8	3	固定	なし
レベル2						
駆逐艦	40%	5	7	1	固定	必ず3体で出現
小型砲艦	M	6	6	0	固定	攻撃はマジック扱い
打撃駆逐艦	30%	9	5	0	移動	なし
フリゲート艦	60%	4	7	2	移動	ウェポン無効
防空艦	M	1	10	3	固定	攻撃はマジック扱いで全員にダメージを与える
レベル3						
重巡洋艦	80%	7	12	4	移動	なし
高速戦艦	60%	8	15	5	追跡	突破した者を追いかける
戦闘空母	120%	20	15	3	固定	回避可能
戦艦	80%	15	25	5	固定	マジック無効
特務艦	50%	0	10	2	固定	ウェポン無効。攻撃が命中したらソフト1つを破壊する
レベル4						
次元潜航艦*	M	20	15	10	追跡	攻撃はマジック扱い。突破した者を追いかける
機動要塞	60%	20	80	20	固定	マジック無効。1行動で全員に1回ずつ攻撃を行なう。
巨大戦艦	70%	15	30	10	移動	毎ターン全員から無条件にフォースを10奪う
惑星破壊砲艦	90%	50	15	7	固定	なし

* 次元潜航艦にはネットジャンプ、ドッグファイト機能があり、そのときの能力は、フォース限界値40、RR5、射程10です。

ネットワークの応用テクニック

ネットライナー、ハッカーにとってネットワークは冒険の舞台ですが、他のハンターまたは一般市民にとっては情報源として、また娯楽の場としてなど多くの意味を持っています。無限の可能性を秘めた新空間と言っても過言ではないでしょう。

メジャーネットの利用

メジャーネットは別セクションで述べられているとおり、ネットワークの心臓部ですから、ごく一部の人間以外はメジャーネットそのものを利用することはできません。一般によって利用される場合はローカルネット同士を結ぶ交換手としての役割を果たすのみです。これは別に料金をとられるというわけではないし、遠距離通信を行なう際、メジャーネットを経由するかどうかは利用者の意志にかかわらず行なわれています。その他にメジャーネット内で行なわれているサービスはいっさいなく、厳重なセキュリティの奥に様々な貴重なデータや都市機能管理システムなどが隠されているのみです。

ローカルネットの利用

ローカルネットでは一般の誰もが自由に閲覧/利用できる一般情報(つまりニュース)を提供しています。情報提供はローカルネットのメインの業務ですが、地域ネットだけあって、全世界の情報を手落ちなくフォローできているわけではないようです。遠隔地の詳しい情報が知りたいなら、その土地ごとのローカルネットにアクセスして、調べるのがよいでしょう。調べたい土地に詳しいと思われるローカルネットのアクセス権がなかったとしても、地元ネットの遠隔地情報グリッドに問い合わせれば、(有料で)取り次ぎをしてもらえます。このサービスはダイブ・ハッカーのコンピューター犯罪を用心してか、アクセスでしか受け付けてもらえません。

また、ローカルネットは作業エリア/情報金庫としての役割も担っています。情報を奪い取る側にとっては戦場といえるかも知れません。しかし、典型的なハッキングの実際は他のセクションで解説していますし、このセクションでは少なくとも合法的なネットワークの利用法を紹介しています。それでは、色々なネットワーク利用法のほんの一例を挙げていきましょう。GMやプレイヤーはここに挙げられているもの以外のネット利用法を考案して、プレイに活かしてみてください。

A. 伝言板/メールボード: お互いが直接連絡を取りにくい状況下では、パーティのメンバー同士の共通の連絡場所としてネット内に伝言板を設定することができ、音声、画像、文字など様々な情報を記録しておけます。これは端末からのアクセスのみで使用可能な機能で、他人には知られずに確実に伝言を伝えることができるでしょう。1日当たり\$10ほどの料金を支払えば受けられるサービスです。

メールボードは電話でなく個人・団体宛に一方向的にメッセージを伝える機能で、郵便または留守番電話のような機能です。ネット加入者すべてが主催者からの無料サービスで住所などが記録されているグリッドに固有のメールボードを持たされているのが普通です。使用料については普通の通話と変わりません。アクセス回数で規定の料金をとられるだけです。

B. 情報金庫: 何者かに奪取される危険がある情報、保管する自信がない場合などは、そのデータを安全に保管してくれるサービスもあります。ただし、ローカルネットはいかにがわしい情報は預かってくれませんが、少しでもクサイと思ったらAHPに通報してしまいます。料金はその情報の容量によりますが、1日\$50~\$1000の範囲です。

このサービスはローカルネットが経営しているものの他に、グリッドを借りているデータ保管専門企業やインディーズで経営されているものがあります。安全性に関してはその評判に頼るしかありませんが、料金はローカル経営のものとは比べ1.3~10倍とばらつきがあります。

C. 娯楽施設: きわめて限定的ながらジャック=イン・システムを使った娯楽施設が何種類か存在します。ジャック=イン・システムは意識体同士の直接的な交流(感覚的な交流)を可能にしましたから、それを利用した芸術が盛んになりました。音楽や映像の技巧のみならず、アーティストの感性、感覚がそのまま伝わるのです。このようないささかアバンギャルドな作品の発表などのため、一定範囲のサイバースペースを密閉して展示会場、コンサート会場とすることがあります。イメージの世界でスポーツを競いあうようなシステムも開発され人気を博していますが、まだまだアングラで、一般には認められていません。

インディーズネットの利用

インディーズネットはローカルネットという世界に浮かぶ小島ですから、その機能もローカルネットとはほぼ変わりありません。違いを挙げるとすれば、ローカルネットでは自主規制するであろう様々なネットワークのより有効な運用、そして可能性を追求した自由な空間であるということです。多種多様な娯楽場はその最たるものでしょう。ローカルネットで紹介された伝言板、娯楽場、情報金庫などは同じように存在します。情報金庫については多少の説明を補足しなければなりません。

A. 記憶屋: インディーズネットにおける情報金庫のことです。情報を保管するときはネット内でオンライン状態で保管したり、外部との連絡を断ち切りオフライン状態で保管する場合、データをネットから取り出して本物の金庫に保管するなどの方法がありますが、記憶屋の中には変わり者がいます。保管を請け負った記憶を自らの脳に記録するという

