

# 腕に耳あり



流れたものは、戻らない

## ◆VIP の設定

いくら悪党どもとはいえ、彼らには美学がある。

それは服装や装飾品に如実に表れているだろう、華やかなドレスや高級感あふれるスーツ。

綺麗な指輪やネックレスは勿論、鞆などにも多量の金額がつぎ込まれている。

その手の輩で、今一番札束を握っているのは時計屋「flowing」で間違いないだろう。

外界で評判の時計メーカー。となれば、街で噂となるのも想像には難くない。

参入してから一月たたず、特に人気の銀時計「Sparkle」は街を歩けば至る所で見る事が出来るでしょう。

そんな頃合いを見計らって、貴方たち悪党は嗤う。

時計に丁寧に仕込まれた盗聴器の真実は、まだ明るみには出ていない。

溢れんばかりの情報網を前に、手をこまねく必要もない。

此度の獲物はこの時計屋。

さあ、残さず奪い取ろうか。

## ◆獲得目標値

「VIP の残り利権数」： 1 2

「利権獲得の際の目標値」： 1 0

「ジョーカーの表裏効果」： 1 3

「ジョーカー獲得の際の目標値」： 1 0

## ◆ジョーカー

- ・マイク受信周波数のメモ

### フレーバー

今回のジョーカーは噂の銀時計「Sparkle」を中心に、仕込まれたマイクの音を拾い上げる「受信機の周波数設定」のメモである。

これを所持している限り、音声を傍受することが出来、周囲の情報は否が応でも懐へと入ってくることだろう。ただし、これほど重要なものだ、向こうもそれなりな対処を施してある。

貴方が得られた時計と繋がるマイクの周波数の情報は、時計修理等の際に書き換えが聞くモノである。機械情報のプロである彼らにもし、二重盗聴の存在がバレれば、マイクの周波数を変更されたちまちの内に使えなくなってしまうことだろう。

表効果：情報収集判定をP Lに行う場合、+2のボーナス修正を受ける。

誰かがV I Pからジョーカーを獲得したサイクルを含めて、3サイクル目のサイクル終了時に、ジョーカーをV I Pに戻す。

裏効果：一度でもジョーカーを取得した者は財を+2、ゲームI終了時にジョーカーを取得していたものは、プラスで利権を+2、ゲームII終了時に獲得する。

## ◆VIPの利権

VIPの利権数：14

シナリオ時間目安 三～四時間程度

利権獲得の際の目標値 暴力 2+2d 智力 6+2d 色香 1+2d

## ◆選択ルール NPC

情報を奪うために必要以上の拷問を重ねてきた人間。

今回コイツが時計屋と繋がっているのは、ある種流れた血が導いた結果であるともいえる。

弱みを握って人間をいたぶる趣向こそが、彼がこの街にいる理由なのだから。

彼の能力値は以下の通り、残虐性ゆえの腕っぷしが特徴的だろう。

ただし、美しいものに目が無く、特に若く綺麗な人間をバラす事が生きがいである。

これまでまかり通ってきた悪行、果たして今回は……。

暴力：7 智力：6 色香：1 天運：2 所持利権：5 財：2

エンディング：この街の中で、何が最も求められ何が最も奪われたくないかと言われれば、それは情報に尽きるだろう。

それを掌握できたとなれば、君たちの活動基盤や如いては今後の活動にまで、幅広い活躍が望まれる事だ。聞いた情報を売りさばき、強襲し、コネクションの糧とし、より一層悪人として際立っていく事は想像に難くない事実である。

その他追加ギミックなど：・ジョーカー表のVIPへのリターン効果を削除し、街のターンにて以下のイベントを行う事もGMの裁量にまかせる

### 漏洩対策

判定；天運 $\geq$ 14を満たす、一番天運の高かったPL

現時点でジョーカーを所持しているものは、ジョーカーを失いVIPはジョーカーを取得する

ただし、判定を満たすPLがいた場合、VIPがジョーカーを獲得した後に、そのPLはジョーカーを獲得する。

情報は常に変動する。それがもたらすのは不利益か、それとも好機か。

・ジョーカーの情報収集判定によって起きるプラス補正を、相手のPLの色香（ただし、最大4まで）としてもよい。

・選択ルール キス・デカダンスより

### 利権獲得の舞台表ルール

#### 1、時計屋の店舗の従業員

時計屋で働く人間、一定の借金を背負うなどして真面目に働いているように見える

もっとも、彼らもピカロのはしくれであり、この時計屋に何らかの陰謀がある事を感じはじめてはいる  
おいしい話に喰いつかないはずもなく、彼らを手駒にできれば事はスムーズに進むだろう

#### 2、時計屋の工場の従業員

技術者の集まりで、時計を製造している……というのは建前

外界ではできない細工、つまり所盗聴器を隠し修める作業が行われている場所である

これほど決定的な悪事の証拠は、そう簡単には手に入るまい

安定した高額賃金にのせられている矜持なきものは、果たして街に喰われずに済むだろうか？

### 3、時計屋の株主

街の中からうまい話を持ち掛けた、少し成り上がっただけの鯨ども  
金と甘い言葉で店を建て、時計で稼ぎ情報で稼ぎと、金を独占しようとしている  
ある程度の腕っぷしの良いガードを身の回りに固めてはいるが、それゆえに色に弱いものばかり  
喉元のナイフにどんな顔をするか、楽しむとしよう

### 4、時計屋の売り上げ

店からある一定の期間で外界に金銭を輸送する人間たちがいる。  
曰く、街の外から時計屋の社長は糸を引いているらしい  
えらく稼いでいる噂の時計屋の事だ、その金額の流れ先を抑えれば、あるいは。

### 5、盗聴情報の仲介人

餅は餅屋、情報は情報屋。

この街にはびこり始めたばかりの連中は、勝手よく商売をするために街の人間とコネクションを結んで商売をしているらしい。

金銭を稼ぐための重要ポストということで、羽振りよく優秀な人材を配置しているようだ。

特に、この情報屋の中でもうまく立ち回っているのが「ヌマシロ」という男らしい  
締め上げるか、取り入るか。いずれにせよ、彼を利用しない手はないだろう。

### 1、時計屋の店舗の従業員

暴力 4 + 2 d   智力 4 + 2 d   色香 4 + 2 d

### 2、時計屋の工場の従業員

暴力 2 + 2 d   智力 7 + 2 d   色香 5 + 2 d

### 3、時計屋の株主

暴力 5 + 2 d   智力 3 + 2 d   色香 1 + 2 d

### 4、時計屋の売り上げ

暴力 4 + 2 d   智力 5 + 2 d   色香 2 + 2 d

### 5、盗聴情報の仲介人

暴力 3 + 2 d   智力 6 + 2 d   色香 4 + 2 d

獲得できる利権は、基本的に一律で1 d 3か、1～3のどれかをGMが選択する。

ただし、舞台背景の利用やRPが良かったとGMが感じれば、その都度最大4まで、利権を獲得させることが出来る。