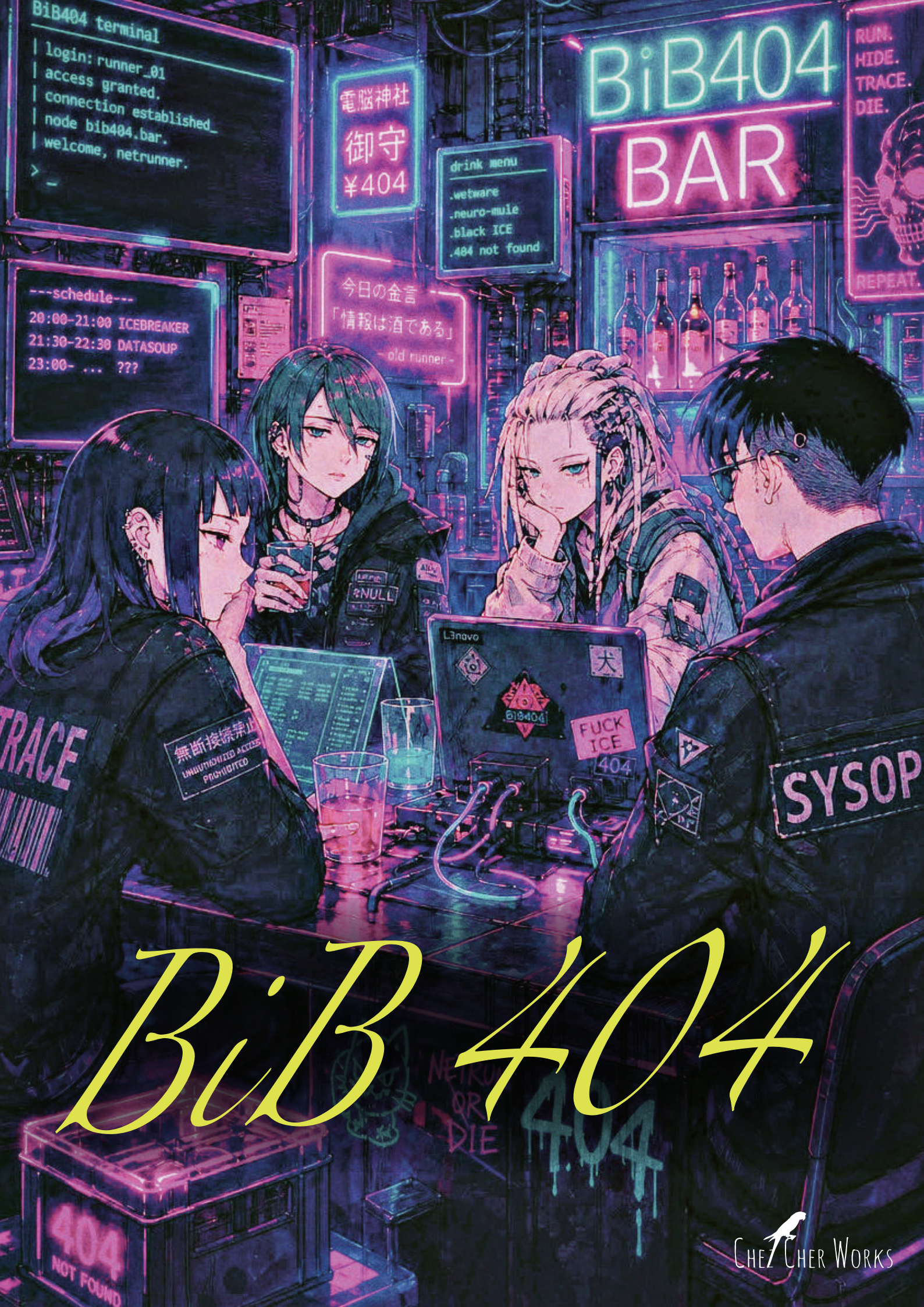




BiB404 terminal
| login: runner_01
| access granted.
| connection established.
| node bib404.bar.
| welcome, netrunner.
> _

---schedule---
20:00-21:00 ICEBREAKER
21:30-22:30 DATASOUP
23:00- ... ???