連中です。特殊な外科手術により脳をフォーマットして、そこにデータを書き込んでおくのです。脳にソフトウェアを仕込んでいるようなもので、彼は文字どおり身体を張ってデータを守るのです。他の方法に比べ多少は安全性は高いようですが、何よりその姿勢が認められてか評判は悪くないようです。詳しくは別セクションを参照してください。

B. 娯楽場：娯楽場は実に様々な種類があり、なかでもジャック=イン・システムを応用した体感娯楽は、特に少年たちから熱狂的な支持を受けました。ネットのサイバーイメージで造られた密林・廃墟などを巡るアドベンチャーもの、イメージ・コロシウムで行なわれる試合に賭けて楽しむカジノ、実際にやるとなると命がけなモータースポーツやコスモ・サーフィンなどもイメージの世界で手軽に楽しむことができます。

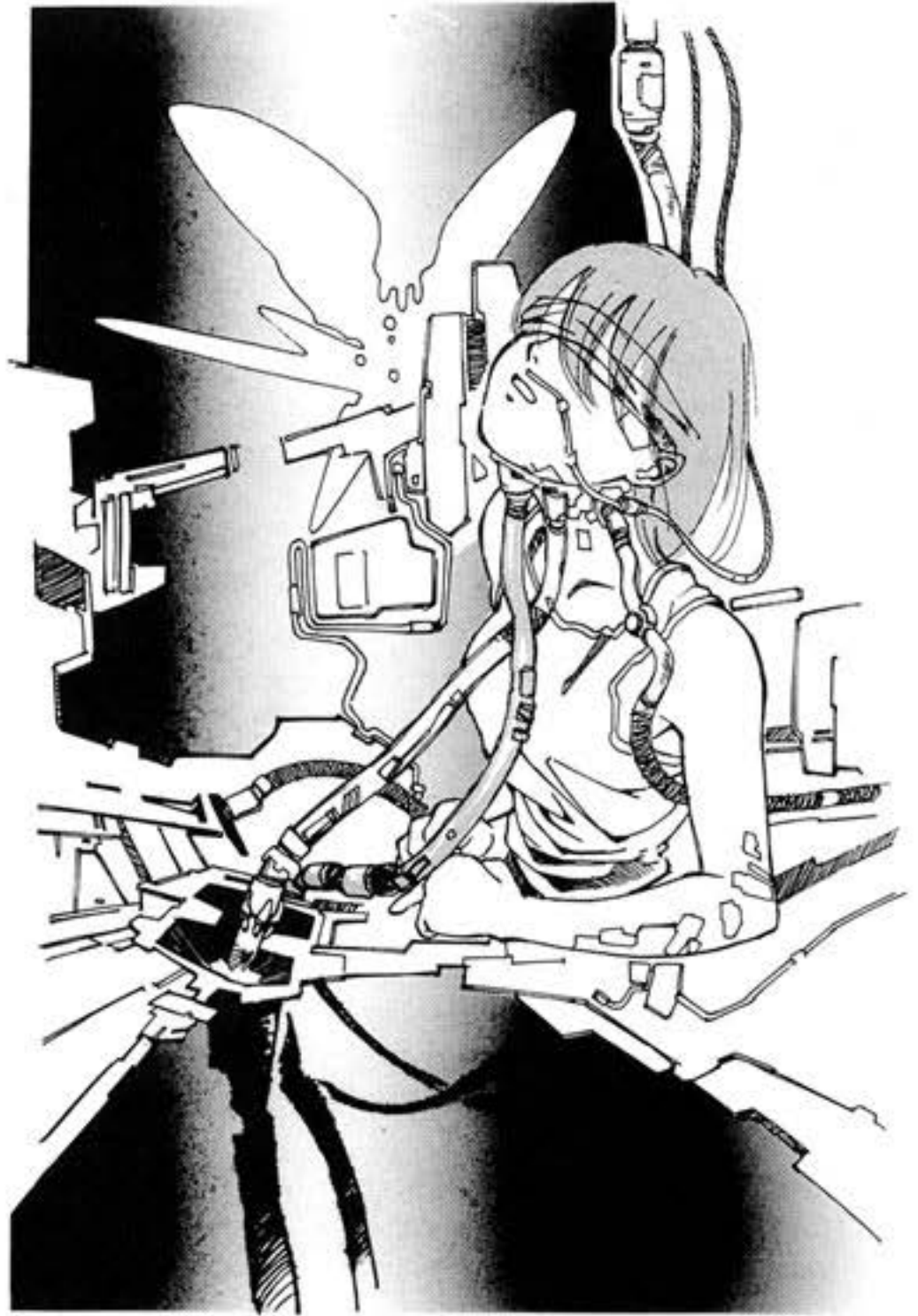
この類の娯楽の中でもっとも不健全なのはアダルト向けのものでしょう。これはパーセンテージにすれば娯楽場の中で最も多いものの1つです。

娯楽場は基本的にネット内に設置されており、利用者は自宅にいるわけですが、古くからあるゲームセンターなどの娯楽場にもジャック=イン・システムを応用したマシンが登場し始めています。ゲーム・デッキにじっとつぶしている彼らはドラッグ中毒でもないし、酔っぱらっているわけでもありません。外界とまったく隔離されたサイバースペースでゲームに熱中しているのです。

C. 情報屋：ハンター(特にハスラー)のみならず、探偵、捜査員、各種のジャーナリスト、その他裏稼業に生きるすべての者にとってなくてはならない存在です。情報屋はインディーズネット局の代名詞といってもいいくらい数が多いのですが、彼らが集めている情報にはかなり差があります。こうしたタイプの連中は自分のごく狭い守備範囲の専門情報には詳しいのですが、すべてを知っているわけではありません。情報屋を利用する側もそれを踏まえ、知りたい情報のジャンルによって問い合わせ先を変えるようにしないと、ハッター情報で痛い目を見ることになりかねません。情報に支払われる金額はそれこそ内容によります。知っているだけで命が危ないとか、大変な額の金が儲るような情報には\$10,000以上の値がつきますが、普通は\$500~\$1,000、もう少しヤバイ情報なら\$5,000まででしょう。

