

シナリオ1「悪魔のいる天国」ゲストデータ

リロイ

カブキ◎、クロマク、カプトワリ●

▼神業

チャイ 腹心 とどめの一撃

▼能力値

理性：3/10 感情：6/15
 生命：6/10 外界：8/15
 CS：7 AR：1

▼技能

- ★射撃.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♠♣♥♦
- 芸術：音楽.....3♠♣♥♦
- ★社会：ストリート.....1♠♣♥♦
- ※カーズII.....1♠♣♥♦
- ※カーズ.....2♠♣♥♦
- ※ハードラック.....2♠♣♥♦
- ※代理人.....1♠♣♥♦
- ※暗闇の渦.....1♠♣♥♦
- ※クイックドロー.....2♠♣♥♦
- ※必殺の矢.....2♠♣♥♦

▼アウトフィット

・武器

MP21 (『OFC』P37) 電制：12
 攻：P+5 受：- 射：近
 ・サイバーウェア
 ウェポンコネク (『OFC』P94) 電制：14
 MP21の攻撃の達成値+1。
 ・その他
 報酬点15点

■戦闘プラン1

「リサーチ5」でリロイとトループとの戦闘になった場合の戦闘プランを記述する。

▼セットアッププロセス

リロイは至近～中の単体に〈暗闇の渦〉で〈自我〉と対決、経験点5点消費。カット中、対象が行なう攻撃のダメージ-3。

▼メインプロセス

リロイは近の単体に〈射撃〉(必殺の矢)で攻撃する。達成値+3。ダメージは[P+5]に差分値追加。

トループはメインプロセスでキャストにエンゲージして攻撃する。

▼オートアクション

リロイは自身を攻撃した判定に〈カーズ〉を使用し、達成値に-4する。【AR】を消費。アクト1回、〈カーズII〉を組み合わせ【AR】0でも〈カーズ〉を使用できる。

▼リアクション

リロイは1カットに1回、〈ハードラック〉でドッジする。達成値+4。

▼神業

《チャイ》は戦闘不能ダメージへの打ち消し、《腹心》は(代理人)で変更し、《とどめの一撃》として使用。《とどめの一撃》と合わせて戦闘力の強いキャストに使用する。

“回収屋”ハーディ

カプト◎、カゼ●、カタナ

▼神業

難攻不落 脱出 死の舞踏

▼能力値

理性：7/13 感情：2/11
 生命：9/15 外界：5/10
 CS：9 AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♠♣♥♦
- ※鉄壁.....4♣♠♥♦
- ※自動防御.....2♠♣♥♦
- ※剣圧.....3♠♣♥♦
- ※無風剣.....3♠♣♥♦
- ※居合い.....3♠♣♥♦

▼アウトフィット

・武器

ヒートアーム (『OFC』P34) 電制：15
 攻：I+6 受：1 射：至近
 ・防具
 HAジャケット (『OFC』P64) 電制：16
 防 (S/P/1)：5/4/6
 ・サイバーウェア

剛猿 (『OFC』P100) 電制：13
 白兵攻撃の肉体ダメージに+5。

サイバーアイ (『OFC』P101) 電制：13
 人口眼球、「隠：6」。

猿王 (『OFC』P104) 電制：13
 剛猿を変更(適用済)。

・サービス

全身義体 (『OFC』P233) 電制：21
 肉体ダメージ無効化。アクト1回。

リ・フェイラン

李飛浪

カゲ●、チャクラ、レッガー◎

■不可知 ■黄泉還り □不可蝕

▼能力値

理性：7/13 感情：4/14
 生命：7/13 外界：5/10
 CS：9 AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♠♣♥♦
- ★圧力.....3♠♣♥♦
- ※霞斬り.....4♣♠♥♦

