

目次 index

はじめに 2P
プレイヤーセクション	
バグラーの作成 4P
共有スキル 7P
クラスとジョブ 9P
ガジェットとアイテム19P
アジト26P
ルールセクション	
判定方法31P
オープニングフェイズ32P
プランニングフェイズ33P
メインフェイズ34P
カットフェイズ、	
アフタープレイフェイズ41P
ゲームマスターセクション	
世界観43P
GMガイド45P
セキュリティ46P
サンプルシナリオ50P
各種シートテンプレート54P
ルールサマリ57P

はじめに

『盗みのアート』の世界ようこそ！

まずは、本書を手にとっていただき、ありがとうございます。本書はテーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム(以下、TRPGと呼称)を遊んでいただくためのルールブックです。

あなたは自分ではない誰か、架空の犯罪者となり、友人と一緒に、犯行がバレるかバレないか、ギリギリのスリルに肝を冷やしたり、抜群のチームワークを発揮したり、あるいは、思いがけないハプニングに遭遇して刑務所に入れられてしまうかもしれません！(ご安心を！現代の刑務所のベッドもそこまで悪いものではありません！)

本書を通し、いつもの自分よりちょっとだけワルクになって、盗人たちのスリリングなクライムストーリーを体験していただきます。

・『マスタープラン』とは？

このシステムは、全員が犯罪のエキスパートとなり、一見不可能な盗みの仕事を行うケイパーTRPGとなっています。

詐欺師やハッカー、変装師あらゆる分野の専門家がチームを組み、入念な下調べをし、セキュリティの穴を見つけ、プランニングし、実行する—そんなケイパーモノの知的犯罪の雰囲気とスリルを体験してもらえたら幸いです。

あなたの分身とその仲間たちは、窃盗団であって強盗ではありません。あくまで、セキュリティのわずかな隙をつき、身分を偽り、要塞のような警備網をくぐり抜け、目標となるダイヤモンドか、はたまた希少な美術品を、完璧な計画で盗み出すのです。

あなたは盗みのアーティストとなり、何年にもわたって語り継がれるような伝説的な「仕事」の達成を目指します。

・必要なもの

■ 本書

このルールブックは、基本的に参加する全員が所持している前提で書かれていますが、誰か1人持っている場合でもプレイは可能です。

しかしその場合、データの参照には少なからず時間がかかる恐れがあります。

スムーズなプレイのためには、参加者全員がすぐ手元でルールを確認できたほうが、無難です。

■ 遊ぶ仲間と時間、場所

「マスタープラン」を遊ぶには、一緒に遊ぶ仲間が必要です。人数は3人～5人がゲームのバランス的に推奨です。場所は3～6時間程度遊ぶことのできる室内が好ましいでしょう。もし作戦立案の議論が白熱すればそれだけ長くなります。時間に余裕を持って、プレイに臨んでください。

■ キャラクタシートとアジトシート

事前に本書のキャラクターシートを人数分と、アジトシートを1枚コピーしておきましょう。

■ 筆記用具

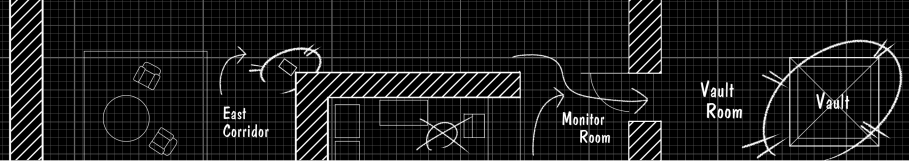
キャラクターシートは数値や文章を書いたり消したりする機会が多いので、鉛筆と消しゴムを用意するとよいでしょう。

■ コマ

キャラクターや警備員、監視カメラなどを表現するコマを用意しましょう。おはじきやダイスなどでも構いません。1セッションに10個ほどのコマを使用することもありますので、どの種類のコマも多めに用意しておくくと安心です。

■ 6面体ダイス

このシステムでは、一般的な6面体ダイスを使用します。2個用意すれば、このシステムにおけるすべての判定を行えます。



・用語

このルールブックで頻出する単語です。

■ バーグラー

あなたの分身となる、盗みを働くプロの犯罪者です。専門とする分野は様々ですが、異なる専門分野のバーグラー同士がチームとして集まることで、驚くほど巧みな犯罪計画が実現します。

■ ^{スコア}仕事

バーグラーたちが行うこととなる、プランニングから実際の窃盗計画の決行までを一連の流れとした仕事です。仕事は誰かから請け負ったり、チームのメンバーが発案することによって発生します。

■ ^{フェンス}故買屋

バーグラーたちから盗品を買い取り、非合法のルートで金持ちに売買している人物・組織を差します。仕事に成功したあとは大抵、彼らに盗品を売り渡すことになります。バーグラーたちの仕事は、故買屋の需要や注文を参照した結果、発生するものも多くなっています。

■ アジト

バーグラーたちが仕事の計画を練ったり、準備をするための拠点です。特別な用途の部屋を追加したり、備品を増やすことで、より仕事を円滑に進められるようになります。バーグラーたちはここに住んでも良いですし、別に定住している住居があっても構いません。

■ ^{マネー}目標アイテム

バーグラーたちが狙うこととなる高額な物品。例としては現金やダイヤモンド、国宝、希少な美術品などがあります。バーグラーたちは厳重なセキュリティを潜り抜け、標的を持ち帰らなければなりません。

■ セキュリティ

〈仕事〉の対象となる施設の資産を保全している、GMが操作・管理する警備ユニットの総称です。

■ アルバイン州

カリフォルニア州の北に位置する州で、人口は国内で3番目に多くなっています。地形は多用性に富んでおり、都市と海、山岳と森林が1つの写真に収まると言われています。そのため、レジャー施設には事欠かず、映画・観光産業も盛んで、毎年多くのショーやイベントが州の各所で開かれており、常に莫大な金が動いています。国内有数の観光都市である州都には高級住居を構えるセレブも多く集まります。

■ PL

プレイヤーの略称。このルールブックを使用して遊ぶ人。

■ PC

プレイヤーキャラクターの略称。PLの分身となるバーグラーのこと。

■ d6

1d6と表記があった場合には6面体ダイスを1個、2d6の場合は6面体ダイスを2個振り、出た目を合計します。

■ 端数処理

このルールでは所持金に対して%で金額が増減することがあります。その際、増減額の整数を求めたあと、千の桁で切捨て処理を行います。その後、所持金を増減させます。

■ 特殊な表記

文中に、括弧で囲まれた特殊な書き方をされているものがあります。各括弧の意味は以下の通りです。

〈 〉 文中で、ルールの特殊な意味を持つ一般単語をくくる。例：〈場所〉

《 》 文中で、スキルやガジェット、アイテムなどの「固有名詞」をくくる。
例《シークレット・バイパス》

プレイヤーセクション

バーグラーの作成

0 作成の前に

プレイヤー（以下、PL）であるあなたの分身となる、プレイヤーキャラクター（以下、PC）を作成していきましょう。

プレイヤーセクションを通して、PCの能力や設定などを決定していきます。

バーグラーは作成時点で既に、裏ごとにかけてはプロ級の実力を有しています。実力さえ伴っていれば、バーグラーが新進気鋭の駆け出しでも、歴戦の大ベテランでも問題はありませんが、ひとつ注意してもらおう点があるとすれば、バーグラーは盗人ではあっても強盗ではないということです。

基本的に仕事を遂行するうえで、無用に人を傷つけることはバーグラーたちにとって本意ではありません。それは、バーグラーたちの共通認識として、暴力を用いた窃盗は、前時代的でスマートさに欠ける、という観念を持っているからに他なりません。

バーグラーたちが狙った目標は、人が立ち入った痕跡すら残さず、ひとりの目撃者も出さずに、忽然と姿を消すのです。完璧さを追い求めるその気構えこそ、彼らを犯罪のスペシャリストたらしめているのです。

そんなバーグラーとしての矜持を理解していただけたら、PC作成の準備はばっちりです。

1 クラスとジョブ

まずは、〈クラス〉と〈ジョブ〉をそれぞれ1つずつ選択します。〈クラス〉はあなたの〈仕事〉における役割を表します。〈ジョブ〉は、あなたのPCが何の分野のスペシャリストなのかを表します。選んだ〈クラス〉と〈ジョブ〉によって、〈能力値〉が決定されます。それぞれの〈能力値〉の値を合計した数値を、〈キャラクターシート〉の〈能力値〉欄に書き込みましょう。数値は9頁の表を参考にしてください。

〈能力値〉は以下の3種類です。

- 心：人を騙す、交渉するなどの対話・対人能力に関係しています。
- 技：ハッキングをしたり、機械を操作したり等の電子・工学技術の能力に関係します。
- 体：腕力や、隠れる、素早さ等の身体運動全般の能力に関係します。

各〈クラス〉と〈ジョブ〉の簡単な説明です。

〈クラス〉

リーダー：作戦の進行を管理し、皆に指示を出してきます。人材やアイテムの調達なども担当。

潜入：警備網をくぐり抜け、金品を盗む実行犯役。

サポート：警備員を妨害したり、味方の失敗をケアしながら計画をアシストしていく存在。

〈ジョブ〉

軽業師：隠れたり、ダクトを通ったり、身のこなしに優れています。

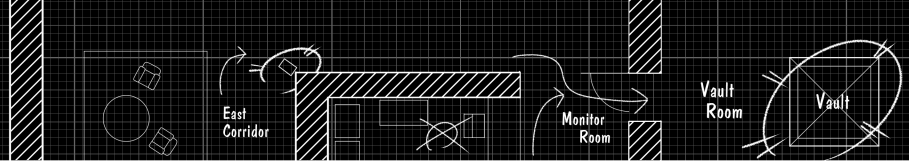
詐欺師：人心掌握に長けています。口先のエキスパート。

ハッカー：遠隔でどんな電子ロックも警備システムも、たちどころにダウン。

エンジニア：破壊、アイテム工作、溶接爆破もお手の物。

金庫破り：錠前突破のスペシャリスト。

カメレオン：変装のプロ。警備の眼を巧みな変装で欺きます。



2 補正值

〈クラス〉と〈ジョブ〉を決定し、〈能力値〉の値が決まったら、〈補正值〉も自動的に決定されます。〈補正值〉は各〈能力値〉別に書き込みます。〈補正值〉は高いほど、各〈能力値〉を用いた判定における精度が高いことを意味します。〈能力値〉が3と4の場合はその能力値の〈補正值〉欄に1を。5の場合は2を書き込んでください。

例：心5技3体2の場合、補正值はそれぞれ2、1、0になります。

3 共有スキルと得意分野

〈補正值〉を書きこんだら、次は自身の〈得意分野〉である〈共有スキル〉を決定します。PCたちは〈共有スキル〉という〈スキル〉を使用できます。これは取得の必要なく、全キャラクターが共通して使用できる〈スキル〉です。ですが、自身の〈得意分野〉ではない〈共有スキル〉を使用する場合、判定にペナルティが発生してしまいます。(このペナルティは、〈不得意ペナルティ〉と呼ばれます。)