D. 飛ばし屋：あらゆるローカルネット間に駅伝のようにインディーズネット同士が回線を開いている場合があります。通常の方法でネット間を移動するには一度メジャーネットに出なければなりません。この方法なら好きなネットにより速く、また非合法と言うわけでもありませんから安全に到着することができます。普段はわざわざ金を払ってまでこのトンネルを使う必要はないでしょう。当局に追われるなど、ネットからまともに出ることができないうえ、ネットジャンプ(とドッグファイト)に耐える自信がないときには重宝するでしょう。ただしネットジャンプではないので、走査機には探知されやすくなります。どちらかというトリック的に使うトンネルでしょう。通行料は普通なら\$5~\$10くらい。敵に追われていると主催者が感じたなら、急に\$100~\$1,000くらいに跳ね上がります。

E. 洗濯屋：不正に入手したオンラインマネーを足がつかないようにクリーニングしてくれるところです。これは20世紀からある商売ですが、オンライン状態の金は処理がしやすいと見えて、良心的なところではクリーニングする金額の10~20%でやってくれます。ただし、\$100,000以上のオンラインマネーのクリーニングは口止め料を含めて4割ほどを持っていかれるのが普通です。オンラインマネーを古貨や金塊に替える



ような仕事もやってくれるようですが、いずれも手間がかかるので、やはり3~4割ほどをふんだくられます。ただし、信用商売ですから、クリーニングの終わった金から足がついて捕まるようなことはまずありません。

アドバンスト・ルールでのインディーズネット局の開設

インディーズネット局は普通ローカルネットの中に存在しますが、開設の方法にはいくつかのケースが想定されます。

1. ローカルネットと直接契約し、開設する。
2. 既に存在するインディーズネットの中にさらに開設する。
3. ネットを開設しローカルまたはメジャーと強引に回線を開く。
4. ネットを開設し独自の通信網を引く。

1の方法が典型的で安定した方法です。2の方法は実は最も多いインディーズネットの開設方法で、このため行政側はネット局の正確な数を把握できずにいるのです。3の方法は現実的に考えれば限りなく不可能に近い神業です。ただ成功すれば1つの独立したネットワークとなります。4も同じような成果があげられますが莫大な費用がかかるうえ、他のネットワークと遮断されているネットワークなど何の価値もありません。

なお、どんな方法であれ、メジャーネットの中にインディーズネットを開設することはできません。

ローカルネット、他のインディーズネットに付随するかたちでの開設

どこかのネット(ローカルまたは他のインディーズネット)とアクセス権のための契約を交わし、グリッドを借りるか、必要な機材(管理AIおよび大容量データドライブ)をそろえて自分でグリッドを用意すればインディーズネットを開設することができます。ローカルネットとの契約料は別セクションで紹介されていますが、大きなコンピュータ犯罪歴があるようなら、契約してくれない場合もあります。グリッドのレンタルはボトムグリッドで年間\$5,000くらい、ミドルグリッドで\$10,000くらい、アッパーやハイグリッドのほとんどは大手の企業が借りだしていますから、まず空いているグリッドはありませんが、可能なら\$100,000以上は覚悟しなければならぬでしょう。グリッドをレンタルしたなら、サービス(またはネット全体の保安のため)でプロテクションもレベル1か2のものが2、3枚貸与されます。

自分で用意したグリッドから回線を引くなら、特別な理由がない限り、必ずボトムグリッドに配置されます。なお、回線は1本増えるごとに\$100増しになります。

インディーズネットの中に開設しようとするなら、契約料の相場は年間\$1,000~\$5,000くらいの範囲でしょう。

どんな場合でもローカルネット内に開かれたインディーズネット内のサイバーイメージは家主であるローカルネットのイメージと同じになります(プロモーターの意向で、ほんのわずかなだけ変更できる場合があります)。

独自のネット開設

強引にでもローカルネット以外の場所でインディーズネットを開設したいと思うなら、ネットワーク形成用の“サイバー・ディメンション・キット”を端末に組み込めば、1つのサイバースペースをつくることができます。

実際には特定情報を常時検索し続けたり、ネットの管理を行なうためのAIや、集めた情報をストックする、つまりデータバンクとして使用するためのハードウェア類、それを守るためのセキュリティなども必要に応じてそろえる必要があるでしょう。繁盛しているなら回線を増やしたり、グリッドをもう1つレンタルしなければならないかも知れません。

サイバー・ディメンション・キット：価格\$100,000。本来はネット内で作業する人間のための環境キットとして開発されたものである。原則として固定式(パーソナルデッキでない)端末機に組み込んで使用する。組み込み作業には、〈エレクトロニクス〉または〈精密メカニクス〉のSR1

が必要。これを組み込むことにより、独自のサイバーイメージおよびネットワークの形成が可能になる。サイバーイメージは各人が好きなように設定でき、同時に使用可能アシストソフトやプロテクションなども決定される。

ネットの規模がどの程度であれ、普通、その主催者は〈ネット・プロモーター〉とか〈ネット・マネージャー〉と呼ばれます。これは必ずしも1人である必要はなく数人が主催者となってもかまいません。

ラインの設定

グリッドからのびる回線は普通、ホストへの1本だけです。ホストからは同ネット内の他のクラスターへはもちろん、メインフレームを通じてメジャーネットに大規模通信用の回線が伸びており、各グリッドは他のクラスターやネットの情報を受け取るという仕組みです。

ただしこれだけでは(特に企業は)不十分でしょう。効率化や保安のため、同じネット内の他のグリッドに直接回線を開く必要もあるでしょうし、ときには他のローカルネット内のグリッドと通信回線を開いておく必要もあるのです。これらのグリッド間の回線を特にラインと呼びます。ラインはローカルネット側に申し出れば、すぐに開いてもらえます。ただ、最近は飛ばし屋の存在などのせいか、正当な理由があるのかどうか審査・調査が行なわれることもあります。また特に仲の悪いローカルネットどうしても直接回線が開けない場合もあります。こんなとき、企業は仲介となる中立的なローカルネットを探し、そのグリッドを借りて、中継を行なうようです。