電腦神社
御守
¥404

drink menu
-wetware
-neuro-mule
-black ICE
-404 not found

今日の金言
「情報は酒である」
-old runner-

BiB404
BAR

RUN.
HIDE.
TRACE.
DIE.
REPEAT.

無断接続禁止
UNAUTHORIZED ACCESS
PROHIBITED

FUCK
ICE
404

SYSOP

BiB 404

404
NOT FOUND

この街で名を上げたければ、本当の名前は伏せておけ。

ネオンの下では、誰もが何かにつながれながら生きている。
企業との契約、払えない家賃、捨てられない過去。
そして、放っておけない誰か。

ネットランナーたちが集まるバー、
『BiB 404』
(ビブ・フォー・オー・フォー)
——ゼッケン 404 番の意。

今夜もこの店の片隅で、4人のネットランナーが仕事の相談をしている。

互いのハンドルネームと腕前は知っている。
いつも頼む酒も、考え込むときの癖も。
けれど、朝になればどこへ帰り、何をして暮らしているのかは知らない。

狙うのは、街を動かす巨大なシステム。
侵入し、書き換え、名を上げる。
うまくやれるはずだ。この4人なら。

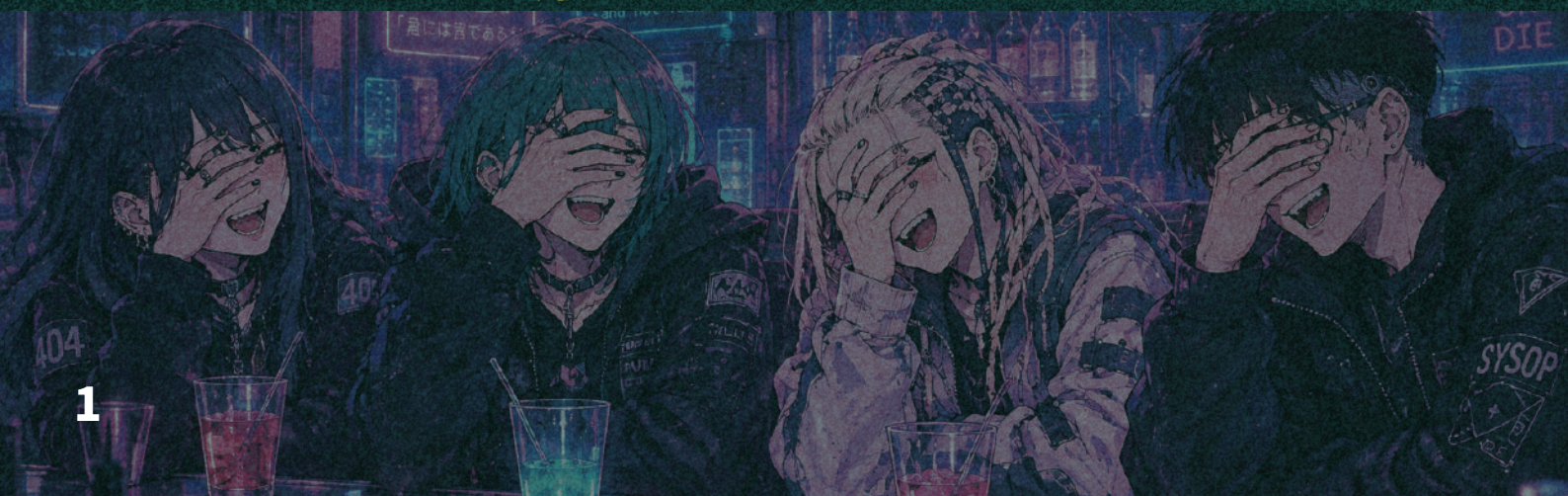
ただし、今夜の標的が、誰かの明日の生活を支えているかもしれない。

妙に慎重な提案。理由の曖昧な反対。
仲間の指先が止まったとき、あなたは何を読み取るだろう。
問い詰めるか？ 任せるか？ それとも、黙って別の道を探すか？

『BiB 404』は、共通の手札とハッキングプログラムを使い、
4人のネットランナーとしてミッションに挑むゲームだ。
チームとしての実績を積む一方で、仕事の結果は街を変え、
あなたたちの暮らしにも返ってくる。