選んだ〈クラス〉と〈ジョブ〉によって、2つの〈得意分野〉が自動的に決定されます。

各〈共有スキル〉のうち、自身の〈クラス〉と〈ジョブ〉に対応する「得意クラス/ジョブ」が設定されているものを、〈キャラクターシート〉の〈得意分野〉欄に書き込んでください。それに加え、数値が4以上の〈能力値〉1つごとに、追加の〈得意分野〉を、選んで取得することができます。〈得意分野〉欄に、自動と任意で取得した〈共有スキル〉をすべて書き込んでおきましょう。

例：心4技2体4の場合、数値が4以上の能力値が心と体で2つなので、〈得意分野〉を2つ、任意で取得する。

4 固有スキル

次に、〈固有スキル〉を選びます。これは、〈共有スキル〉とは違い、自身が選んだ〈クラス〉と〈ジョブ〉のものしか選択することができません。また、〈得意分野〉や〈不得意ペナルティ〉もありません。キャラクター作成時には、自身が選んだ〈クラス〉と〈ジョブ〉からそれぞれ1つずつ〈固有スキル〉を選び、〈キャラクターシート〉に書き込んでください。

5 所持金とガジェットの購入

〈スキル〉が全て決まったら、〈所持金〉の欄に\$100,000を追加しましょう。これが、あなたのPCの初期資金となります。〈所持金〉を減らすことで、〈ガジェット〉を購入できます。〈ガジェット〉に設定されている価格分、〈所持金〉を減らしましょう。〈所持金〉は、PCたち間で自由に受け渡しが可能です。〈ガジェット〉は〈仕事〉を助ける、バーグラーターたちの仕事道具です。自分のPCのプレイスタイルに合いそうなく〈ガジェット〉を選びましょう。

ただし、各PCの〈ガジェットスロット〉の枠を超えて所有することはできません。通常、初期作成時にはPCは2つのスロット枠を有します。

6 設定と犯罪歴

あとは、〈犯罪歴〉欄と〈経歴〉欄を埋めたらPCは完成です。これらに関しては、自由に書いても構いませんし、もし思い浮かばなければ、次頁の〈犯罪歴表〉や〈経歴表〉で決定することもできます。〈犯罪歴表〉の結果から、設定を考えてみても面白いでしょう。また、〈犯罪歴〉は好きなだけ追加しても構いません。

7 アジトの作成

PCが完成したら、バーグラーターたちが共有で使用できる〈アジト〉を作成します。

もしすでに活動しているPCがいて、〈アジト〉が作成済みならこの項目は飛ばしてください。

〈アジト〉はバーグラーターたちの活動拠点となる場所です。最初は何もないみずほらしい住まいですが、自分たちの知名度を高めていくことで、少しずつ施設が増えていきます！ ぜひ数々の〈仕事〉をこなし、〈アジト〉をゴージャスに成長させましょう！詳しくは、26頁の〈アジト〉の頁を参照してください。

初期作成の時点では〈ファウンデーション〉の〈パーツ〉を1つ取得する必要がありますが、初期状態では〈コネクション〉の値は0なので、〈消費コネクション〉が0の〈パーツ〉しか選ぶことができません。

《格安一軒家》と《小型倉庫》が選択可能となっているので、好きな方を選んで取得しましょう。

あとから入れ替えることも可能なので、とりあえず気に入った方を選んで、気に入らなければ〈アフタープレイフェイズ〉で取り換えましょう。

必要な情報を〈アジトシート〉に記入したら、〈アジト〉の作成は終了です。

犯罪歴表

1d6を振り、出た目に対応した〈犯罪歴表〉を使用し、更に1d6を振り、ダイス目に対応した犯罪名と件数を〈キャラクターシート〉の〈犯罪歴〉に書き込みます。各〈犯罪歴〉の件数もランダムで決定する場合、2d6を振り、2つの出目を掛けた数値を件数とします。

犯罪歴表



窃盗系

ダイス目	犯罪名
1	スリ
2	金庫破り
3	車両窃盗
4	情報窃盗
5	文化財窃盗
6	ピッキング



詐欺・偽造系

ダイス目	犯罪名
1	投資詐欺
2	ロマンス詐欺
3	身分詐称
4	通貨・有価証券偽造
5	カード偽造
6	文章・印章偽造



その他系

ダイス目	犯罪名
1	住居侵入
2	横領
3	脱税
4	不動産侵奪
5	不正アクセス禁止法違反
6	電子計算機使用詐欺

経歴表

バグラーのこれまでの経歴を決定します。経歴表1→経歴表2の順番で振り、同じ順番で組み合わせた言葉を〈キャラクターシート〉の〈経歴〉欄に書き込みましょう。振り方は〈犯罪歴表〉と同じです。

経歴表 1



キャリア系

ダイス目	経歴名
1	新人の
2	叩き上げの
3	ベテランの
4	出所したての
5	隠居中の
6	引退した



職歴系

ダイス目	経歴名
1	元マフィアの
2	元会社員の
3	元学生の
4	元政府関係者の
5	失業した
6	退役軍人の



国籍系

ダイス目	経歴名
1	アジア出身の
2	南アメリカ出身の
3	ヨーロッパ出身の
4	アフリカ出身の
5	オセアニア出身の
6	国籍不明の

経歴表 2



犯罪系

ダイス目	経歴名
1	コソ泥
2	詐欺師
3	車上荒らし
4	スリ
5	サイバー犯罪者
6	密輸入



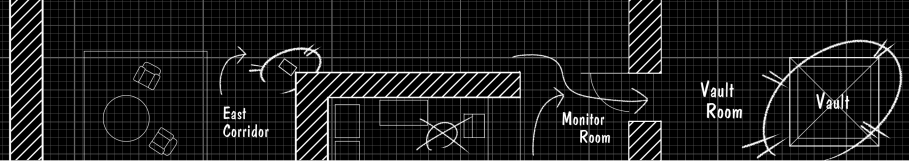
主義・主張系

ダイス目	経歴名
1	ベジタリアン
2	環境保護論者
3	〇〇信者
4	完璧主義者
5	物質主義者
6	浪費家



その他系

ダイス目	経歴名
1	不法移民
2	〇〇依存
3	指名手配犯
4	保護観察対象者
5	前科者
6	カタギ



・共有スキルとは？

〈共有スキル〉は、バーグラーたちが使用できる特技です。どの〈クラス〉や〈ジョブ〉を取得したかに関わらず、全PCが共通してすべての〈共有スキル〉を使用できます。警備を欺くための基礎的なスキルが揃っており、基本的にはこの〈共有スキル〉を使用して〈仕事〉を進めることになるでしょう。

PCはどの〈共有スキル〉も使用できますが、〈得意分野〉ではないスキルを使用した場合、判定の〈難易度〉が1段階上昇してしまいます。これを、〈不得意ペナルティ〉といいます。PCの〈得意分野〉に設定されている〈共有スキル〉は、この〈不得意ペナルティ〉を受けなく、判定に臨むことができます。

※《アドバイス》のみ、〈得意分野〉にした際の効果が異なります。

・スキルの見方

- ①:スキル名称
- ②:対象
効果の対象。特に記載がない場合、単体の対象となる。
- ③:判定種類
判定が指定されている場合、心技体いずれかの判定に成功するとスキルの効果を得られる。
- ④:難易度
判定の難易度。対象依存と書かれていた場合、対象に設定された〈難易度〉になる。
- ⑤:射程
指定された〈射程〉内の対象まで、スキルの効果が届く。
- ⑥:タイミング
スキルの使用可能なタイミング。
- ⑦:効果テキスト
スキルの効果を説明したテキスト。
- ⑧:属性
スキルに設定されている〈属性〉
- ⑨:得意クラス/ジョブ
この欄に書かれた〈クラス〉か〈ジョブ〉を取得したPCは、自動的にこのスキルが〈得意分野〉になる。

バーグラーたちの、セキュリティを欺く特殊技能です！
堂々と金庫室に侵入したいけど警備員がいる？
カメラがあって廊下を通り抜けられない？
ご心配なく！ あなたは警備員の後ろをこっそり3フィートも移動するときでさえ、朝のオムレツの卵返しと相違ない手際で遂行する、正真正銘のプロなのです！

ぜひこれら基本的なスキルを使いこなし、警備の手緩さをクスクス笑ってみせましょう！

・属性

スキルには、〈属性〉がついているものがあります。〈属性〉の種類は以下の通りです。

- ・ **メイン** メイン属性のついたものを使用するには、〈メイン行動〉を消費する必要があります。
- ・ **プラン** プラン属性のついたものを使用するには、〈プランニング行動〉を消費する必要があります。
- ・ **犯罪** 犯罪属性のついたものは、〈視界〉を持った〈セキュリティ〉の〈視界〉内で使用すると、即座に〈発見〉されてしまいます。《隠れる》等のスキルで〈隠密状態〉を得ている場合は、〈発見〉されません。

ディスタイズ メイン
犯罪

② 対象: 自身
③ 判定種類: 心
④ 難易度: A
⑤ 射程: 0
⑥ タイミング: 自身の行動手番

⑦ 効果テキスト: インベントリに《変装服》がある状態でこのスキルの判定に成功すると、〈変装状態〉になる。《変装服》を1つ消費する。

⑨ 得意ジョブ: カメレオン

〈変装状態〉は、自身の手番中に〈サブ行動〉で解除可能。この行動は〈犯罪〉属性である。

しじ メイン

指示

対象:他PC
判定種類:心
難易度:A
射程:どこでも
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:適切な指示を出し、行動を支援する。他PCを即座に、1回分(通常移動)させる。この移動で、対象PCの行動手番の消費はされない。

『3つ数えたら通路を通り抜けろ。』

得意クラス:リーダー

かく

隠れる

対象:(遭遇)した(セキュリティ)
判定種類:体
難易度:対象依存
射程:0
タイミング:(限定視界)の(セキュリティ)と遭遇時
効果テキスト:対象(セキュリティ)に対する(隠密状態)(38頁参照)を得る。どちらかが移動し、自身と(セキュリティ)が別々の(場所)に分かれた時点で、(隠密状態)が失われる。

得意クラス:潜入

アドバイス

対象:他PC
判定種類:なし
難易度:なし
射程:どこでも
タイミング:他PCの判定失敗時
効果テキスト:咄嗟のアドバイスを送り、ダイスを振り直させることができる。(不審度)+2。1サイクルに1回しか使用できない。このスキルを(得意分野)に設定した場合、使用した際の(不審度)上昇が+2の代わりに、+1になる。(プランニングフェイズ)の判定にも使用でき、その場合は上記の(不審度)の上昇を(不審度限界値)の減少に置き換えて処理する。

得意クラス:サポート

シークレット・バイパス メイン
犯罪

対象:(隠し通路)
判定種類:体
難易度:A
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:(隠し通路)を使用し、接続先に移動します。移動先に(セキュリティ)がいる場合、通常の移動と同様に(遭遇)の処理を行う。

ダクト、バルコニー、壁面…本来道がない場所に道を見出す技術。

得意ジョブ:軽業師

フェイク・ビジット メイン

対象:(警備員ユニット)
判定種類:心
難易度:対象依存
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:施設の関係者か外部の訪問者になりすまし、警備員に通行許可を求める。自身の(通行許可)レベル+1。