こういう中途はんばで無駄なグリッドはよくハッカーに狙われます。

運用の方法と注意

インディーズネット局はアクセスを受ける、つまり情報を売ったり、情報を見出しを宣伝するための場所であり、捕まる危険のある情報収集のスタートポイントとすべきではないということです。そういった情報収集は別な端末や公衆端末から行なうべきでしょう。ネット局を開いただけでも当局はブラック・リストに載せてしまい、走査機での監視を始めるのです。

PCは局を開設したなら、アイデアを盛り込んで商売のネタにするなり、本業の方に生かすなり上手に運用してください。

スキッド

SQUIDとは本来、SUPERCONDUCTING QUANTUM INTERFERENCE DEVICE(超伝導量子干渉素子)の略語で、超伝導物質(ニオブ+セラミック)を利用した微弱電磁気読み取り素子のことです。その原型は20世紀末に既に実用化されていましたが、以来改良が重ねられ、今では一種の特定電磁波読み取り/増幅発振装置となっています。

スキッドは超伝導テクノロジーの産物で、もともとは医学での心臓検査、脳波検査に使われていたものですが、メタルヘッドワールドでのスキッドはそれ以外の様々な局面で使用されています。特に、脳波を増幅発振させる装置として有効に使われていますが、脳波を発振させるためには専用のチップを脳内に埋め込まねばなりません。このチップは開発者の名前をとってタンホイザーチップまたはタンホイザー素子と呼ばれています。

タンホイザーチップ \$12,000

ここで解説している数々のテクニックを使いこなすには、まずこのチップを最低1個は脳に埋め込まねば話になりません。しかし便利だという理由と犯罪者に使われることが多いという問題から、たいていのシティでは正式なチップの所有、埋め込みに行政の審査と認可が必要ですし、生産者側も常に量産を自粛しています。市場に出回る分はいつも品薄なので、入手確率は20%としておきます。ハンターであるPCがこれを手に入れるのはヤミのクリニックをおいて他にありません。価格は標準価格ですが、こんな状態なので、時には10倍以上の値段をふっかけられることがあります。タンホイザーチップ自体は禁制品ではありませんが、以下で紹介する数々の周辺機器はどれも(一般に出回ることはないという意味での)禁制品とされています。

タンホイザーチップの埋め込みは誰に対しても可能ですが、有効に使うためにはサイバースペースにおけるイメージファイト・テクニックに酷似した特殊な訓練が必要です。一般にイメージファイト・テクニックをある程度マスターすれば、タンホイザーチップは完全に作動するとされています。ルール上では、〈イメージファイト〉を50%以上取得していれば、作動チェックは必要なく、〈イメージファイト〉が50%以下の者は作動のたびにチェックをしなければなりません。このときの作動率は一律20%です。

なお、ここではスキッド技術を応用した様々な使用法の総称としても“スキッド”という言葉を使い、その装置などをスキッドシステムと呼ぶことにします。

それでは、スキッドシステムがどのように応用できるのか、解説していきましょう。

1. コードレス・ジャック=イン・システム

脳波を完璧に外部に伝えることのできるタンホイザーチップとそのパルスを受け取る専用のインターフェイスを使用することによって、ジャック=イン・コードなしでサイバースペースにダイブすることができます。コードがなくなったということ以外は、通常のジャック=イン・システムと機能はまったく変わりません。有線型より高級品とされているだけのものですが、ダイブ中にコードを切られたりする心配がないのは嬉しいことかも知れません。

この装置を長期間使用していると、インターフェイスが作動していないのにサイバースペースに無意識のうちにダイブしてしまうようになったという症例も報告されています。睡眠中にこの事故にあい、脳死してしまった人もいますが、結局、科学的には事故の事実は証明されませんでした。

コードレス・インターフェイス ENC3 \$15,000

コードレスインターフェイスにはソフト挿入スロットが20か所あり、最大4人までが一度にダイブできます。ダイブ中の分身は埋め込まれたタンホイザーチップの数の分までですが、こちらは何体でも制限はありません。他の仕様は通常のインターフェイスと変わりません。このインターフェイスの脳波受信能力は周囲10mの範囲です。

2. 脳波通信システム

タンホイザーチップを埋め込んだ者同士は、ハードウェアも必要なく、声を出す必要もなく、あたかもテレパシーのように通信が可能です。実際に脳波通信を可能にするためには、タンホイザーチップの他にランダム電波発信チップを脳内に埋め込まねばなりません。このチップは増幅された脳波をさらに指向性の強い電波に変換して遠距離に飛ばす働きをしています。言ってみれば脳の中にトランシーバーを仕込むようなものですが、発信する電波はチップにより周波数が常に変えられ、暗号化されているので、盗聴される心配はありません。また、脳に仕込めるほどの小さなチップではそれほど遠距離までは電波を飛ばすことはできませんから、シティ各所に設置された電波ステーションを介して、通信を行なうこととなります。ステーションもなく電磁波の影響も強いシティの外ではあまり役には立たないようです。このシステムは公安当局の(上級)捜査員やSWATのメンバー、アーミー特殊部隊隊員などが装備していますが、一般での使用は特別な認可を受けないかぎり認められませんし、ランダム電波発信チップも市販されてはいません。しかしながら、入手経路不明のチップがブラックマーケットの店先に並んだり、ヤミで造られたチップが出回ることもあるでしょう。

3. 特定脳波検出／ 特定行動監督システム

スキッド対応の脳波検出計、スキッドウェーブディテクターを使った記憶検出システムのことで、タンホイザーチップを埋め込んだ人間からのみ、脳内の特定記憶情報を拾い出すことができます。この装置に対して、うそをつくことはできませんが、隠しておきたいと念じたなら、それは検出されません。また、深層心理やあまりに昔の記憶、忘れてしまったことなども検出はされません。ブローカーや傭兵のリーダーなど他人を管理する立場の人間がよく所持しており、部下に事後報告をさせるさい、嘘発見機として使っています。とくに、運の良いブローカーはユニオンで造られたと思われるスキッドウェーブディテクターをギルドから借りられることがあります。