あなたは仲間と言えない事情を胸に抱えながら、それでも刺激を求めて、
今夜もネットランナーとして走る。

さあ、グラスを脇へ。
今夜は、どこを狙おうか。



デザイナーズノート

このゲームでは、プレイヤーはネットランナーたちが集まる Bar
【BiB 404】（ビブ・フォー・オー・フォー）の常連客となります。

意気投合した仲間たちとランナー界隈で名を上げるべく、
8つのミッションの成功を目指して協力します。

BiB 404 で出会った仲間たちは、お互いのハンドルネームと、
ネットランナーとしての顔しか知りません。

しかし、そのウラでは、
「あ……実は、そのミッション先を攻めるのは個人的に困るんだよな……」
という事情を抱えていたりします。

仲間と成功を目指したいけれど、自分の事情もある。
そんな事情を隠しつつ、仲間たちとコミュニケーションを取り、
ミッションに挑むジレンマをテーマにしています。

ゲームシステムはまた例によって
自分の好きな既存のゲームを組み合わせた、自己満足キメラゲームです（笑）

1人用カードゲーム『ノースウッド！』を協力ゲームに変更し、
そこに『ストリテラ』のオモテ／ウラの正体隠匿要素を少し加え、
世界観には『VA-11 Hall-A』の雰囲気を取り入れた感じです。

前作『Blasphemer』よりは、テーマもシステムもだいぶ軽め。

TRPG 要素はオマケで、
メインは『ノースウッド！』を複数人でプレイすることです。
そう考えると、ある意味これは MOD ですね（笑）

基本ルール (原作「ノースウッド!」)

■ ゲームの目的

あなたたちは、バー「BiB 404」に集まる4人のネットランナーです。
共通の手札とハッキングプログラムを使い、8つのミッションに挑みます。
各ミッションには、獲得すべきトリック数が指定されています。
目標より多くても、少なくても失敗。
必要な箇所に、必要なだけ介入することが仕事です。
全ミッション終了後、成功したミッションの★を合計し、チームの実績を判定します。

■ 原作「ノースウッド!」用語の置き換え

- ・領地 → ミッション ・領主 → 標的システム
- ・協力者 → 基本プログラム ・協力的になった領主 → 獲得プログラム
- ・対話カード → アクセスカード ・対話／トリック → システムとの1回の攻防

■ 準備

① 0～7のミッションを並べる

数字は、そのミッションで獲得する必要があるトリック数です。

★は成功時に得られる名声スコアです。

(0,7=★4 1,6=★3 2,5=★2 3,4=★1)

② 各ミッションに標的トークンを1つ目印として置く

標的システムのスートが、そのミッションの「切り札」になります。

③ 共通の基本プログラム (全24種類、スートごとにランダムで各1枚) を4枚用意する

プログラムは個人の持ち物ではなく、チーム全員で使う道具です。

④ アクセスカード32枚を混ぜる

4スート、各1～8のカードを山札にし、8枚を引いて共通の手札として公開します。

山札・捨て札・獲得札の置き場を分けておきます。

⑤ 最初のミッションリーダーを決める

そのミッションの最初の手番を担当します。

■ ミッションの進め方

【1. 標的を選ぶ】

共通の手札を見ながら相談し、まだ挑んでいないミッションを1つ選びます。手札と目標トリック数、切り札、使えるプログラムを確認しましょう。各ミッションに挑戦できるのは1回だけです。

【2. プログラムを準備する】

過去のミッションで獲得したプログラムがあれば、基本プログラムと一時的に入れ替えられます。入れ替えは1枚対1枚で行い、使用するプログラムは常に4枚です。複数枚を入れ替えても構いません。

【3. システムとの攻防】

ミッションリーダーから始め、1トリックごとに時計回りで手番を交代します。

手番のプレイヤーが、共通プログラムの使用と、手札から出すカードを決定します。

1回の攻防は、次の順番で進みます。

① プログラムを使う

未使用のプログラムを、最大1枚使えます。使わなくても構いません。カードの効果をすべて処理し、使用済みの目印として横向きにします。各プログラムは1ミッションにつき1回だけ使用できます。使用するかどうかは、次の相手カードを見る前に決めます。