『すみません、害虫駆除業者の者です。アポ取ってあると思うんですけど…。え? いやいやちゃんと確認してください。書類だってあるんですよ? ほら…。』

得意ジョブ:詐欺師

ハッキング メイン
犯罪

対象:(電子ユニット)
判定種類:技
難易度:対象依存
射程:1
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:次サイクルの(SCセットアップ)まで、対象の(視界)を(無効化)する。

小型のハッキングデバイスによるセキュリティ装置の操作を試みる。一瞬映像を乱れさせれば、それだけでもバグラーが活動するには十分。

得意ジョブ:ハッカー

ジャミング メイン

対象:(警備員ユニット)
判定種類:技
難易度:対象依存
射程:1
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:対象の警備員の無線通信を妨害する。対象は無線機の不調を確認するため立ち止まる。対象は、このサイクル中は移動できない。(不審度)+1。

繋がるはずのものが、繋がらない。これほど人をいらいらさせるものはない。

得意ジョブ:エンジニア

セーフクラック メイン
犯罪

対象:(鍵)属性の(物理ユニット)
判定種類:体
難易度:対象依存
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:対象を(無効化)する。

これがなければ盗みは始まらない、バグラーにとって基本中の基本行動。

得意ジョブ:金庫破り

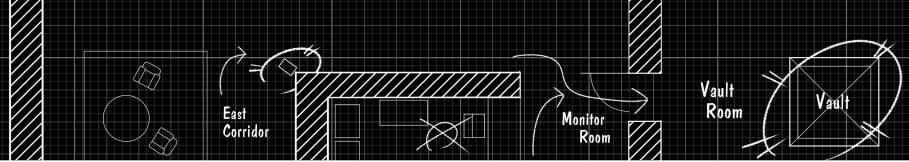
ディスガイズ メイン
犯罪

対象:自身
判定種類:心
難易度:A
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:インベントリに(変装服)がある状態でこのスキルの判定に成功すると、(変装状態)になる。(変装服)を1つ消費する。

(変装状態)は、自身の手番中に(サブ行動)で解除可能。この行動は(犯罪)属性である。

得意ジョブ:カメレオン



〈クラス〉は、あなたのPCのチーム内での役割を示します。〈仕事〉を遂行する際の、あなたの立ち回り方に深く関係してきます。

〈ジョブ〉は、あなたのPCが何を専門とするバグラーなのかを示します。《金庫破り》を選んだ場合、PCは金庫や錠前を破る上で非常に頼りになるでしょう。

・クラスとジョブとは？

初期作成時に〈クラス〉と〈ジョブ〉をそれぞれを1つ選んで取得します。そのとき、〈能力値〉と、取得した〈クラス〉と〈ジョブ〉からそれぞれ〈固有スキル〉を1つ選んで取得できます。

また、〈仕事〉を通してPCを成長させると、さらに〈固有スキル〉を習得できるようになります。

〈クラス〉と〈ジョブ〉は1つずつしか取得することができず、後から変更したり、追加で取得することもできません。従って、取得していない〈クラス〉と〈ジョブ〉の〈固有スキル〉を習得することもできません。また、〈固有スキル〉には〈不得意ペナルティ〉がありません。

各クラス能力値

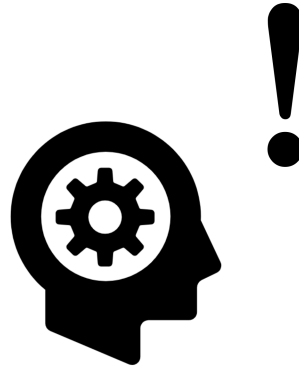
リーダー	心:2	技:1	体:1
潜入	心:1	技:1	体:2
サポート	心:1	技:2	体:1

各ジョブ能力値

軽業師	心:2	技:1	体:3
詐欺師	心:3	技:2	体:1
ハッカー	心:2	技:3	体:1
エンジニア	心:1	技:3	体:2
金庫破り	心:1	技:2	体:3
カメレオン	心:3	技:1	体:2

固有スキルデータ:リーダー

リーダーは、バグラーたちのまとめ役です。仕事の進行を管理し、監督する役割を務めます。
 仲間のバグラーが仕事をし易くなるよう立ち回り、トラブルが起きたらすかさず計画の綻びを修正しに走ります。指示だけ与えてあとは部下任せ…というわけにはいきません！
 部下のミスはあなたのミスでもあります！
 ではあなたのミスは誰のミスなのでしょう？
 それはリーダーにとって永遠のテーマです。



いしき ゆうどう
意識の誘導

対象:他PC
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:どこでも
 タイミング:他PCの〈不審度〉上昇時

効果テキスト:他PCの〈不審度〉の上昇を自PCで引き取れる。1サイクルに1度のみ。

『今何か物音が?』
 『ああ! それはたぶんネズミですね...さっきロビーでも見かけましたよ』
 『ネズミ? ここは清掃が行き届いているし妙だな...』

よゆう
余裕たっぷり

対象:自身
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:なし
 タイミング:常時

効果テキスト:〈不審度限界値〉+2。

ツテとコネ

対象:自身、他PC
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:なし
 タイミング:〈プランニングフェイズ〉中の〈費用〉加算時
 効果テキスト:プランニングフェイズ中一度だけ、最大5%までの〈費用〉の加算をなかったことにできる。

『今回は特別に、頼むよ。』

さくせん た なお **メイン**
作戦の立て直し

対象:PC全員
 判定種類:心
 難易度:A
 射程:なし
 タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:〈ガードレベル〉1以下の〈場所〉にいる全PCの〈不審度〉を-3。この効果で〈不審度〉は0以下にはならない。1セッションに1度だけ使用できる。

タイミングを待て **メイン**

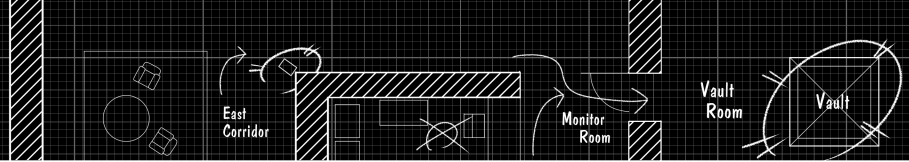
対象:〈巡回パターン〉をもつ全〈セキュリティ〉
 判定種類:心
 難易度:A
 射程:どこでも
 タイミング:自身の行動手番
 効果テキスト:即座に〈巡回〉可能な対象を1ターン分〈巡回〉させる。この効果で〈セキュリティ〉は行動済みにならない。

『俺の合図を待て。』

リスクアセスメント

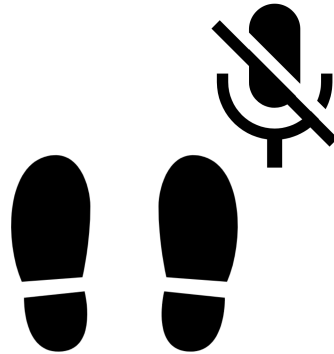
対象:PC1人
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:なし
 タイミング:〈ファンブル〉発生時

効果テキスト:任意の〈不審度〉を支払う。支払った〈不審度〉ごとに、〈ファンブル表〉を振る際のダイスを1つ増やせる。〈ファンブル表〉の出目を振ったダイスのなかから1つ選んで決められる。



固有スキルデータ: 潜入

あなたがもし、こそこそするのが得意で、誰にもプロムパーティーの相手に誘われないほど影が薄かったなら、潜入役にぴったりです！警備の目を盗み、監視網をすり抜けていく仕事は、まさにパーグラの花形役職ともいえるでしょう。あなたはかくれんぼのエキスパートであり、「開いたドアの裏に隠れる」ことが決して最適ではないことも知っているのです！



しかく **メイン**

死角

対象: <セキュリティ>
判定種類: なし
難易度: なし
射程: どこでも
タイミング: 自身の行動手番

効果テキスト: 鋭い観察眼で警備の隙を発見する。指定した<セキュリティ>の<視界>を<限定視界>にする。<不審度>+2。

たつじん あしはこ

達人の足運び

対象: 自身
判定種類: なし
難易度: なし
射程: なし
タイミング: 自身の移動フェイズ

効果テキスト: <全力移動>後でも<メイン行動>を行うことができる。<不審度>+1。

計画の遅れが許せない、せっかちなあなたにおすすめのスキル。

忍耐

対象: 自身
判定種類: なし
難易度: なし
射程: 0
タイミング: 常時

効果テキスト: <移動>と<メイン行動>のいずれも行わなかった場合、次に<移動>するまで現在の<場所>で<遭遇>しなくなる。

インビジブル

対象: 自身
判定種類: なし
難易度: なし
射程: なし
タイミング: 常時

効果テキスト: <ガードレベル>0の<場所>で<犯罪>属性のスキルや<ガジェット>を使用しても<発見>されない。

コンセントレイト

対象: 自身
判定種類: なし
難易度: なし
射程: 0
タイミング: <PCセットアップ>

効果テキスト: 次<サイクル>の<PCセットアップ>まで、『隠れる』の難易度を1段階下げる。1d6を振り、1か2なら<不審度>+1。3か4なら+2。5か6なら+3。

なんとしても見つかりたくない、そんなときは多少無茶な隠れ方も必要だ。それで部屋の小物の位置が多少変わることになっても。

プラン

要注意事項

対象: <警備員ユニット>
判定種類: 体
難易度: A
射程: なし
タイミング: <プランニングフェイズ>

効果テキスト: 指定した<警備員ユニット>を対象とした判定<難易度>が、自身のみ1段階下がる。

『こいつは最優先で対処しろ。』

固有スキルデータ:サポート

「縁の下の力持ち」とは良く言いますが、なぜ彼らは人目につかない仕事で満足するのでしょうか？ひょっとして極度のシャイなのでしょうか？彼らは自らに与えられた職務を、過不足なく全うします。その揺るぎないポリシーこそ、バグラーたちにとって最大の助けとなるでしょう！



よういしゅうどう
用意周到

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:常時

効果テキスト:〈プランニングフェイズ〉でGMが用意したサイクル経過後、追加で1回余分に行動できる。

インストラクション

対象:他PC
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:他PCの判定前

効果テキスト:他PCが〈不得意分野〉の判定を試みるとき、その判定の〈不得意ペナルティ〉をないものとして扱う。〈不審度〉+1。

『コツがあるんだ。』

いん こうさく
隠ぺい工作 メイン
犯罪

対象:〈場所〉
判定種類:体
難易度:A
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:PC全員の〈不審度〉を-1。一度成功した〈場所〉に対して、《隠ぺい工作》はどのPCでも行えない。このスキルは移動後に使用できない。

