



キャラクターシート

THE MASTER PLAN

名前 NAME

年齢 AGE

性別 GENDER

経歴 CAREER HISTORY

人種 RACE/ETHNICITY

国籍 NATIONALITY

髪の色 HAIR COLOR

目の色 EYE COLOR

設定・イラスト

FILED

能力値名称	能力値	補正值
心		
技		
体		

犯罪歴名 CHARGE AND DESCRIPTION 件数

クラス

ジョブ

得意分野	固有クラス スキル	固有ジョブ スキル

ガジェットスロット GADGETS



Area for gadget slots.

インベントリ ITEMS



Area for inventory items.

所持金 Balance \$

不審度

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

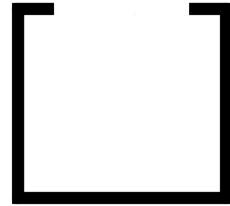
▲
デフォルト限界値

THE MASTER PLAN

アジトシート



コネクション



ファウンデーション FOUNDATION



名称	部屋最大数	ストレージ容量	効果・説明

ストレージ STORAGE

名称	部屋最大数	ストレージ容量	効果・説明

ルーム ROOMS



名称	タイミング	効果・説明

オブジェクト OBJECTS



名称	タイミング	効果・説明

巡回スケジュールシート

セキュリティ ユニット名	巡回パターン、 ルート記入欄
-----------------	-------------------

インテルー覧

判定種類: 難易度: インテル概要:

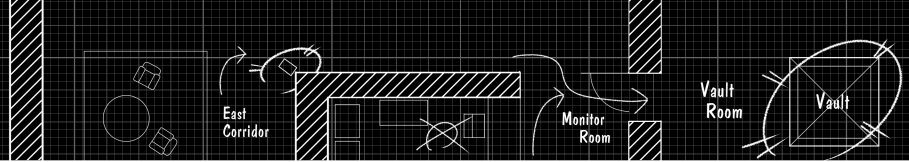
判定種類: 難易度: インテル概要:

判定種類: 難易度: インテル概要:

判定種類: 難易度: インテル概要:

判定種類: 難易度: インテル概要:

判定種類: 難易度: インテル概要:



ルールサマリ

判定方法

2d6を振り、出目が<目標値>と同じなら判定成功!

<目標値>は、<難易度>がSだと7のみ。

<難易度>が1段階下がるにつれて、上と下の数字もそれぞれ1つずつ<目標値>になっていきます。

成功すると<達成値>を1獲得します。<成功値>が指定されている場合、連続でダイスロールし、<成功値>と同じだけ<達成値>を得られなければ判定に成功できません!

また判定の際、<補正值>の分だけ出目をずらすことが可能です!どの<能力値>の<補正值>を使うかは、判定の前に判定種類を確認してください。

難易度早見表

難易度	目標値
S	7
A	6~8
B	5~9
C	4~11

プランニングフェイズの行動

・情報収集

<インテル>に対して判定を行い、情報を集める。

・アイテムの調達

<アイテム>一覧から調達可能なものを選び、<調達判定>を行う。

<難易度>と<判定種類>は対象<アイテム>依存。

・スキル、アジトパーツの使用

<プランニングフェイズ>に使用する<固有スキル>や<アジト>の<パーツ>を使用。

クリティカルが出たら…

即座に、追加の1手番を得ます。

判定成功後の処理を終えた後、すぐに追加の行動を選んで実行してください。追加の手番でもう一度<クリティカル>しても、追加の手番は得られません。

ファンブルが出たら…

判定は自動的に失敗します。

判定の失敗による処理を行った後、あなたのこの<仕事>中の<不審度限界値>を-1します。この効果は累積します。

メインフェイズの行動

各PCは、自身の行動手番に

移動フェイズを行った後、行動フェイズを行います。

それぞれのフェイズは行動を放棄をすることもできます。

移動フェイズ

・通常移動: <通路>を1つ分移動。

・全力移動: <通路>を2つ分移動。<メイン行動>を消費。サブ行動は可能。

行動フェイズ

・メイン行動

<メイン>属性のスキル、<ガジェット>の使用、<脱出地点>からの脱出、<全力移動>の使用、その他GMが<メイン行動>相当だと判断した判定。

・サブ行動


<メイン>属性でない<ガジェット>の使用、<アイテム>の使用と受け渡し。

クリティカルが出たら…

<クリティカル>を出したPCの<不審度>を直ちに-1してください。その後、通常の判定成功後の処理をしてください。

ファンブルが出たら…

<ファンブル>を出したPCは、通常の判定失敗後の処理をした後、<ファンブル表>を1d6で振り、出た目に対応する効果を解決してください。

1d6	ファンブル表 
1	計画遅延: 即座に<警備員ユニット>すべてを、巡回ルートに従って1行動分移動させる。
2	故障: 自身がいま装備しているすべてのガジェットの使用回数が-1。
3	過集中: 次サイクルの自身の行動手番で移動できなくなる。
4	大ボカ: 自身の不審度に+3。
5	増員: PCのいない、すでに<待機型>の<警備員ユニット>が配置されている<場所>に追加で待機型の《警備員》を1体配置する。<場所>はGMが指定する。
6	油断: 自身が次に行うあらゆる判定の難易度が1段階上昇する。