② システムのカードを公開する

山札の一番上をめくり、捨て札に置きます。これが今回の相手カードです。

③ 手札から1枚出す

相手カードと同じスートが手札にあれば、必ずそのスートを出します。同じスートがなければ、どのカードでも出せます。

④ トリックの獲得を判定する

次のどちらかを満たせば、1トリックを獲得します。

- ・相手と同じスートで、相手より大きい数字を出した。
- ・相手が切り札以外のスートで、こちらが切り札を出した。

獲得した場合は、自分たちが出したカードを獲得札の置き場へ移します。

獲得できなかった場合は、捨て札に置きます。

次のプレイヤーへ手番を渡し、①から繰り返します。

【判定の例】

切り札が「♦」のミッションの場合：

- ・相手が「♦の 4」、こちらが「♠の 7」
→ 同じスートで数字が大きいため、獲得。
- ・相手が「♠の 4」、手札に♠がなく「♦の 1」を出す
→ 切り札なので、獲得。
- ・相手が「♠の 4」、手札に♠がなく「♥の 8」を出す
→ 数字は大きくても、同じスートでも切り札でもないため、獲得できない。

■ ミッションの終了

トリックの処理後、またはプログラムの効果をすべて処理した後に、手札か山札のどちらかがなくなったら、ミッションは即座に終了します。

目標数に届いたからといって、途中で終了することはできません。

また、終了してから追加でプログラムを使うこともできません。

【目標トリック数と一致した場合】

ミッション成功です。

そのミッションの★を確保します。

攻略した標的システムは、次のミッション以降に使える獲得プログラムになります。

【目標トリック数と一致しなかった場合】

ミッション失敗です。

その標的システムを取り除き、ミッションを裏返します。

★とプログラムは獲得できません。

■ 次のミッションへの準備

① 今回持ち込んだ獲得プログラムを取り除く

実際に能力を使ったかどうかにかかわらず、持ち込んだものはすべて取り除きます。

ただし、その獲得元のミッションで確保した★は失いません。

② 基本プログラム 4 枚を戻す

すべて未使用の状態に戻します。

③ アクセスカード 32 枚をすべて混ぜ直す

新しく 8 枚を引き、共通の手札として公開します。

④ ミッションリーダーを時計回りに交代する

新しいリーダーを起点に、次のミッションを始めます。

■ ゲームの終了と実績

8 つすべてのミッションに挑んだら終了です。

成功したミッションの★を合計します。

原作の達成基準は、次のとおりです。

- ・ 16 点以上：ブロンズ
- ・ 18 点以上：シルバー
- ・ 20 点：ゴールド

標準の成功ラインは 16 点です。

より高い実績を目指す場合は、開始前に目標点を決めておきます。

■ 覚えておきたいこと

- ・ 0～7 は難易度の順番ではなく、獲得すべきトリック数です。
- ・ プログラムによって手札が増減するため、攻防が必ず 8 回になるとは限りません。
- ・ 捨て札と獲得札は、いつでも確認できます。ただし、順番は変えません。
- ・ プログラムの具体的な効果は、原作の各カードに従ってください。