テックサポート

対象:他PC
判定種類:なし
難易度:なし
射程:0
タイミング:常時

効果テキスト:他PCと同じ〈場所〉にいる間、そのPCの所有する〈ガジェット〉の〈射程〉を+1。

エクストラ

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:なし

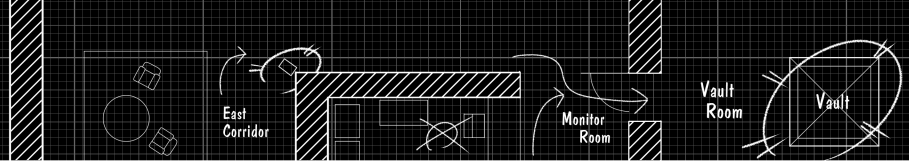
効果テキスト:スキルを取得後、直ちに〈ガジェット〉の《予備セット》を1つ取得する。〈ガジェットスロット〉と〈アジト〉の〈ストレージ容量〉のどちらにも空きがない場合、このスキルを取得できない。

散らかし名人 メイン
犯罪

対象:〈場所〉
判定種類:体
難易度:A
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:器物や床、壁面などに汚れをつけたり、ごみを落としたり、蛇口を開きっぱなしにする。次に対象の〈場所〉に進入した〈警備員ユニット〉は、次〈サイクル〉に〈巡回〉できない。

散らかすのも才能の一種。



固有スキルデータ:軽業師

曲芸師とも言われる、古来から存在する舞台芸人の一種ですが、バグラーの仕事では、その柔軟かつ俊敏な身体が潜入に際しては大いに役立ってくれるでしょう。

センサーだらけの床やエレベーターのシャフトなど、およそ道のない場所であっても問題ではありません！彼らは持ち前の想像力で、自力で新たな道を切り開いてしまうのです！



もんだい 問題ってなにが？

対象:〈電子ユニット〉
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:常時

効果テキスト:このスキルを持つPCは〈センサー〉属性の〈電子ユニット〉からの〈視界〉を常に〈限定視界〉として扱う。

『あの赤外線の警備網を抜けたのか？
装備なしで？』

かみひとえ 紙一重

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:《隠れる》判定失敗時

効果テキスト:使用を宣言すると、失敗した判定を、〈難易度〉を1段階上昇させたうえで再挑戦できる。

アンストップブル

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:効果テキスト参照

効果テキスト:《シークレット・バイパス》で移動した後に、追加で〈メイン行動〉を行える。

トンネル・ラッシュ

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:0
タイミング:《シークレット・バイパス》使用時

効果テキスト:《シークレット・バイパス》を自動的に成功させる。〈不審度〉+1。

ダンボールマン

プラン

対象:自身
判定種類:体
難易度:A
射程:なし
タイミング:〈プランニングフェイス〉

効果テキスト:〈費用〉に2%加算。〈ガードレベル〉1の、〈セキュリティ〉のいないたまごっち(場所)を指定する。その〈場所〉を自分専用の〈スタート地点〉に設定できる。

『この荷物、妙に重いな…。』

フロアズラバ

メイン
犯罪

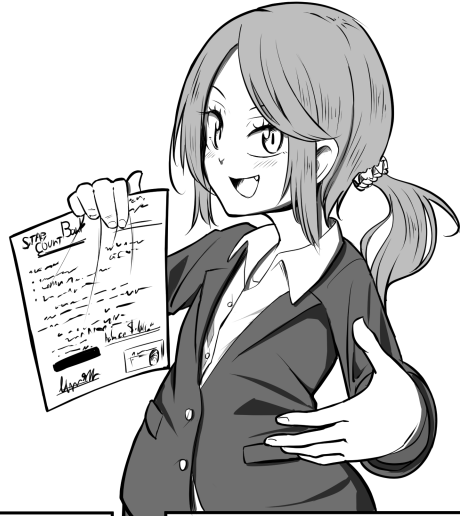
対象:自身
判定種類:体
難易度:A
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:天井や壁のとっかかりに飛び移り、すべての〈セキュリティ〉に対して〈隠密状態〉を得ます。このスキルの効果中、〈通常移動〉以外の行動を行えなくなる。
〈PCセットアップ〉で「〈難易度〉Aの〈体〉」で判定を行い失敗するか、中止を宣言することで効果を失う。〈難易度〉は判定に成功するごとに1段階ずつ上昇する。

固有スキルデータ:詐欺師

あなたの建物は腐食が進んでいます。早急な対策として、今すぐの点検が必要でー。

果たしてそれは本当に必要な点検でしょうか？
そもそもなぜ腐食しているのでしょうか？
いずれにせよ、ターゲットの頭はすでに責任や面倒を避けることで一杯です！
あとは小難しい文字が並んだ書類を突き付けてやるだけで、あなたは堂々と建物の奥に入っているのです。



ウィットネス

メイン

対象:〈警備員ユニット〉
判定種類:心
難易度:対象ユニット依存
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:〈メイン行動〉を消費する。不審なモノ、音について警備員に調べさせる。〈警備員ユニット〉を指定した1つとなりの〈場所〉へ、〈通路〉を通して強制的に移動させる。そのユニットは、このサイクル中に移動できない。〈不審度〉+1。〈追跡状態〉の警備員には使用できない

スペシャル・パス

プラン

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:〈プランニングフェイズ〉

効果テキスト:自分を詐称し、外部からの訪問者として〈通行許可〉レベルに+1。PLはどのような用事で訪問するのか、GMIに説明すること。〈費用〉に2%加算。

事前買収

メイン

対象:自身
判定種類:心
難易度:A
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:騒ぎを起こし、〈発見〉される。〈逮捕〉時に〈所持金〉を失わない。また没収される〈アイテム〉の中に〈目標アイテム〉がなかった場合、〈カットフェイズ〉開始時に〈費用〉に5%加算すれば〈釈放〉される。
このスキルは、すでに自身が〈追跡〉されている状態では使用できない。

じんしんしょうあく 人心掌握

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:常時

効果テキスト:自身の「現在の〈通行許可〉レベル以下」の〈場所〉にいる限り、〈セキュリティ〉が〈搜索状態〉でも〈遭遇〉しない。

お客様がお帰ります

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:常時

効果テキスト:〈変装状態〉になると、〈通行許可〉レベルが0になる。

『お客様ならもう帰られましたよ。』
『え、いつの間に？ 気がつかなかった』

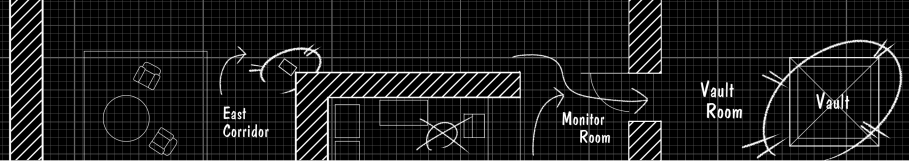
マシンガントーク

メイン

対象:〈警備員ユニット〉
判定種類:心
難易度:対象ユニット依存
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:対象は次サイクルの〈PCセットアップ〉まで〈視界〉を〈無効化〉され、〈巡回〉もできない。〈不審度〉+1。〈搜索状態〉と〈追跡状態〉の〈警備員ユニット〉には使用できない。

『この建物随分年季が入ってますね。わが社のケアパッケージプランに加入頂ければ資産保全の面からみても有効ですし、後ほど責任者の方に掛け合ってもらければー』



固有スキルデータ:ハッカー

呪文のように複雑なコードを編み、指先だけで電子セキュリティを突破するハッカーは、現代の魔法使いといえるでしょう。ハードウェア技術の進歩した昨今では、戦場は現場だけではなく、画面の上でも展開しているのです！ありとあらゆる電子装置のコントロールを掌握し、意のままに動作させてやりましょう！



スプーフィング

プラン
犯罪

対象:〈電子ユニット〉
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:〈プランニングフェイズ〉

効果テキスト:警備システムのIDとパスを入手し、目標施設のセキュリティ管理者になりますことで警備システムに変更を加える。
指定した〈電子ユニット〉の〈難易度〉を1段階下げる。すでに〈難易度〉がCのユニットは対象に選べない。〈費用〉に3%加算する。

アノイング・コール

メイン
犯罪

対象:〈警備員ユニット〉
判定種類:心
難易度:対象ユニット依存
射程:1
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:警備員の携帯電話番号を特定し、電話をかける。
電話の内容を決め(セールスや身に覚えのない契約話など)、GMに伝えること。次(サイクル)の〈SCセットアップ〉まで、対象は移動できず、〈視界〉を〈無効化〉する。〈不審度〉+1。

ブルートフォース

メイン
犯罪

対象:〈難易度〉が「判定不可」の〈鍵〉属性〈電子ユニット〉
判定種類:対象ユニット依存
難易度:効果テキスト参照
射程:1
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:対象ユニットの〈難易度〉を「〈難易度〉S・〈成功率〉2」として扱い判定を行う。成功した場合、対象ユニットを〈無効化〉する。

高速で全通りのパスワードを試行させる強硬手段。

エレクトロ・パーティ

メイン
犯罪

対象:〈場所〉
判定種類:技
難易度:A
射程:1
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:指定した〈場所〉の無線機器にハッキングする。遠隔で操作し警備員の気を引く。
次(サイクル)の〈SCセットアップ〉まで、〈警備員ユニット〉が対象となった〈場所〉にいる間、〈視界〉を〈無効化〉する。〈不審度〉+1。

トレース対策

メイン
犯罪

対象:自身
判定種類:技
難易度:A
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:次(サイクル)の自身のスキルの使用と失敗による〈不審度〉の上昇がなくなる。

ライブコーディング

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:なし

効果テキスト:《ハッキング》と、《ハッカー》の〈射程〉が1の〈固有スキル〉を〈犯罪〉の〈属性〉がないものとして扱う。

固有スキルデータ:エンジニア

道具の扱いに長け、ガジェットの長所を最大限活かすことができます！
 山ほどの時間を道具の作成や機械いじりに費やしてきた彼らならば、思いもよらない活用法を発見できるかもしれません。
 エンジニアの活躍は、膨大な知識量に裏打ちされた確かな腕前と、型破りな発想力にかかっています！



オーバーマウント

対象:自身
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:なし
 タイミング:常時

効果テキスト:〈ガジェットスロット〉の〈サイズ〉+1。

構造解析

プラン

対象:〈物理ユニット〉(鍵)
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:なし
 タイミング:〈プランニングフェイズ〉中

効果テキスト:対象同じ構造の鍵を取りよせ、解錠方法を探る。全PCの、そのセキュリティに対する判定の〈難易度〉を1段階下げる。〈費用〉に5%加算。

『最新式って謳ってるくせに、解体してみりゃ旧式の発想の寄せ集めじゃねえか。』

スマートラジコンカー

対象:自身
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:なし
 タイミング:常時

効果テキスト:携帯端末でリモート操作できるラジコンカー。〈サイズ〉が1の〈ガジェット〉の〈射程〉+2。

アームで搭載したガジェットの操作が可能。スマホで遠隔操縦できる。

お気に入り

対象:自身
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:なし
 タイミング:テキスト参照

効果テキスト:〈プランニングフェイズ〉終了時に所持する〈ガジェット〉をひとつ指定する。指定した〈ガジェット〉の〈使用可能回数〉+1。

大がかりな作業

対象:自身
 判定種類:なし
 難易度:なし
 射程:なし
 タイミング:自身の行動手番

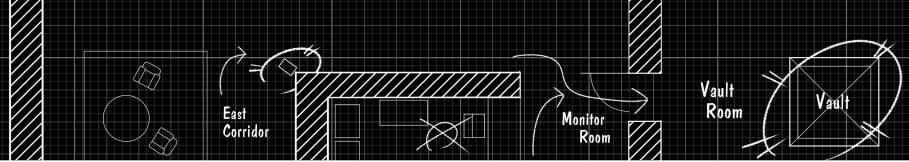
効果テキスト:〈移動〉しなかった場合、〈メイン行動〉を2回行える。

空調整備

メイン
 犯罪

対象:〈場所〉
 判定種類:技
 難易度:A
 射程:0
 タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:空調の温度調節機能を暴走させ、室温を故意に上昇させる。〈不審度〉+1。以降、その〈場所〉では〈警備員ユニット〉を対象とした《隠れる》の〈難易度〉が1段階下がる。この効果は重複しない。