これに特定行動監督システムが組み込まれた装置は非常に高価で市場にもほとんど出回っていませんが、コマンドチップが埋め込まれた人間に対して、きわめて限定的ですが暗示のようなもの(命令)をかけることができます。やはり電波によって、コマンドチップに暗示を打ち込むわけですが、これには暗示にかかる当人の合意が必要です。合意がなければ、コマンドチップは作動しません。この暗示は(当人の合意さえあれば)生命にかかわるようなものでも可能ですが、コマンドチップ1つにつき暗示もごく短いものが1つだけです。

このシステムを利用した商売が「記憶屋」です。膨大なデータを脳内に記憶したあと、それを忘れておく暗示をかけてもらい、必要なときはパスワードによってそれを思い出すことができるのです。他にシークレットサービス、特殊部隊隊員など、万に一つでも裏切りが許されないような商売についている人間には、例えば「VIPを必ず守らねばならない」とか「作戦遂行が第一」などという根幹的な暗示がかけられているケースがあります。なお、暗示をかけられた者がそれを守らなかったとしても、苦しんだりするわけではありません。たいていは無意識のうちに暗示に従ってしまうのです。

特定行動監督システムに関しては、何度か法廷などで問題になったこともあります。暗示には必ず本人の同意が必要ということが前提としてあるので、北米では違法とされたことはありません。

スキッドウェーブディテクター ENC15 \$ 80,000
特定行動監督システム付き ENC15 \$ 650,000

：箱型の装置で、ディスプレイとキーボード類で構成されています。膨大な情報を脳内から引き出すときは、対象にジャック=イン端子をつなぐことで効率化できるようになっています。装置を使う際、一切のチェックは行なう必要がありません。装置を使って可能なことはすべて成功します。

コマンドチップ \$1,500

：チップ1個につき、1つの暗示をかけることができます。外科手術で取り出すことも可能ですが、たいていは(例えば無理に取り出すと脳を傷つけてしまうとか)、取り出しにくい場所に埋め込まれます。

4. ボディジャック

滅多にないことですが、タンホイザーチップを埋め込んだ者どうしの脳波パルスの波長が似ているとき、または似たような状態にあるときには信じられないことが起こります。

脳波が互いに共鳴し、片方が身体を乗っ取られたり、まったく人格が入れ換わったりするのです。この事象についてはまだ科学的な証明がなされていませんが、ボディジャックによって引き起こされたと思われる

犯罪例もいくつか記録されていますし、ボディジャックの達人(相手の身体を乗っ取る)も噂では存在しているようです。

ボディジャックのルール

タンホイザーチップを埋め込んだ者が5m以内に複数おり、ボディジャックを行なう意志のある者が少なくとも1人いた場合に発生します。

各人はそれぞれ1D100します。自分の出目がある相手より大きい目でもその差が5以内だったときには、その相手の身体を乗っ取るようになります。乗っ取る意志が最初からなかったとしても、この現象は必ず起こります。

肉体を乗っ取ったらWIL、SYMを除いて、その他はすべて相手の能力値を使用します。もとの自分の肉体はその場で睡眠状態になり、約1D10時間経つと意識はだんだんともとの肉体に戻っていきます。乗っ取られた側はWILを1D3ポイント永久に失い、乗っ取られた間のこととはまったく覚えていません。

1D100の結果がまったく同じ目だったときは、肉体が入れ換わってしまいます。あとは片方が乗っ取ったときとまったく変わりません。

ボディジャックに合計10回以上成功した者は特殊な能力を身につけます。次からボディジャックを試みる際には、自分のWILを1D100の結果が5以内に近づくように、好きなだけ消費(回復します)できるようになります。ただし、出目が相手と同じ目だったときは、一切の修正はできず、必ず肉体が入れ替わってしまいます。

5. スキッドスタン／スキッドジャック

スキッドシステムの応用のうち、もっとも有効(悪用?)に使われているのがこのテクニックです。これは、増幅された脳波をイメージパルス変調機にかけ、リモコンで動作する各種機器、電子ドアロック、精巧なセンサー、無線などでコントロールされているセキュリティメカニズム、アーミースレイブタンクなど自動と名のつくすべてのメカニクスのセンサーをだましたり、思いのままに操るというアクションです。

つまり、スキッドを使って自らがスイッチになったり、にせ情報を与えたり、有害電磁波を発生させるのです。これらのうち、一瞬だけの介入または相手の行動を邪魔する目的で行なう行為はスキッドスタンと呼ばれ、完全に乗っ取る目的で行なわれる行為はスキッドジャックと呼ばれます。一般にスキッドジャックはスキッドスタンに比べ、難しいテクニックとされています。

スキッドスタン／スキッドジャックのルール

すべての成否チェックは1D100を1回ロールすることで解決します。各種別ごとに分けられていますから、GMはシナリオメイク時に対象のレベルを設定しておいてください。なお、チェックを試みる者はそのたびにWILを1D6消費します。スキッド能力には基本的に個人差はなく、対象のレベルのみがチェックの基準になります。また、数人が同時に同じ対象にスタン/ジャックを試みてもかまいませんが、その場合、チェックは個々に行ないます。協力して試みることはできません。

なお、明記してあるレベル別の成功率、対象例、SQADなどはあくまで基準ですから、GMは必要に応じて成功値を上下してかまいません。また、特殊な状況、条件により成功率が上下することがあります。

スキッドスタン

この場合は主にリモコンスイッチ、センサー類にイメージパルスを当て、一時的にオン/オフ機能を作動させたり、センサーを混乱させて動きを止めさせたりすることになります。このテクニックは瞬間的な効果(約1ターン)しか得られず、対象を長時間拘束したり、複雑な命令を下

すことはできません。

レベル	基本成功率(%)	対象の例
レベル1	80	家庭用電化製品、一般家庭のドア
レベル2	50	自動ガードメカ、工場の機械
レベル3	30	各種センサー、ポリスロボット
レベル4	20	高級な自動ガードメカ、VIPルームドア S Q A D付
レベル5	10	戦略兵器のコントローラー、重要施設内ドア S Q A D付