※完全奇襲.....2♠♣♥♦

※死点撃ち.....2♠♣♥♦

※縮地.....3♠♣♥♦

※鉄拳.....2♠♣♥♦

※イカサマ.....3♠♣♥♦

※追い込み.....3♠♣♥♦

※復讐者.....1♠♣♥♦

▼アウトフィット

・武器

ブラックストリング (『OFC』P34) 電制：18
 攻：S+7 受：- 射：至近

・防具

天玄衣 (『OFC』P64) 電制：15
 防 (S/P/1)：3/4/4

■戦闘プラン2

▼セットアッププロセス

李飛浪は〈縮地〉を使用。【CSカレント】16 (シーン1回)。

▼メインプロセス

李飛浪は至近の単体に〈白兵〉(完全奇襲)〈死点撃ち〉(鉄拳)で攻撃。達成値+3。ダメージは[X+14]に差分値追加。カット1回。シーン1回、〈霞斬り〉を組み合わせダメージ軽減技能を使用不可。

ハーディはムーブでキャストにエンゲージし、マイナーで〈剣圧〉を使用し、封鎖。メジャーは〈白兵〉(無風剣)で攻撃。達成値+3。ダメージは[I+13]。

▼リアクション

ハーディは〈白兵〉(自動防御)〈鉄壁〉でカット2回まで【AR】を消費せずバリーを行なう。受け値は9。また、〈剣圧〉により離脱に〈白兵〉でリアクションできる。達成値+3。

▼神業

ハーディの《死の舞踏》は、戦闘力の高いキャストに優先する。《難攻不落》は李飛浪を守るために使用。《脱出》はリサーチフェイズの退場か、自身の防御に使用する。

李飛浪の《不可蝕》は〈復讐者〉を使用し、戦闘不能ダメージを与えたキャストに《死の舞踏》か《とどめの一撃》として使用する。

▼社会攻撃

李飛浪は、社会攻撃に〈追い込み〉を組み合わせ、ダメージに+【消費した報酬点】する。ダメージは21以上与えることを狙う。

シナリオ2「エスケープ・フロム・イワサキ」ゲストデータ

楠木岩齋

ハサラ●、カゲ◎、チャクラ

▼神業

■天変地異 □不可知 □黄泉還り

▼能力値

理性：8/15 (14) 感情：5/15 (14)

生命：6/12 (11) 外界：3/7 (6)

CS：9 AR：1

▼技能

★白兵.....4♣♣♥◆

★回避.....2♣♣♥◇

※元力付与.....4♣♣♥◆

※元力：大地（正）.....4♣♣♥◆

※拡大.....2♣♣♥◇

※具現者.....1♠♠♥◇

※拳法.....3♣♣♥◇

※鉄拳.....3♣♣♥◇

▼アウトフィット

・武器

生身（『OFC』P20） 電制：-

攻：I+0 受：0 射：至近

・防具

鎖帷子（『OFC』P62） 電制：-

防（S/P/I）：1/1/1

面頬（『OFC』P70） 電制：16

防（S/P/I）：3/2/2

肉体・精神ダメージ+2

合計

防（S/P/I）：4/3/3

・サイバーウェア

閃鋼（『OFC』P93） 電制：16

セットアップ。【CSカレント】+6。シーン1回。

不知火豹花

カタナ、マヤカシ◎、ニューロ●

▼神業

□死の舞踏 □守護神 □電脳神

▼能力値

理性：8/15 (14) 感情：6/15 (14)

生命：3/8 (7) 外界：5/12 (11)

CS：8 (10) AR：1

▼技能

★白兵.....3♣♣♥◆

★心理.....2♣♣♥◇

★回避.....2♣♣♥◇

★自我.....2♣♣♥◇

★電脳.....3♣♣♥◆

※居合い.....3♣♣♥◇

※伝心.....2♣♣♥◇

※思惟剣.....2♣♣♥◇

※01フィーリング.....2♣♣♥◇

※ヴィジョナリー.....2♣♣♥◇

▼アウトフィット

・武器

降魔刀（『OFC』P20） 電制：-

攻：S+4 受：2 射：至近

・防具

鎖帷子（『OFC』P62） 電制：-

防（S/P/I）：1/1/1

勇雅（『OFC』P63） 電制：14

防（S/P/I）：2/1/3

合計

防（S/P/I）：3/2/4

・サイバーウェア

タイプX（『OFC』P92） 電制：15

セットアップ。【CSカレント】+2。

柴ヶ崎タカキ

タタラ●、エゲセク◎、ハイランダー

▼神業

■タイムリー ■買収 □天罰

▼能力値

理性：7/14 (13) 感情：4/11 (10)