固有スキルデータ:金庫破り

あなたは指先で髪の毛一本ほどの微細な感覚の違いを理解できる、金庫破りのエキスパートです！
シリンダー錠のピンからダイヤルロックのシリンダーまで、ありとあらゆる錠前の構造と感触に精通し、瞬く間に開けてしまう"歩くマスターキー"なのです！



フォースオープン

メイン
犯罪

対象:難易度Aまでの〈鍵〉属性の〈物理ユニット〉
判定種類:なし
難易度:なし
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:専用の工具で鍵を破壊する。対象〈セキュリティ〉ひとつを〈無効化〉する。〈不審度〉+2。

多少の物音を立てるが、仕事の時間管理はタイトだ。致し方ない。

セカンドチャンス

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:常時

効果テキスト:1度《セーフクラック》に失敗した同じ対象にもう一度《セーフクラック》を試みる際、〈不審度〉を+1させると〈難易度〉を1段階下げられる。この効果は累積しない。

『まだ、時間はある。』

鍵開けの喜び

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:テキスト参照

効果テキスト:〈難易度〉A以上の《セーフクラック》に成功した時、追加でもう1回《セーフクラック》を行える。このスキルは1サイクルに1度のみ使用可能。

合鍵作成

プラン

対象:〈成功値〉が1以下の〈鍵〉属性の〈物理ユニット〉
判定種類:技
難易度:対象ユニット依存
射程:なし
タイミング:〈プランニングフェイズ〉

効果テキスト:対象の〈物理ユニット〉を〈無効化〉できる〈鍵〉を自身の〈インベントリ〉に1つ追加する。判定成功後に〈費用〉に4%加算する。

だいたいひん 代替品

メイン
犯罪

対象:〈目標アイテム〉が配置されていた〈場所〉
判定種類:体
難易度:S
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:〈セキュリティ〉が〈目標アイテム〉があるはずの〈場所〉で〈目標アイテム〉を〈視界〉内に入れられなくても、〈警備員ユニット〉が〈搜索状態〉にならなくなる。〈不審度〉+1。

こんなこともあろうかと

メイン

対象:自身
判定種類:体
難易度:A
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:所持している〈ガジェット〉1つと、〈アジト〉に置いてある「〈使用スロット〉数が同じ〈ガジェット〉」1つを入れ替える。同じ名称の〈ガジェット〉同士は入れ替えるできない。セッション中に1回のみ使用可能。

固有スキルデータ:カメレオン

おや？ いますれ違った警備員は新入りだったかな？もう挨拶したんだっけかな…。最近は人員の入れ替わりが激しいから…。先週も何人が首を切られたばかりだった。あとでまた全員の顔と名前を暗記しないと。
それにしても配属直後からあちこち見回って仕事熱心なやつだ…。迷って立ち入り禁止エリアに入らなきゃいいんだけど。



クイックチャット

メイン

対象:〈警備員ユニット〉
判定種類:心
難易度:対象依存
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:警備員と雑談や、業務会話をして一瞬の隙を作る。対象は次サイクルの〈PCセットアップ〉まで移動できず〈視界〉も〈無効化〉される。
〈追跡状態〉の〈警備員ユニット〉には使用できない。

究極の"無個性"

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:常時

効果テキスト:《変装服》のレベル以下の〈ガードレベル〉の場所で、〈電子ユニット〉と〈遭遇〉しなくなる。

誰でもない人になる、という技術。

スーツ・コンボ

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:〈プランニングフェイズ〉

効果テキスト:自身の〈調達判定〉により《変装服》の入手に成功したとき、同じレベルの《変装服》を1つ余分に入手できる。

巡回要領変更

じゅんかいようりょうへんこう

メイン

対象:〈回覧型〉と〈往復型〉の〈警備員ユニット〉
判定種類:心
難易度:対象ユニット依存
射程:0
タイミング:自身の行動手番

効果テキスト:対象の〈巡回ルート〉を直ちに逆向きにする。

〈巡回ルート〉の終端にいる〈往復型〉の〈警備員ユニット〉には使用できない。

千の顔

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:常時

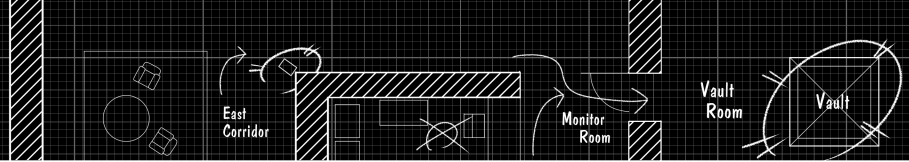
効果テキスト:すでに〈変装状態〉で、新たに《変装服》を《ディスガイズ》で消費し〈変装状態〉を更新した場合、〈不審度〉-2。

メイクアップアーティスト

対象:自身
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
タイミング:常時

効果テキスト:《ディスガイズ》を他PCに對して行える。

『これで大丈夫、あとは黙って後ろについてこい。それで適当に愛想よく笑っつけ。』



・ガジェットとアイテム

〈ガジェット〉は、〈仕事〉の最中に使用できる便利な道具です。警備員の注意を逸らすものから、遠隔で部屋の照明を落とせるものまで様々です。

〈アイテム〉は主に、消費アイテムや、シナリオ上のキーアイテムなどです。

・ガジェットの所有

通常、PCには2つの〈ガジェットスロット〉があります。その枠内であれば、好きに〈ガジェット〉を所有できます。新しい〈ガジェット〉を購入したいのにスロットの枠が既に一杯の場合、使わない〈ガジェット〉を〈アジト〉に保管するか、すでにある〈ガジェット〉を売却する必要があります。また、同じ〈ガジェット〉を〈ガジェットスロット〉に複数所有することはできません。

・ガジェットの見方

- ①: ガジェット名称
- ②: 値段
ガジェットの価格。
- ③: 使用スロット数
ガジェットの装備に必要な〈ガジェットスロット〉の数。既にスロットが埋まっている場合、装備できません。
- ④: 対象
効果の対象。特に記載がない場合、単体の対象となる。
- ⑤: 射程
指定された〈射程〉内の対象にまで、ガジェットの効果が届きます。
- ⑥: 使用可能回数
ガジェットの、1回の〈仕事〉で使用できる回数。「なし」と記載されている場合は〈ガジェットスロット〉内に所持しているだけで効果があります。
- ⑦: 効果テキスト
ガジェットの効果を説明したテキスト。
- ⑧: 属性
ガジェットに設定されている〈属性〉。〈属性〉の種類は、スキルと同じです。

ガジェットとアイテムは、バグラーたちの仕事の遂行を手助けする便利な道具です！ 困難な状況の打開には、ハイテクであったり、または原始的であったりするこれらの道具を、スマートに使いこなす応用力が必要不可欠です！

ただし、物置のおもちゃを好きなだけ持ち込めた子供時代のサマーキャンプとは違って、隠し持てるガジェットの量には限度があります！ 仕事の際は、何が必要かよく吟味してください！

・ガジェットの売却

〈ガジェット〉が〈メインフェイズ〉中ならいつでも、〈値段〉の半額で売却することができます。値段を半分に割った後、千の位で数値を切捨ててください。売却額が確定したら、自身の〈所持金〉にその額を追加してください。

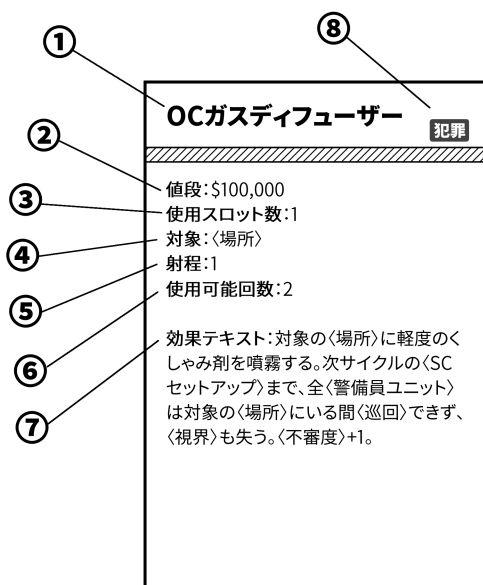
・ガジェットの属性

〈ガジェット〉と〈アイテム〉は両方、スキルと同様に属性があります。属性の種類と効果も、全く同じです。人前で不審な装置を使用すれば、見咎められてしまうことでしょう。

・ガジェットの使用可能回数

〈ガジェット〉には〈使用可能回数〉が設定されており、1回のセッションで、その数値を越える回数使用することはできません。

セッションをまたぐとまた〈使用可能回数〉分使えるようになります。



1800

ガジェットデータ

ガジェットはバーグラーにはなくてはならない大切な仕事道具です。
 万が一あなたが「機械は信用ならん」と言うタイプの人間であったとしても、ご安心ください、ガジェットは確実に機能します！
 いままで捕まらずに済んだバーグラーたちが口を揃えて言うのですから、間違いありません。え？では捕まった人たちは何て言ったのかですって？それはわかりません。戻ってきませんでしたから。

2700

バナナの皮 犯罪

値段: \$10,000
 使用スロット数: 1
 対象: 〈場所〉
 射程: 0
 使用可能回数: 1
 効果テキスト: バナナの皮を床に配置する。次にバナナの皮を設置した〈場所〉に進入した〈警備員ユニット〉は全員、その〈場所〉に対する〈視界〉を〈無効化〉され、すでにその〈場所〉にいたPCともく〈遭遇〉しない。〈視界〉は次のサイクルの〈SCセットアップ〉に回復する。設置した時点で、〈不審度〉+1。
 グアテマラ一流バナナ農家にて小ロット生産されているバナナ。摩擦係数が殺人的に低い。

エクストラクション・フレア 犯罪

値段: \$20,000
 使用スロット数: 1
 対象: 〈場所〉
 射程: 0
 使用可能回数: 1
 効果テキスト: ※このガジェットは、「屋外」として描写されている〈場所〉に対してのみ使用可能。
 対象の〈場所〉に〈脱出地点〉を作る。この〈脱出地点〉から1人〈離脱〉するごとに、〈費用〉に5%加算する。
 〈巡回状態〉の〈警備員ユニット〉は〈捜索状態〉になり、自身の〈不審度〉+2。
 逃がし屋に回収を依頼する。仕事は迅速だがその分値も張る。