センサーについて

ここでいうセンサーとはメカニックに搭載されるセンサー、サイバードアをはじめとするセンサー系サイバードア、銃器に取り付けるセンサーなど攻撃を有利にするすべてのセンサー、そして特殊な効果がないただのカメラ、マイク、人造眼なども含んでいます。密閉型のメカニック(コンバットシェル、インセクター、ホバータンク、装甲車、戦車)などはカメラで外部をモニターしていますし、知覚系をサイバードア化した者は視覚、聴覚を奪われるおそれがあります。また、FCS(射撃統制装置)として使われているCクラス、BクラスA Iにまで効果が及ぶことがあります。

S Q A Dについて

S Q A D(スカッド)とはこうした犯罪・戦術に備えて開発された行動チェック/自動復帰ユニット(またはプログラム)のことです。S Q A Dが組み込まれたものに対するスキッドスタンの試みは1人1回限りです。失敗しようか成功しようか、その人からの電波はもう受けつけなくなります。スキッドジャックのときにもこのルールは適用され、さらに、1D6ターン経つと、支配されていない状態に勝手に復帰してしまいます。これは電波ジャマーではありませんから、スキッドスタン、スキッドジャックの成功率を下げることはできません。

また、PCがS Q A D付きの製品を欲しいというなら市販もされています。GMはそれぞれの元の値段の8割~3割増しということで購入させてください。

スキッドジャック

こちらはスキッドスタンより一歩踏み込んで、自動メカそのものに乗っ取るアクションを意味します。この場合の対象は無線などで命令を受け付けているセキュリティメカニズムやロボット、戦闘メカということになるでしょう。命令は受けるが、細かい動作は独自に行なうようなメカに対してのみ有効で、無線とはいえ、コントロールのすべてを人間が行なっているのなら、スキッドジャックは効果がありません。

これは電波によって、にせの指令を送るというテクニックですから、MHスタートセットにあった“システムジャック”とは根本的に違います。つまりサイバードアとは何の関連もありません。もちろん、完全に独自の判断で作動しているメカに対してはシステムジャックと同様、効果はありません(スキッドスタンを仕掛けることはできます)。

一度支配下においたメカはS Q A Dが作動したり、精神集中の邪魔が入らないかぎり、永続します。また、コントロールできるメカは普通1人1機です。

レベル	基本成功率(%)	対象の例
レベル1	70	作業用メカ、家庭用ロボットなど
レベル2	40	自動ガードメカ、ポリスロボット
レベル3	20	高級な自動ガードメカ、アーミー戦闘メカ
レベル4	10	都市機能に影響するようなシステム

S Q A D付

レベル5 05 戦略兵器、衛星兵器 S Q A D付

成功率に影響を与える条件、状況

無線スキッドのとき：シティ外で電波障害が激しいなら成功率-30
：対象がジャマーなどによって電波妨害を行なっているなら成功率-50

同じ対象への2度目の試み：-10、以後回を重ねる事に-10ずつ。

イメージパルス変調機 ENC5(1+4) \$20,000

ソニックガンに酷似した発信部と脳波を変調する箱型の変調ユニットで構成されています。使い勝手も同じですが、命中判定は必要ありません。対象に銃口を向けてトリガースイッチを引けば変調されたスキッド波が発振される仕組みです。射程は約30mほどです。他にヘアバンドタイプのもあり、こちらは射程10m、ENC2、価格は\$30,000です。スイッチはスキッド波によって(つまり念じるだけで)作動します。防具としての効果はありません。

これら無線タイプのは目標の中心から5m以内の対象全部に対し、スキッド波を当てることができます。ただし、スキッドの性格上、スタン/ジャック状態に陥られるのはただ1つの目標だけです。

例：ホバータンクとそのキューボラから頭を出しているフルボグに対し、スキッド波が当たっています。スタン状態にできる可能性がある(チェックできる)のはホバータンクのカメラ、砲塔のレーザーサイト、フルボグの知覚系のどれかであり、当たっているからといって一度にすべてに対して行なうことはできません。