生命：2/7 (6) 外界：9/16 (15)

CS：6 AR：1

▼技能

★自我.....2♣♣♥◆

★心理.....3♣♣♥◆

★圧力.....3♣♣♥◆

操縦：地上車両.....1♠♠♥◇

※加速装置.....2♣♣♥◇

※デスマーチ.....2♣♣♥◇

※ビッグプロジェクト.....1♠♠♥◇

※企業の一撃.....2♣♣♥◆

※天の恩寵.....3♣♣♥◆

※守護天使.....2♣♣♥◇

▼アウトフィット

・武器

守護天使（武器）（『SKD』P232）電制：18

攻：P+18 受：- 射程：近~中

・ヴィークル

プロミネント（『OFC』P147）電制：15

攻：I+5 SF：2

防（S/P/I）：3/3/4

富裕層向けのセダン

・その他

報酬点15点

■戦術

▼セットアッププロセス

楠木岩齋は閃鋼を使用。【CSカレント】15に（シ→1）回。

不知火豹花はタイプXを使用。【CSカレント】10。

柴ヶ崎タカキは至~中の単体（岩齋を優先）に〈加速装置〉を使用。【CSカレント】+〔カードの数字〕。

▼メインプロセス

楠木岩齋はキャストのエンゲージに移動、至近の範囲（選択）に〈白兵〉（元力付与）（元力：大地（正））（鉄拳）で物理攻撃（1カット1回）。達成値+3、ダメージは〔I+6〕に差分値追加。

不知火豹花は、至近の単体に〈白兵〉（思惟剣）で物理攻撃（カット1回）。達成値+3、ダメージは〔S+12〕。

柴ヶ崎は〈天の恩寵〉を岩齋に使用し、カット中、メジャーアクションの達成値+4。味方がいない場合、近~中の単体に〈自我〉（守護天使）で射撃攻撃。達成値+3、ダメージは〔P+12〕。

▼リアクション・その他

柴ヶ崎は岩齋が豹花の攻撃の判定に〈デスマーチ〉で達成値+4〔AR消費〕。低い達成値は〈ビッグプロジェクト〉で達成値21に変更（アクト1回）。

岩齋は肉体ダメージを受けた時に〈元力：大地（正）〉を使用。16点軽減（カット1回）。

▼神業

岩齋は《天変地異》を〈具現者〉で《難攻不落》として使用可能。《不可知》は攻撃に

豹花の《死の舞踏》は、なるべく『①クグツ』に使用。《守護神》は自身を守る。

柴ヶ崎の《天罰》は最後まで残す。

▼社会攻撃

柴ヶ崎は〈圧力〉（企業の一撃）で対象を攻撃。ダメージに差分値追加。

シナリオ3「Showdown!」ゲストデータ

ジェリー・ゴールドバーク

カブキ◎●、ミストレス、レッガー

▼神業

□チャイ □ファイト! ■不可触

▼能力値

理性：5/14 感情：8/14
 生命：5/10 外界：8/16
 CS：8 AR：1

▼技能

交渉.....4♣♠♥♦
 芸術：MC.....3♠♣♥♦
 ※オンスタージ.....3♠♣♥♦
 ※ジャンヌダルク.....3♠♣♥♦
 ※声援.....4♠♣♥♦
 ※声援II.....1♠♣♥♦

▼アウトフィット

・防具

フォーマリティ (『OFC』P63) 電制：15
 防 (S/P/I)：2/2/2

シンセティック

カブト、カタナ◎、カゲムシャ●

▼神業

□難攻不落 ■死の舞踏 ■神出鬼没

▼能力値

理性：8/13 (12) 感情：4/13 (12)
 生命：8/14 (13) 外界：3/9 (8)
 CS：10 AR：1

▼技能

★白兵.....8♠♣♥♦
 ★回避.....3♠♣♥♦
 ※居合い.....4♠♣♥♦
 ※無風剣.....5♠♣♥♦
 ※修羅.....2♠♣♥♦
 ※金剛.....3♠♣♥♦
 ※常在戦場.....3♠♣♥♦
 ※カバリング.....3♠♣♥♦