ナイトオブ上海: 試作品

値段: \$30,000
 使用スロット数: 1
 対象: 他PC
 射程: なし
 使用可能回数: 2
 効果テキスト: ド派手な音の出る花火。他PCの〈不審度〉上昇時、使用を宣言できる。その〈不審度〉の上昇を帳消しにした後、自身の〈不審度〉が〈不審度限界値〉まで上昇する。

ラップトップ

値段: \$40,000
 使用スロット数: 1
 対象: 自身
 射程: なし
 使用可能回数: なし
 効果テキスト: この〈ガジェット〉は、対応するスキルを使用する直前に使用を宣言する。《ハッキング》と、《ハッカー》の〈射程〉が1の〈固有スキル〉の〈射程〉が無制限になる。ただし、《ハッキング》に成功しても〈不審度〉+1。
 このガジェットの効果は《マルチハック・プラグイン》と名のつくガジェットの効果と併用できない。

マルチハック・プラグイン

値段: \$40,000
 使用スロット数: 1
 対象: 自身
 射程: なし
 使用可能回数: なし
 効果テキスト: この〈ガジェット〉は、対応するスキルを使用する直前に使用を宣言する。《ハッキング》を使用する際に〈電子ユニット〉を2つまで選択して《ハッキング》を行うことができる。判定は個別に行い、それぞれの結果に関わらず判定後に〈不審度〉+1。
 このガジェットの効果は《ラップトップ》と名のつくガジェットの効果と併用できない。

ロックピックツール

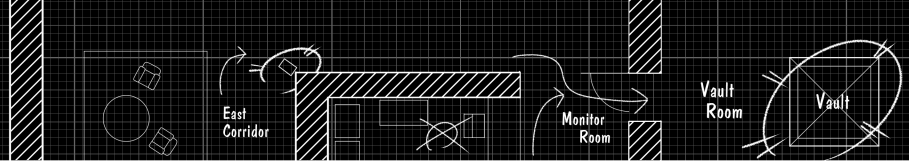
値段: \$40,000
 使用スロット数: 1
 対象: 自身
 射程: 0
 使用可能回数: 2
 効果テキスト: 「〈成功値〉が1までの〈鍵〉属性の〈物理ユニット〉」を対象とした《セーフクラック》に失敗時、この〈ガジェット〉を使用することで判定をやり直しできる。

デジタルクローク 犯罪

値段: \$50,000
 使用スロット数: 1
 対象: 〈カメラ〉属性の〈セキュリティ〉
 射程: 0
 使用可能回数: 1
 効果テキスト: この〈ガジェット〉は、移動前に使用を宣言できる。対象の〈視界〉を自身に対してのみ、次の〈SCセットアップ〉まで〈無効化〉する。この効果が続いている間、対象以外の〈セキュリティ〉と〈遭遇〉すると〈発見〉されてしまう。
 広げると全身を隠せるほどの大きさになる折り畳み映像パネル。ターゲットの監視カメラが映している背景情報をスネークカメラで読み取り、パネルに反映することでカメラから姿を隠す。

フレキシブルギアスーツ

値段: \$50,000
 使用スロット数: 1
 対象: 自身
 射程: なし
 使用可能回数: なし
 効果テキスト: 〈ガードレベル〉0の〈場所〉でも〈遭遇〉するようになり、〈移動フェイズ〉と〈行動フェイズ〉を逆に行うことができる。



スマートグラス

値段:\$60,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:0
 使用可能回数:3

効果テキスト:この〈ガジェット〉の使用を宣言すると、〈メイン行動〉を消費して《指示》を行う。この《指示》は自動的に成功したものと扱う。

味方に装着させたカメラの映像を映し出す眼鏡。より正確に移動をナビゲートできる。見た目には普通の眼鏡に見える。

伸縮ボストンバッグ

値段:\$60,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:なし
 使用可能回数:なし

効果テキスト:《目標アイテム》所有時に〈全力移動〉できる。

シグナル・エンハンサー

値段:\$60,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:なし
 使用可能回数:2

効果テキスト:この〈ガジェット〉は、対応するスキルを使用する直前に使用を宣言する。《ジャミング》の〈射程〉に+1する。

つけ鼻

値段:\$60,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:なし
 使用可能回数:3

効果テキスト:〈溶け込み判定〉直前に宣言して使用する。次の〈溶け込み判定〉の〈難易度〉が1段階下がる代わりに、判定失敗時の〈不審度〉上昇が+3になる。

ミックスアップ・ドキュメント

値段:\$60,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:なし
 使用可能回数:3

効果テキスト:〈なりすまし判定〉直前に宣言して使用する。次の〈なりすまし判定〉の〈難易度〉が1段階下がる代わりに、判定失敗時の〈不審度〉上昇が+3になる。

「規約、免責事項…」、文字を追う気力を減退させる言葉が完璧なバランスで配置された書類束。

IRグラス

値段:\$80,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:0
 使用可能回数:なし

効果テキスト:《パスコードロック》に対し、〈難易度〉Aの〈成功値〉4の〈心〉判定を行える。成功すると、対象を〈無力化〉できる。

赤外線コード入力パネルの指紋を検出し、使われているパスを予測する。

フォースクラッカー

犯罪

値段:\$80,000
 使用スロット数:2
 対象:〈物理ユニット〉
 射程:0
 使用可能回数:1

効果テキスト:爆薬で小規模な爆発を起こし、〈物理ユニット〉ひとつを〈無効化〉する。その後、使用者は「〈難易度〉S、〈成功値〉2」の〈技〉判定を行い、成功すると〈不審度〉は上昇しない。失敗すると〈不審度〉+5。

ライター型電磁パルス装置

値段:\$100,000
 使用スロット数:1
 対象:〈場所〉
 射程:1
 使用可能回数:1

効果テキスト:対象の〈場所〉にある照明と電子装置を無効化する。次回サイクルの〈SCセットアップ〉まで、その〈場所〉にいる〈セキュリティ〉は〈視界〉を〈無効化〉されます。使用后、〈不審度〉+1。

OCガスディフューザー

犯罪

値段:\$100,000
 使用スロット数:1
 対象:〈場所〉
 射程:1
 使用可能回数:2

効果テキスト:対象の〈場所〉に軽度のくしゃみ剤を噴霧する。次サイクルの〈SCセットアップ〉まで、全〈警備員ユニット〉は対象の〈場所〉にいる間〈巡回〉できず、〈視界〉も〈無効化〉される。〈不審度〉+1。

ソナーモニター

値段:\$120,000
 使用スロット数:1
 対象:(場所)
 射程:1
 使用可能回数:2

効果テキスト:音波を照射し、反響した音を視覚化してモニターに表示する。次サイクルの《SCセットアップ》まで、指定した(場所)にいる(限定視界)の(警備員ユニット)と(遭遇)しない。

X-RAY透視装置

犯罪

値段:\$150,000
 使用スロット数:2
 対象:(ダイヤルロック)
 射程:0
 使用可能回数:1

効果テキスト:手前側のダイヤルディスクをX線で盗み見る。対象への判定の(成功値)を1減少させる。この効果で(成功値)が0になる事はない。この(ガジェット)は(メイン行動)を消費する。

マイクロジャマー

値段:\$150,000
 使用スロット数:1
 対象:(警備員ユニット)
 射程:0
 使用可能回数:1

効果テキスト:(警備員ユニット)1体に、遠隔操作可能な微細なジャミング装置を密かに取りつける。全PCが、その(警備員ユニット)を起点として対象を選び、《ジャミング》を行えるようになる。このとき、《ジャミング》の(射程)は必ず1になる。この効果はセッション終了まで持続する。

ポータブル・ドローン

犯罪

値段:\$180,000
 使用スロット数:1
 対象:(難易度)Aまでの、(鍵)属性の(物理ユニット)
 射程:2
 使用可能回数:1

効果テキスト:対象に《セーフクラック》を行う。この効果で(無効化)した対象が(アイテム)を所有していた場合、それを自身の(インベントリ)に追加する。

ポケットに入るほど小さい小型のドローンで、遠隔で繊細な操作が可能なアームがついている。

スティッキークロップ

値段:\$200,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:0
 使用可能回数:2

効果テキスト:《シークレット・バイパス》直前に使用を宣言できる。その判定の(難易度)が1段階下がる。また、この(ガジェット)を使用した判定に失敗した場合、再度この(ガジェット)を使用することで判定をやり直してできる。

コンパクト・ディクリプター

犯罪

値段:\$220,000
 使用スロット数:1
 対象:(難易度)が「判定不可」の(鍵)属性(電子ユニット)
 射程:0
 使用可能回数:1

効果テキスト:対象の(難易度)を「判定不可」から「(難易度)S+(成功度)2」に変更する。以降、対象に対する判定に失敗した際の(不審度)上昇が+3になる。

ユーティリティポーチ

値段:\$250,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:0
 使用可能回数:2

効果テキスト:(費用)が3%以下の(アイテム)を使用した際、この(ガジェット)の使用を宣言できる。その使用した(アイテム)は消費されない。

セーフクラックツールセット

値段:\$280,000
 使用スロット数:2
 対象:自身
 射程:0
 使用可能回数:2

効果テキスト:《セーフクラック》判定失敗時、この(ガジェット)を使用することで判定をやり直してできる。

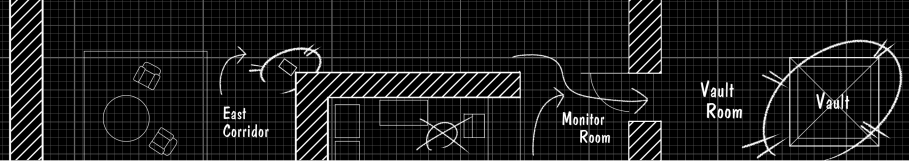
オーディオガン

犯罪

値段:\$300,000
 使用スロット数:1
 対象:(場所)
 射程:1
 使用可能回数:1

効果テキスト:使用を宣言後、任意のタイミングで以下の効果を適用する。「次サイクルの《SCセットアップ》まで、対象の(場所)にいる(警備員ユニット)全員は(視界)を(無効化)され、(巡回)もできない。」

天井や壁面に貼りつく、小さなスピーカーを射出する銃。雨漏りや虫の羽音など、様々な音を設定可能。



ZAP パラダイスマスト

値段:\$350,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:0
 使用可能回数:なし

効果テキスト:所持していると、〈溶け込み判定〉と〈なりすまし判定〉で〈ファンブル〉しなくなり、通常の失敗として扱う。

『-それはまるで、楽園の心地よさ- 最高級ブランドのフレグランスボディミスト。気絶しそうなほど良い匂いを纏うと、たちまち相手に好印象を与えます! ビジネスシーンでも交渉で優位に立てます。※効果には個人差があります』

タクティカルバックパック

値段:\$400,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:なし
 使用可能回数:なし

効果テキスト:軍事用途の払い下げ品。《目標アイテム》所有時に〈全力移動〉ができ、《隠れる》の〈難易度〉も1段階下がる。

クワイエットスーツ

値段:\$400,000
 使用スロット数:2
 対象:自身
 射程:なし
 使用可能回数:なし

効果テキスト:〈ガードレベル〉0の〈場所〉でも〈遭遇〉するようになり、〈移動フェイズ〉と〈行動フェイズ〉を逆行を行うことができる。加えて、〈隠れる〉の判定に失敗した際、〈不審度〉を+2することで判定をやり直せる。