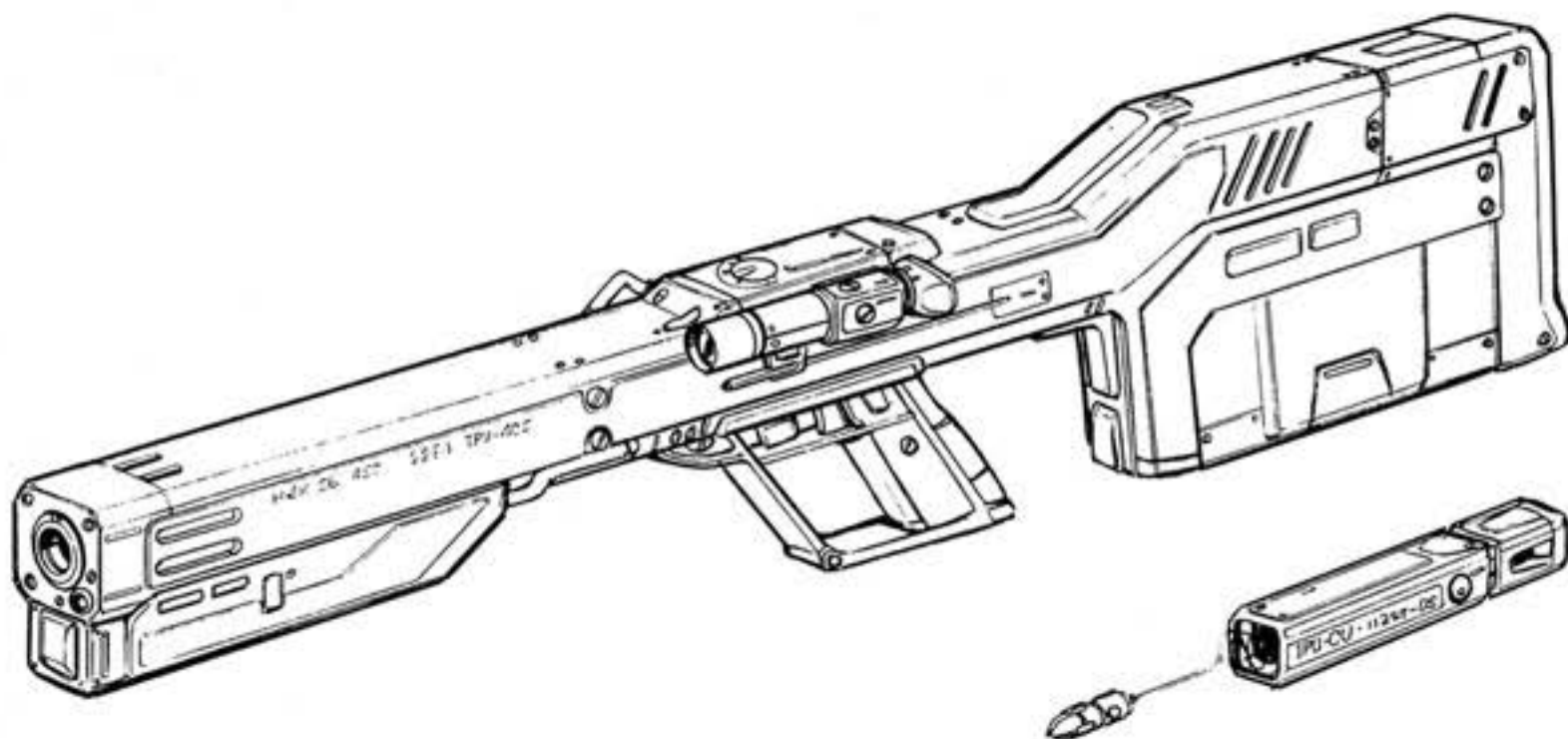
H&K SQ-450 IPU射出ライフル <グレムリン>

ワイヤー付きのイメージパルスカプセルユニットを弾丸のように射出するライフルがこれで、アーミー特殊部隊、電脳戦車猟兵部隊でよく使われています。コンポーネントはこのガスライフルと箱型の変調ユニット、それとマガジン内の弾丸状IPUカプセルで構成されています。通常のイメージパルス変調機と違い、有線式ですから電波障害に悩まされることはありません。あわれな目標はザイル付きのモリを打ち込まれた鯨のようなものです。ただし、無線タイプとは違い、カプセルが命中した場所にしかスタン/ジャックを行なうことはできません。遠距離でより確実に相手を無力化させたいときに使うべきでしょう。このライフルは重火器として扱います。またネットライナーには使いにくい代物ですから、バウンサーなどに撃ってもらうのがいいかも知れません。

命中した後、対象がライフルの射程を越えて移動してしまったら、ワイヤーが切れてしまいます。

データ

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界ダメージ	弾薬		
					1~20	21~50	51~100	101~200			対人	対物		ENC	価格	弾数
IPU射出ライフル	なし	9/2	S	4	0	-30	-60	-80	なし	5500	○	○	なし	2	8000	4発1セット



IPU射出ライフル

異能力・EX

ESP、超能力といった超自然的な能力を持つ人々は昔から確認されてきましたが、正直なところ、本物なのか偽りなのか判別が難しいと言うのがこの分野の研究を滞らせていました。《メタルヘッド・ワールド》でもそれは変わらないようですが、サイバースペースという超自然的な空間に接している連中の中には、生来から別な意味で不可思議な力を身につけている者がわずかながらいるようです。この能力を異能力と呼び、能力所持者を異能者と呼びます。異能者は“EX”と呼ばれることの方が多そうです。

異能力は生来持つものですから、キャラクターメイクの時点でチェックを試みてください。1回だけ1D100をロールします。既に存在するPCもチェックを行なってかまいませんが、これらの能力は主にネットワーク利用時またはダイブ中に有効な能力ですから、バウンサーやランドプラスターはチェックする必要はないでしょう。このルールは必ずしも取り入れなくてもかまいませんし、GMはさらに独自のEX能力を考案してもかまいません。

異能力の種類と通り名

86 アートマン

アートマンは生まれつきスキッド能力を有しています。ルール上では最初からタンホイザーチップ1個を埋め込んでいることになります。

87 ゲイザー

アクセスファイバーを使ったサーチ、およびサイバースペース内での検索はどんな状況でも〈サーチ〉のSR2で行なえます。この能力はまわりが(時には本人も)気づかないことも多いようです。

88 ケーブルマスター

電気信号を聞き分け、端末やインターフェースなしでサイバースペースにダイブすることができます。つまりネットワーク回線のプラグやケーブルに直接ジャック=イン・コードをつなげてダイブできるのです。

89 マンボ

サイバースペース内でホワイト・アウトになった者を肉体に呼び戻すことができます。成功確率は30%。

90 ラグビッカー

データエリア内から、ごく短時間で必要または応用可能なプログラムを引きずり出せるというものです。イメージファイト中ならいつでも1ラウンドを使って、2D6ポイント分の疑似アシストプログラムをウェポンまたはアーマーとして作り、使用することができます。これを使用するためにはダメージまたは防御ポイントと同じ分だけのフォースが必要です。イメージファイトが終了すると、つくったウェポンまたはアーマーは自然に消滅します。

91 ウェーブマスター

ウェーブマスターはすべての電磁流をまったく無視することができます。

92 サンドマン

サンドマンはジャック=イン端子を増設していようがいが、いつでも好きなだけの数の分身に分散することができます。つまり最大で、現FPの数の分だけ分身に分かれることができます。また、ダイブ中でも分身した後に再び1体に戻ることができます。

93 ボルターガイスト

意識体をデータに偽装できる実体なき侵入者です。データエリアに侵入したら1D3回(ダイブごとに決定)のイメージファイトをパスしてプロテクションを素通りすることができます。

94 テレポーター

1D6回(ダイブごとに決定)のネットジャンプをFPの消費なしに行なうことができます。また、このとき発生するはずのドッグファイトはパスできます。もちろんAHPの走査チェックをするときはFPを消費したものと判定します。