「BiB404」としての追加ルール

■ 自分にとって都合の悪いミッション

セッション開始前に、各プレイヤーは1D8を振り、出目から1を引いた数字（0～7）を、自分だけがわかるようにメモしておきます。

この数字が、自分のキャラクターにとって「成功すると都合の悪いミッション」の目標トリック数になります。

他のプレイヤーと数字が重複していても構いません。確認や振り直しはせず、誰がどのミッションに事情を抱えているかは秘密にしておきます。

■ ミッション中の相談と意思表示

【1. 標的を選ぶ】【2. プログラムを準備する】

仲間と相談しながら、自分にとって都合の悪いミッションを後回しにしたり、失敗につながる選択へと密かに誘導したりします。

ただし、チームとしては高い実績を目指しています。自分の事情とチームの成功の間で、うまく折り合いをつけましょう。

【3. システムとの攻防】

手番のプレイヤーは、行動を確定する前に、次のタイミングで行動案を宣言します。

- ・相手カードをめくる前：共通プログラムを使うかどうか。使う場合は、どれを使うか。
- ・相手カードをめくった後：手札からどのカードを出すか。

それぞれの宣言に対し、他の3人は「賛成」か「反対」を示します。

使わないカードの赤と黒や、トークンなどを利用し、どちらが賛成・反対を表すかは事前に決めておきます。

各自、意思表示に使うカードやトークンを伏せて選び、全員の準備ができたら同時に公開します。誰が賛成・反対したかは、全員に見えるようにしてください。

このとき伝えられるのは、賛成か反対かだけです。理由の説明や、具体的な行動の指示は禁止します。

最終決定権は、あくまで手番のプレイヤーにあります。多数決ではありません。他のプレイヤーの意思表示を見たうえで、宣言どおりに行動するか、変更するかを決めます。

行動案を変更しても、再投票は行いません。基本ルールに従って行動を確定し、処理を進めます。

「BiB404」としての追加ルール

■ ミッション後の会話シーン

各ミッションの終了後に、短い会話シーンを挟みます。例えば、次のような導入から始めてください。

「今夜も、あなたたちはいつものように BiB 404 に集まっている。

店内で流れるニュースや、他のネットランナーたちの話題には、さっそく前回のミッションの影響が表れているが……」

仲間と成功を祝ったり、失敗を振り返ったりしながら、それぞれの事情を会話ににじませてみましょう。

例えば――

「いやー、今回はさすがに危なかったな。でも、あのタイミングでの機転が利いたよな。乾杯しようぜ！ ……おい、せっかくの成功祝いだってのに、なんか浮かない顔してるな？ どうした？」

(実は、前回の標的は昼の仕事でようやくつかんだ取引先だった。あの一件で、せっかくの案件を失ったとは言えず……)

「あ、いや……ちょっと寝不足でね……。い、いやあ、私たちって、やっぱりサイコーにイケてる仲間よね～(涙)」

……というような感じです (笑)

■ エンディング

全ミッション終了後は、今回の仕事の総括を語り合います。

さらに、自分にとって都合の悪いミッションの成否を踏まえ、それぞれのキャラクターの暮らしや人間関係がどうなったのか、エンディングを描写してください。



ハッキングプログラムカードリスト



- ・手札が 8 枚より少ないなら、8 枚になるように山札から引く。
- ・山札、捨て札、得点置き場。それぞれの 1 番上のカードを引く。
- ・手札にある最も数字の高いカード（複数なら全て）を得点置き場に移す。
- ・切り札スートが出るか、任意でやめるまで、山札から 1 枚ずつ引き続ける。
- ・手札から最も数字の低いカードを捨て札にする（複数あるなら 1 枚）。その数字に等しい枚数だけ山札から引く。
- ・手札から 1 枚選び、山札からそのカードと同じ数字のカードを全て手札に加える。その後、山札をシャッフルする。



- ・手札から切り札スートと一致しているカードを全て捨て札にする。
- ・得点置き場の 1 番上のカードを、山札の 1 番上に移す。
- ・合計が「9」になるように手札からカードを 2 枚捨て札にする。
- ・「1」～「8」のカードがそれぞれ手札に 1 枚だけになるように、その他のカードを捨て札にする。
- ・自分の手札枚数と同じ数字のカード 1 枚を捨て札にする。
- ・「1」「2」「3」のカードを全て捨て札にする。



- ・山札から 2 枚引き、手札から 2 枚捨て札にする。
- ・山札の上から 3 枚確認し、同じ順番で山札の上に戻す。
- ・スートを 1 つ指定して、山札から 2 枚引く。その後、手札から指定したスートを全て捨て札にする。
- ・手札から 1 枚捨て札にし、山札から 1 枚引く。その後、使用済みのプログラム 1 つにつき、同じことを行う。
- ・山札から 2 枚引く。その 2 枚の数字の合計と同じ値になるように、手札から任意の枚数を捨て札にする。
- ・次の返答のカードが偶数ならプレイ後に山札から 1 枚引く。奇数なら手札から 1 枚捨てる。



- ・現在のミッションの切り札を必要獲得トリック数の差が 2 以内の別の切り札と入れ替える。
- ・現在のミッションの未獲得プログラム効果をコピーして発動する。
- ・山札の一番上を確認して、手札から 1 枚を選んでそれと交換する。
- ・ミッションターゲットを、他の攻略していない隣のミッション（攻略済のミッションは飛ばす）に移動させる。
- ・山札から 1 枚引く。さらに使用済みのプログラムを 1 つ未使用にする。
- ・手札に捨て山もしくは得点置き場の一番上に同じ数字のカードがあるなら、それぞれ 1 枚ずつ交換してもよい。