隠密行動に優れたスーツ。あらゆる動作が生み出す物音が小さくなるようデザインされている。

超高級バナナの皮

犯罪

値段:\$550,000
 使用スロット数:1
 対象:〈場所〉
 射程:0
 使用可能回数:1

効果テキスト:《バナナの皮》と同等の効果に加えて、効果が適用された〈警備員ユニット〉は次サイクルに〈巡回〉できない。

物理学的に最も完成された有機構造、摩擦係数、小胞ゲル潤滑。

ハイエンド・ラップトップ

値段:\$550,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:なし
 使用可能回数:なし

効果テキスト:この〈ガジェット〉は、対応するスキルを使用する直前に使用を宣言する。《ハッキング》と《ハッカー》の〈射程〉が1の〈固有スキル〉の〈射程〉が無制限になる。

このガジェットの効果は《マルチハック・プラグイン》と名のつくガジェットの効果と併用できない。

アルファ・マルチハック・プラグイン

値段:\$550,000
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:なし
 使用可能回数:なし

効果テキスト:この〈ガジェット〉は、対応するスキルを使用する直前に使用を宣言する。《ハッキング》を使用する際に〈電子ユニット〉を2つまで選択して《ハッキング》を行うことができる。加えて、このガジェットを使用した場合、《ハッキング》の効果時間が1ターン延長される。判定は個別に行い、それぞれの結果に関わらず判定後に〈不審度〉+1。このガジェットの効果は《ラップトップ》と名のつくガジェットの効果と併用できない。

大型電磁パルス装置

犯罪

値段:\$600,000
 使用スロット数:2
 対象:〈場所〉
 射程:どこでも
 使用可能回数:2

効果テキスト:〈施設マップ〉上のすべての〈場所〉にある照明と電子装置を〈無効化〉する。次サイクルの〈SCセットアップ〉まで、全〈セキュリティ〉はPCと〈遭遇〉せず〈発見〉もできない。〈不審度〉+3。この〈ガジェット〉は〈移動〉したターンには使用できない。

予備セット

値段:購入不可
 使用スロット数:1
 対象:PC1人
 射程:0
 使用可能回数:1

効果テキスト:対象の〈ガジェットスロット〉内にある〈ガジェット〉を1つ選び、残り使用回数を〈ガジェット〉に設定されている〈使用可能回数〉の値まで全快させる。

シリコンマスク

犯罪

値段:購入不可
 使用スロット数:1
 対象:自身
 射程:0
 使用可能回数:1

効果テキスト:〈メインフェイズ〉開始前に《エリート警備員》を1体選ぶ。その〈セキュリティ〉と〈遭遇〉しても〈溶け込み判定〉を行えない。

この〈ガジェット〉は、〈アフタープレイフェイズ〉に自動的に失われる。

使用を宣言すると、マスクを着用し、以降現在身に着けている〈変装服〉のレベルを1高いものとして扱う代わりに、〈溶け込み判定〉失敗時の〈不審度〉上昇が+3になる。この状態は〈サブ行動〉〈犯罪〉で解除可能。

1800

アイテムデータ

アイテムの大半は、さっとポケットにしまっておけるようなものが大半です。
大量のエナジードリンクを持って行けば、さっと仕事は捗るでしょうが、お財布事情には要注意です。

2700

〈アイテム〉は、使用すると消費するものや、〈仕事〉において重要な意味をもつキーアイテムまで含みます。
取得した際は、PCの〈インベントリ〉欄に書き込みます。〈ガジェット〉のように持てる数に制限はなく、いくらでも所有できますが、セッションの終了時にすべての〈アイテム〉を〈インベントリ〉から削除しなければならず、セッションをまたいだ所有は原則できません。

・アイテムの見方

- ①: アイテム名称
- ②: 対象
効果の対象。特に記載がない場合、単体の対象となる。
- ③: 判定種類
〈入手判定〉の判定種類
- ④: 難易度
〈入手判定〉の難易度
- ⑤: 費用
〈入手判定〉に成功した際に加算する〈費用〉
- ⑥: 射程
〈アイテム〉の〈射程〉
- ⑦: 効果テキスト
〈アイテム〉の効果

ブラックシーブ

対象:自身
判定種類:体
難易度:A
射程:なし
費用:3%

効果テキスト:非合法エナジードリンク。製法は今もって謎である。消費した〈メイン行動〉を回復する。

鍵

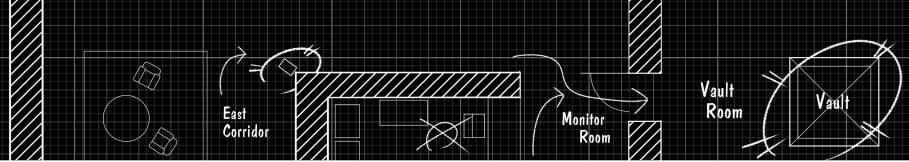
対象:GM指定の《シリンダー錠》
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
費用:不可
効果テキスト:〈射程〉0までの《シリンダー錠》を1つ無効化する。

キーカード

対象:GM指定の《キーカードロック》
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
費用:不可
効果テキスト:所有者から〈射程〉0までの《キーカードロック》を、〈射程〉内にいる間だけ無効化する。

パスワード

対象:GM指定の《パスワードロック》
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
費用:不可
効果テキスト:PCの誰かが所有しているだけで、対象の《パスワードロック》を〈無効化〉する。



目標アイテム

対象:なし
判定種類:なし
難易度:なし
射程:なし
費用:不可

効果テキスト:セッションの目的となる奪取対象。これを所持しているPCは〈全力移動〉できなくなる。

ブラックシープ

対象:自身
判定種類:体
難易度:A
射程:なし
費用:3%

効果テキスト:非合法エナジードリンク。製法は今もって謎である。消費した〈メイン行動〉を回復する。

ブルーゴート

対象:自身
判定種類:体
難易度:A
射程:なし
費用:3%

効果テキスト:非合法エナジードリンク。製法は今もって謎である。即座に1回分〈通常移動〉できるようになる。

酸素系クリーナー

対象:自身
判定種類:心
難易度:A
射程:なし
費用:3%

効果テキスト:指紋や足跡を難なく除去する。自身の〈不審度〉を-1。

偽造ID

対象:自身
判定種類:技
難易度:A
射程:なし
費用:3%

効果テキスト:次サイクルの〈SCセットアップ〉まで、〈心〉判定の〈難易度〉が1段階下がる。

サウンドダーツ

対象:自身
判定種類:体
難易度:A
射程:1
費用:3%

効果テキスト:対象の〈場所〉にいる全〈警備員ユニット〉は、次サイクルの〈SCセットアップ〉まで〈巡回〉できない。

デリバリードローン

対象:他PC
判定種類:技
難易度:A
射程:2
費用:3%

効果テキスト:自身の〈インベントリ〉内にある〈アイテム〉を、対象のPCに渡す。渡す〈アイテム〉は複数選んでも良い。

香水

対象:全ての《ガードドッグトレーナー》
判定種類:心
難易度:A
射程:どこでも
費用:3%

効果テキスト:2サイクル後の〈SCセットアップ〉まで、全〈ガードドッグトレーナー〉は〈特殊能力〉の効果が〈無効化〉される。

変装服

対象:自身
判定種類:体
難易度:A
射程:なし
費用:5%

効果テキスト:これから侵入する施設に溶け込める服装。《ディスガイズ》に成功するか、〈プランニングフェイズ〉終了時に使用を宣言することで〈変装状態〉になる。
《変装服》ごとにGMが指定した〈ガードレベル〉の〈場所〉まで、〈遭遇〉時に〈溶け込み判定〉を行うことができる。



アジトはファウンデーション、ルーム、オブジェクトの3種類の「施設」からなるバグラーたちの隠れ家です。バグラーたちはここに住んでいる設定でもいいし、別に住居を持っていても構いません。

・アジトとは？

〈アジト〉は、バグラーたちが作戦を練り、〈仕事〉の準備をするための拠点です。作戦のプランを練るための会議や、事前のトレーニング、金庫の構造調査…などなど、出来ることはたくさんありますが、初期状態のアジトは役に立つ設備がほとんどありません。〈仕事〉をこなしていくなかで、アップグレードすることも可能ですので、せっかくのアジトが狭苦しい倉庫であったとしても、気を落とさないでください。これから、あなた好みに改造していけばいいのですから。

・アジトの構成

〈アジト〉は、3種類のカテゴリの〈パーツ〉から成り立っています。それは、〈ファウンデーション〉、〈ルーム〉、〈オブジェクト〉です。

〈ファウンデーション〉はアジトの基礎となる建築、

〈ルーム〉はアジトの所有する部屋、

〈オブジェクト〉は家具や家財道具となっています。

・コネクション

〈コネクション〉は、〈仕事〉を成功させると増えていく、バグラーたちの裏社会に対する繋がりで。

〈アジト〉の〈パーツ〉を取得するには、〈コネクション〉を支払う必要があります。仕事をこなすうえで構築した裏社会へのパイプを利用し、住処の手配や改装を都合してもらえます。〈コネクション〉の取得方法に関しては〈アフタープレイ〉の頁を参照してください。

取得の際は、同じ〈パーツ〉を複数所有できないという点に注意してください。

・全カテゴリに共通する項目

消費コネクション

この〈パーツ〉を取得するために必要な〈コネクション〉の数。

効果

〈パーツ〉の効果の説明したテキスト。

タイミング

〈パーツ〉の効果が適用されるタイミング。



・各カテゴリの説明

■ ファウンデーション

アジトの基礎となる建物。1つまでしか所有できません。〈ファウンデーション〉を変更した場合、元々所有していた〈ファウンデーション〉カテゴリの〈パーツ〉は削除します。以下は〈ファウンデーション〉の項目説明です。

レベル

〈ファウンデーション〉カテゴリの〈パーツ〉をよりレベルの高いものに変更する場合、現在所有している〈ファウンデーション〉カテゴリの〈パーツ〉より最大レベルが1高い〈パーツ〉しか選択できません。

部屋最大数

その〈ファウンデーション〉が所有できる最大の〈ルーム〉の数。この数値を越えて〈ルーム〉カテゴリの〈パーツ〉を取得することはできません。

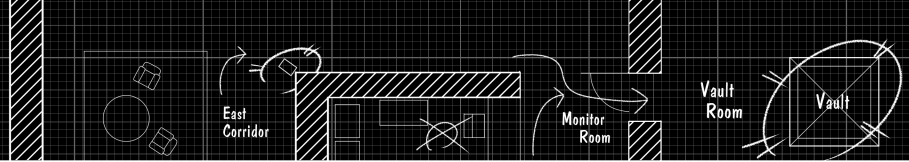
ストレージ容量

PC全員が「共有で使用できる」〈ガジェット〉の保管用スロット枠。PCは自身のスロット枠を超えて〈ガジェット〉を保有したい場合、ここに保管する必要があります。

ストレージへの〈ガジェット〉の出し入れは、〈メインフェイス〉中以外ならいつでも可能で、他PCの保管した〈ガジェット〉を持ち出すこともできます。(ただし、メインフェイス中の受け渡しは不可能)