▼アウトフィット

・武器

シャドウソード (『OFC』P35) 電制：15
 攻：S+7 受：1 射：至近
 オートアクションで準備可能。

・防具

ホワイトガード (『OFC』P67) 電制：12
 防 (S/P/I)：3/3/4

・サイバウェア

ウツクンフェイス (『OFC』P100) 電制：5
 サイバウェア。変装の〈隠密〉に+1。

メリエラ・ザ・エメスガン

マネキン◎、カゲ、カブトワリ●

▼神業

■ブリーズ □不可知 □とどめの一撃

▼能力値

理性：8/13 感情：7/16
 生命：8/14 外界：8/14
 CS：11 AR：1

▼技能

★射撃.....8♠♣♥♦
 交渉.....3♠♣♥♦
 ※愛の狩人.....4♠♣♥♦
 ※アディクション.....1♠♣♥♦
 ※魔女の指先.....1♠♣♥♦
 ※誘惑.....4♠♣♥♦
 ※ガンフー.....3♠♣♥♦
 ※跳弾.....3♠♣♥♦
 ※黒羽の矢.....5♠♣♥♦
 ※無面目.....3♠♣♥♦
 ※死点撃ち.....3♠♣♥♦

▼アウトフィット

・武器

XP13×2 (『OFC』P40) 電制：16
 攻：P+7 受：- 射：近
 ・防具

メイルフェアリー (『OFC』P64) 電制：18
 防 (S/P/I)：3/2/5

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

ジェリーの至近～遠のシンセティックかメリエラに〈芸術：MC〉〈オンスタージ〉〈ジャンヌダルク〉を使用、自身の【AR】0に。カット中、対象が行なうメジャーアクションの達成値+5、物理攻撃のダメージ+6。2カット目以降は至～遠の単体に〈ジャンヌダルク〉を使用。カット中、対象が行なう物理攻撃のダメージ+6。

▼メインプロセス

シンセティックはムーブアクションでキャストにエンゲージし、至近の単体に〈白兵〉〈無風剣〉〈修羅〉で攻撃する。達成値+4、ダメージは【S+15】に差分値追加。

メリエラはムーブアクションでキャストの近距離へ移動し、〈射撃〉〈交渉〉〈死点撃ち〉で攻撃する。達成値+4、ダメージは【X+14】。〈コネ〉を取得している『①カタナ』に攻撃する場合は〈愛の狩人〉を組み合わせ、ダメージに+7。さらにシーン1回、〈跳弾〉を組み合わせる。対象は〈知覚〉を組み合わせなければリアクションできない。

▼その他

ジェリーはゲストが攻撃の判定に〈声援〉を使用し、成値+8。最初のカットは〈声援II〉を組み合わせることで、【AR】を消費しない(【AR】0でも判定可能)。

シンセティックは、至近～近の他のゲストへ攻撃が行なわれた場合、〈カバリング〉を使用してダメージを代わりに受ける。自分に与えられる肉体的ダメージは〈金剛〉によって[カードの数値+5]点軽減可能(カット1回)。

メリエラは、至近～近のキャストの判定に〈魔女の指先〉を使用し、達成値に-2(カット1回)。また『①カタナ』が判定に成功した際、〈アディクション〉を使用して手札を1枚捨てる(シーン1回)。〈背面撃ち〉を組み合わせれば〈知覚〉に関するペナルティを無視して判定が行える。

▼神業

ジェリーの〈チャイ〉はゲストへの攻撃を防ぐ。〈ファイト!〉はシンセティックの《難攻不落》の回数を増やす。

シンセティックの《難攻不落》はゲストへの攻撃を防ぐために使用する。

メリエラの《不可知》と《とどめの一撃》はキャストに即死系神業として使用する。