ミッション・シチュエーション例

番号は難易度ではなく目標トリック数。事情の例は自由に選択・アレンジできます。

ミッション	シチュエーション	成功されると困る事情の例
0 見るだけ。絶対、見るだけ。	会員制オークションのシステムへ潜入し、秘密の取引記録をコピーする。改変を検知すると記録が消えるため、システムを書き換えずに仕事を終える必要がある。成功すれば、依頼人が不正取引を公表する。	【生活】 このサイトの保守が、毎月きちんと入金される唯一の仕事。不祥事で閉鎖されたら困る。 【秘密】 匿名の落札者に自分がいる。違法な品ではないが、仲間に知られたくない趣味全開の買い物だ。
1 星ひとつのお願い	飲食店評価サービスの不正操作を暴き、報復で低評価にされた店の記録を修正する。触るのは評価を決める中枢の一点だけ。成功すれば、店の本来の評価が戻る。	【家族】 身内の店は、その不正で評価を盛ってもらっている側。味はともかく、家族は本気で店を守ろうとしている。 【居場所】 行きつけの静かな店が、実は隠れた名店。評価が戻れば大混雑し、自分の指定席がなくなる。
2 明細にないお仕事	配送企業が隠している未払い残業の記録を回収し、労働者側へ送る。勤怠記録と支払い記録の2か所を押さえ、請求に使える証拠をそろえる。	【生活】 ようやく契約を取れた自分の昼の仕事先。大口契約が止まると、来月の家賃が危ない。 【友人】 記録をごまかしていた担当者が友人。上司に命じられていたことは知っているが、証拠だけではそこまで伝わらない。
3 その広告、もう見ました	住宅街を埋め尽くす広告網の3つの配信拠点を書き換え、一晩だけ住民たちの作品を流す。巨大企業の広告枠を、市民の展覧会に変えてしまおう。	【仕事】 差し替えられる広告は、自分が徹夜で仕上げた初の大型案件。今夜が初公開だった。 【家族】 家族が営む小さな店も、奮発して今夜の広告枠を買っている。「明日は忙しくなるぞ」と張り切っていた。

ミッション・シチュエーション例

番号は難易度ではなく目標トリック数。事情の例は自由に選択・アレンジできます。

ミッション	シチュエーション	成功されると困る事情の例
4 あなたの家賃、更新しました	住居管理企業が導入する、住民を追い出すための不当な家賃改定を阻止する。4つの管理区画に残る旧契約を復元し、住民の暮らしを守る。	【生活】自分の部屋だけは、管理システムのミスで家賃が異様に安い。旧契約へ戻されると正規の金額になる。 【仲間】別の仲間たちが、空室扱いの部屋を隠れ家に使っている。契約記録の復元で、本来の入居者が戻ってくる。
5 声の持ち主に返せ	配信企業に囲い込まれたアーティストたちの楽曲を解放する。5系統の権利管理を切り替え、本人が自分の曲を配信・販売できるようにする。	【生活】企業側の権利管理を請け負っている。仕事なくなるのは痛いし、自分が組んだ仕組みを自分で破るのも複雑だ。 【秘密】解放される作品の中に、別名義で出した自作曲がある。タイトルも歌詞も若気の至りで、現在の自分とは絶対に結びつけられたくない。
6 今夜、街は顔を忘れる	監視企業が追う内部告発者の逃走を助けるため、6つの監視区画へ偽の認識情報を流す。一晩だけ、街のカメラは追跡対象を見分けられなくなる。	【家族】家族の夜間移動を、その見守りシステムで確認している。今夜に限って連絡もついていない。 【仲間】カメラの保守を担当する別チームが、以前自分を助けてくれた連中。大規模障害を起こすと、彼らに責任が押しつけられる。
7 配送先は、この街ぜんぶ	廃棄予定の生活物資を配送ドローンごと確保し、必要としている地区へ届ける。7つの物流拠点を掌握する、今夜いちばん派手な仕事だ。	【生活】自分の小さな運送会社が、この便の配送保証を引き受けている。荷物が消えれば多額の補償を求められる。 【秘密】倉庫には、廃棄品としてこっそり置きしてもらった希少な旧式機材がある。何年も探していた代物が、街中へばらまかれてしまう。