95 ステルス

サイバースペースにいったい電子的軌跡を残さない者です。1人で行動するかぎりはAHP走査機に絶対探知されません。

96 ヒーラー

1ラウンドを使ってFPを1D6ポイント回復できます。これは本人はもちろん他人を回復させることができますが、1ダイブに1回に限られます。

97 アクエリアン

一般回線内や、データエリア内で電磁流を発生させることができます。この試みは1ダイブに1回のみで、2D6の電磁流が10ラウンド間発生します。電磁流に対する抵抗チェックは発生させた本人以外全員が行わなくてはなりません。

98 ダイナマイト・パーソン

サイバースペース内でFPに一度に15以上のダメージを受けたとき、1D100をチェックして、81以上が出たらフォースが突然100ポイントプラスされます。増えたフォースは消費されるだけで、フォース最大値が100プラスされるというわけではありません。戦闘終了時には元の状態に戻ります。15以上のダメージを受けた時点でFPが0になったとしても、能力が発動したなら、死亡チェックは戦闘終了時に行ないます。

99 ファイアスターター

ダイブ中に瞬間的にコンピューターの処理速度を無視したスピードで行動することができます。能力を使うと、一番スピード値の高い敵より1だけ高いスピード値で1ラウンド行動できます。これは一生のうち1D6回しか使うことができず、使いきった瞬間、必ずホワイト・アウトになります。

00 ヒルコ

ブラストによって攻撃・防御を行なう能力がまったくありません。その代わりコアストライク、ドッグファイト時の敵のブラスト攻撃によって傷つけられることも絶対ありません。ただし、ロジックボムにだけは注意しなければなりません。

あとがき

お待たせしました。サイバースペースの決定版エクスパンションの登場です。

サイバースペースは20世紀の現代にはない架空の世界なので、デザインは苦労しました。何しろ、サイバースペースまたはネットワークで何ができるのか？ ということさえはっきりとわからないわけですから。現代では様々な作業の効率化をはじめとして「文明の進歩に貢献する」道具であって冒険の舞台ではありません。でも昨今の技術革新の速さを見れば将来どうなるかはわかりませんね。もしかしたら、冒険をするのに都合よい世界が構築されるかも知れません。現代でも、コンピューター犯罪などは冒険と言えれば冒険です。しかし、犯罪を生業にするのはやはり問題がありますし(ネットライナーは全員、悪人？ まあ善人ではないとは言えるかも知れませんが)、ハッキングというのはあくまで結果としてそうなったというだけのものです。それより、その経過でどうやったら楽しく、またわくわくするような展開が望めるのかを考えました。

今回はジャック=インという手段でなく、アクセスでもネットワークに大きく介入することができるようになっていきます。実際に現代のハッカーがやっているような手段でゲームを楽しんでみようとしたわけですが、これにはもう1つ意図するものがありました。現実のコンピューターネットワークの概念や手法をゲームに取り入れて、難解なサイバースペース背景にリアルさという要素を加えようとしたわけです。

サイバースペースでのアクションにしても、スタートセットのルールではダンジョンとモンスターだけの単純なものでしたが、今回は飛行機による空中戦や戦車戦(でなければ荒っぽいスポーツゲーム)をイメージした何種類かのバリエーションを用意してみました。ネットジャンプ中のドッグファイト、システムエリアでのコアストライクがそれに当たります。これらはそれぞれ別のルールを使用するので、面倒くさいという印象を持った方もいらっしゃるかも知れません。でも、それぞれのルールそのものはごく簡単な造りですから、どれも一度くらいはプレイしてみてください。

また、サイバースペース小説ではおなじみのハッキングアクション、アイスブレイクも取り入れてみましたが、いかがなものでしょうか。

また、背景世界が大きく広がったので、ハンター以外の立場のPCを創造するルールを付記し、別な視点から考えた〈メタルヘッド・ワー

ルド〉のプレイも可能となっています。実をいうと、そういうプレイをしてくださることを期待しています。〈メタルヘッド・ワールド〉のなかでもとくに大きな背景部分—サイバースペース—を支配しているはずのネットライナーですが、やはり他のクラスのハンターとはどうしても違う世界感の中で活動しているように思えます。アニメやコミックや小説の中ではうまくいっているようですが、ゲームではやはりパーティーと一緒に活動しなければなりませんからね。ネットライナーではないキャラクターを何人か集めて、思いっきりサイバーなキャンペーンを組んでみるのも一興でしょう。

電腦神の設定、EX、スキッドなどに関しては、多少ミーハーな気もしますが、こういう正体のわからないフレーバーがないと、プレイも無味乾燥なものになると思います。雰囲気壊さない程度に取り入れてみてください。特にスキッドを持つネットライナーは現実世界の戦闘でも、活躍が期待できます。派手に戦闘すればいいというものでもないでしょうが、アクションもサイバースペースを構成する一要素であることには間違いありません。

それから、このセット中の“ネットワーク”と“サイバースペース”という単語は基本的に同義語と解釈してください。意識的に使い分けはしていますが、概念的にみたネットワークが、ジャック=インという手段によって“ダイブ”中の人間にはサイバースペースとして認識されるということです。ネットワークを海に例えればアクセスによるハッキングは海上戦、サイバースペースからのハッキングはダイブというスラングどおり水面下での戦いといえるかも知れません。同じように、ネットワーク上では、IDまたはパスワードであるプログラムがサイバースペースではプロテクションモンスターとなって、PCたちに立ち向かいます。こんなときは実際の戦闘と同じく、水上と水中の連携プレーが勝利へのキーポイントなるはずですよ。

なお、このキットの作成に関して、とくにハッキングとハード関係の取材に協力して下さった現役ハッカー(?)の四谷言ノ助さん、AHPに捕まらないように精進してください。また、HJ-NETの皆さんからはシステム、背景、シナリオなど多岐に渡って、色々なアイデア、ヒントを賜りました。ここでお礼にかえさせていただきたいと思います。

高平鳴海

CORE STRIKE

PROCIER 2120



Hobby
JAPAN

No.158-3

Copyright 1991 Hobby Japan Co. Ltd.

Copyright 1991 Agaruta

アフィリエイトページの紹介



高平鳴海先生の作品を
こちらで紹介しています。

>>>[このページをクリックして下さい](#)