■ ルーム

様々な使用用途の部屋があります。あなた好みの部屋を追加して、快適で機能的な空間で、リラックスした状態で理想の犯罪計画を生み出しましょう!ただし、〈ファウンデーション〉の部屋最大数の数までしか所有できない点には注意です。



■ オブジェクト

〈アジト〉内に設置される家具や道具、または外部の協力者などです。

〈ルーム〉カテゴリと違い、取得できる枠の制限がありませんので、同じ名称の〈パーツ〉でなければ、好きなだけ取得することが可能です。

以下、〈ルーム〉、〈オブジェクト〉共通項目。

消費コネクション

その〈パーツ〉を取得するために必要な〈コネクション〉の数。

タイミング

〈パーツ〉の効果を適用するタイミング。

難易度

この記載がある〈パーツ〉は、判定に成功しないと、その〈パーツ〉の〈効果〉を適用できない。

対象

〈パーツ〉の効果対象。

効果

〈パーツ〉の効果、説明テキスト。

■ 〈プランニングフェイズ〉での〈パーツ〉の使用

枠の右上に **プラン** と表記されている〈パーツ〉は、〈プランニング行動〉を消費することで使用できます。

ファウンデーション

中流家庭住宅

レベル:2
部屋最大数:2
ストレージ容量:3
消費コネクション:8

効果:芝生の庭付き。ここに住んでいれば人生そこその証。

ファウンデーション

中型倉庫

レベル:2
部屋最大数:1
ストレージ容量:5
消費コネクション:8

効果:重機の収容も可能な倉庫。

ファウンデーション

高級住宅

レベル:3
部屋最大数:4
ストレージ容量:4
消費コネクション:15

効果:ホットスパ、暖炉、バランスボール。あなたの望む完璧な調和がいまここに。

ファウンデーション

pentハウス

レベル:3
部屋最大数:3
ストレージ容量:3
消費コネクション:15

効果:誰もが羨む摩天楼の一角。〈カットフェイズ〉に〈費用〉を-5%できる。

ファウンデーション

格安一軒家

レベル:1
部屋最大数:2
ストレージ容量:1
消費コネクション:0

効果:住宅バブル崩壊後に値下がりしたままとなっていた格安の売り家。

ファウンデーション

小型倉庫

レベル:1
部屋最大数:1
ストレージ容量:3
消費コネクション:0

効果:何の変哲もない小規模な倉庫。

ファウンデーション

大型倉庫

レベル:3
 部屋最大数:2
 ストレージ容量:8
 消費コネクション:15
 効果:立派な産業用大型倉庫。

ルーム

地下室

タイミング:〈アフタープレイフェイズ〉
 消費コネクション:2
 対象:PC1人
 効果:今回のセッションで使用しなかった〈アイテム〉1つを〈アフタープレイフェイズ〉に削除せず、次回に持ち越す。ただし、〈調達判定〉で入手可能な、〈費用〉3%以下のものに限る。

ネズミ対策は忘れずに。

ルーム

金庫室

タイミング:常時
 消費コネクション:3
 対象:PC全員
 効果:PCが〈逮捕〉された際に、〈所持金〉を没収されなくなる。そのPCが〈刑務所〉に送られた場合は、そのPCが持っていた〈所持金〉はPCの誰かが受け取る。

リスク分散はこの稼業の基本だ。

ルーム

会議室

タイミング:〈プランニングフェイズ〉開始時
 消費コネクション:4
 対象:PLが指定した〈インテル〉1つ
 効果:対象の〈情報収集〉の〈難易度〉を1段階下げる。

会議を重ねすぎると、いつの時代にも起こったことが起こる。すなわち、最悪の策が採られることだ。
 -ナポレオン・ボナパルト

ルーム

電気工作室

タイミング:常時
 消費コネクション:5
 対象:PC全員
 効果:《ハッキング》の射程に+1。

何をする部屋？と聞くと「魔法が起こる場所さ」と返される面倒くさい部屋。

ルーム

クラッキングシミュレーター室

プラン

タイミング:〈プランニングフェイズ〉
 消費コネクション:6
 対象:PC1人
 効果:〈難易度〉A 成功値3の〈体判定〉に成功すると、〈メインフェイズ〉中、《ダイヤルロック》への《クラッキング》で1度だけ判定をやりなおせる。

髪の毛一本の感覚が理解できるまで部屋から出るな。

ルーム

サーバー室

タイミング:常時
 消費コネクション:7
 対象:PC全員
 効果:〈体〉か〈心〉の〈補正值〉を使って〈情報収集〉判定を行う際、それらの代わりに〈技〉の〈補正值〉で判定できる。ただし、〈難易度〉が1段階上昇する。

夏場は会議室にもなるが、《会議室》の効果は得られない。残念。

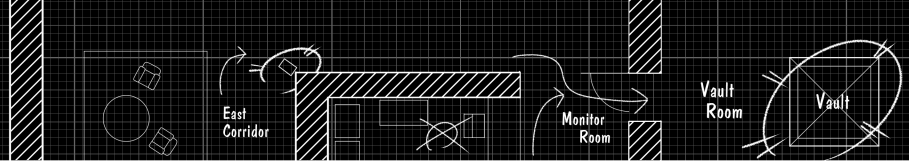
ルーム

娯楽室

プラン

タイミング:〈プランニングフェイズ〉
 消費コネクション:7
 対象:自身
 効果:〈メインフェイズ〉中一度だけ、《アドバイス》使用時の上昇〈不審度〉に-1する。この効果はPC1人につき1回しか適用できない。

ビリヤード、ダーツ、最新ゲーム機、なんでもある。他のパグラーと交流し、連携力を高めよう。



ルーム

ARトレーニング室

プラン

タイミング:〈プランニングフェイズ〉
消費コネクション:10
対象:自身

効果:〈メインフェイズ〉中一度だけ、〈技〉判定の〈難易度〉を1段階下げることができる。この効果はPC1人につき1回しか適用できない。AR技術を使用したスキルシミュレータ。細かな作業を要求される訓練課題が用意されている。

ルーム

AR対話シミュレーション室

プラン

タイミング:〈プランニングフェイズ〉
消費コネクション:10
対象:自身

効果:〈メインフェイズ〉中一度だけ、〈心〉判定の〈難易度〉を1段階下げることができる。この効果はPC1人につき1回しか適用できない。AR技術を使用したスキルシミュレータ。人物情報を元に作りだした本人そっくりなAIとの対話シミュレーションが可能。

ルーム

ARフィットネス室

プラン

タイミング:〈プランニングフェイズ〉
消費コネクション:10
対象:自身

効果:〈メインフェイズ〉中一度だけ、〈体〉判定の〈難易度〉を1段階下げることができる。この効果はPC1人につき1回しか適用できない。AR技術を使用したスキルシミュレータ。険しいアスレチックコースを突破する訓練課題が用意されている。

オブジェクト

ピザ屋のクーポン

タイミング:〈プランニングフェイズ〉
消費コネクション:2
対象:全PC

効果:〈プランニングフェイズ〉の最初のサイクルは、〈ファンブル〉を通常の失敗として扱う。

ピザは米国の食文化が打ち建てた最大の功績だ。食えば頭も冴えて、落ち着いた判断ができる。

オブジェクト

電子貯金箱

タイミング:〈カットフェイズ〉
消費コネクション:3
対象:なし

効果:〈カットフェイズ〉の際、〈費用〉を-1d6%する。

20ドル足りなかったために保釈金を払えなかったやつを知ってる。

オブジェクト

お楽しみカレンダー

タイミング:〈アフタープレイフェイズ〉
消費コネクション:4
対象:全PC

効果:〈アフター表〉のダイスを1人につき1回だけ振り直す事が出来る。

この稼業は悲観主義者には向いてない。未来に期待するものが何もなければ今すぐやめちまえ。

オブジェクト

施設模型

タイミング:常時
消費コネクション:4
対象:全PC

効果:《目標アイテム》を入手した直後から次のサイクル終了時まで、〈全力移動〉で〈通路〉3つ分移動できる。

模型に触るな！

オブジェクト

ドリンク用冷蔵庫

タイミング:〈プランニングフェイズ〉開始時
消費コネクション:5
対象:全PC

効果:《ブラックシープ》か《ブルーゴート》どちらか1つを無料で獲得できる。

お客様から「中で何かが動いている音を聞いた」というお問い合わせをいただきますが、製品の仕様です。性能と健康上、特に問題はありませんので安心してご使用ください。

オブジェクト

小型収納

タイミング:常時 効果:<ガジェットスロット>1つ分までの<ガジェット>を収納できる。
消費コネクション:4
対象:なし

『ガジェットがもっと必要?それなら収納を追加してやるが、ほどほどにしとけよ』
-改装業者

オブジェクト

中型収納

タイミング:常時 効果:<ガジェットスロット>2つ分までの<ガジェット>を収納できる。
消費コネクション:6
対象:なし

『おいおい、お前の仕事はおもしろガジェットの収集じゃねえだろ。やめろとは言わんが手段と目的を間違えるなよ』
-改装業者

オブジェクト

大型収納

タイミング:常時 効果:<ガジェットスロット>3つ分までの<ガジェット>を収納できる。
消費コネクション:8
対象:なし

『.....。』
-改装業者

オブジェクト

3Dプリンター

プラン

タイミング:<プランニングフェイス> 効果:<難易度>Aの<技>で判定を行う。成功すると、<ガジェット>の《シリコンマスク》を、<ガジェットスロット>か、<アジト>の<ストレージ>に追加する。<費用>に3%加算する。この<ガジェット>は1セッションにつき1つだけ入手可能。
消費コネクション:7
対象:PC1人

オブジェクト

腕利きの弁護士

タイミング:<カットフェイス> 効果:<保釈金>の1人あたりの金額を-\$100,000できる。この効果で<保釈金>は0以下にはならない。
消費コネクション:8
対象:全PC

ニューメキシコ州を拠点にする凄腕弁護士。口達者でどんな難題も軟着地させる口先のプロ。

オブジェクト

ゲッタウェイ・ビークル

タイミング:<メインフェイス> 効果:PC全員が、<サブ行動>で<離脱>できるようになる。
消費コネクション:8 逃走用の車、ボート、ヘリなど。
対象:全PC

大抵の計画は最後の一步を踏み外したせいで総崩れする。

オブジェクト

脱獄計画書

タイミング:<アフタープレイフェイス> 効果:対象1体につき、現在のセッションの<保釈金>と同じ額を支払うことで、過去のセッションで失ったPCのデータを復活させることができ、次セッションから再び使用可能となる。この効果で、復活するのは対象PCだけであり、<所持金>と<ガジェット>は復活させられない。
消費コネクション:9
対象:<刑務所>入りした全PC

オブジェクト

ブラックマーケットディーラー

タイミング:<プランニングフェイス> 効果:<調達判定>で取得する全<アイテム>の<費用>に-1%。
消費コネクション:10
対象:全PC

なんでも売ってるお得先。平凡な小売店を装っているから、ついでに普通の商品も何か買ってあげよう。