

## シナリオ1「セイム・オールド・ストーリー」ゲストデータ

### トーチマン

ハサラ●、タタラ◎、レッガー

#### ▼神業

タイムリー 天変地異 不可触

#### ▼能力値

理性：9/15 感情：7/12  
生命：5/10 外界：4/13  
CS：10 AR：1

#### ▼技能

★射撃.....4♣♣♥◆  
★製作：武器.....2♣♣♥◇  
運動.....2♣♣♥◇  
※元力付与.....3♣♣♥◆  
※元力：火炎(正).....3♣♣♥◆  
※改造.....4♣♣♥◆  
※加速装置.....2♣♣♥◆  
※凶刃.....3♣♣♥◆

#### ▼アウトフィット

・武器  
息吹(『OFC』P50) 電制：15  
攻：1+8(12) 受：- 射：近~中  
【対象：範囲】。(改造)適用済。  
・防具  
ツナギウェア(『OFC』P64) 電制：10  
防(S/P/I)：1/1/2  
ガードバンド(『OFC』P70) 電制：8  
防(S/P/I)：1/1/1  
合計  
防(S/P/I)：2/2/3  
・サイバーウェア  
ジェットリンク(『OFC』P99) 電制：17  
マイナー、離脱時の(運動)に+2。  
鉄躯(『OFC』P100) 電制：19  
搭載兵器を「部位：両手持ち」で準備可能。

### ピアノバラード

カブキ●、カプト、カプトワリ◎

#### ▼神業

チャイ 難攻不落 とどめの一撃

#### ▼能力値

理性：5/11 感情：7/14  
生命：8/14 外界：6/13  
CS：10 AR：1

#### ▼技能

★射撃.....4♣♣♥◆  
芸術：ピアノ.....4♣♣♥◆  
※マエストロ.....4♣♣♥◇  
※ラッキーストライク.....2♣♣♥◆  
※自動防御.....2♣♣♥◇  
※金剛.....2♣♣♥◆  
※ガンフー.....2♣♣♥◆  
※鉄壁.....3♣♣♥◆

※黒羽の矢.....1♣♣♥◇  
※バリングショット.....3♣♣♥◆

#### ▼アウトフィット

・武器  
MP21st(『OFC』P40) 電制：13  
攻：P+5(7) 受：- 射：近  
至近への攻撃時は()内。  
・防具  
インナーアーマー(『OFC』P62) 電制：15  
防(S/P/I)：0/1/1  
フォーマリティ(『OFC』P63) 電制：15  
防(S/P/I)：2/2/2  
合計  
防(S/P/I)：2/3/3  
・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。

### “スパイダー”メアリー

マネキン◎、カタナ、カゲ●

#### ▼神業

フリーズ! 死の舞踏 不可知

#### ▼能力値

理性：6/11 感情：3/14  
生命：7/14 外界：5/9  
CS：9 AR：1

#### ▼技能

★白兵.....3♣♣♥◆  
★回避.....2♣♣♥◇  
隠密.....3♣♣♥◆  
運動.....3♣♣♥◆  
※居合い.....3♣♣♥◇  
※剣圧.....3♣♣♥◆  
※無風剣.....3♣♣♥◆  
※修羅.....2♣♣♥◇  
※無面目.....1♣♣♥◇  
※猿飛.....3♣♣♥◇  
※地走り.....2♣♣♥◇

#### ▼アウトフィット

・武器  
生身(『OFC』P20) 電制：-  
攻：(S+6) 受：(2) 射：至近  
地蜘蛛のデー々適用済。  
・サイバーウェア  
地蜘蛛(『OFC』P122) 電制：16  
防(S/P/I)：2/2/3  
セットアップ。シーン中【CS】+2、(運動)回避判定に+1。

・ファッション  
シャーリィ(『OFC』P79) 電制：16  
メイド服。

### ■戦闘プラン

#### ▼セットアッププロセス

ピアノバラードはタイプXを使用。【CSカレント】12。

トーチマンは自身に(加速装置)を使用。【CSカレント】+【カードの数字】。

メアリーは地蜘蛛を使用。シーン中【CS】11。

#### ▼メインプロセス

南野紫音が登場している場合、ゲストたちは彼女の抹殺を優先する。

トーチマンは(射撃)(元力付与)(元力：火炎(正))(凶刃)で近~中の範囲に射撃攻撃(味方を巻き込んででも気にしない)。ダメージ[X+15]。ダメージを与えた場合さらに【BS：衰弱(-3)】。

ピアノバラードはメジャーで(射撃)(芸術：ピアノ)で近の単体に射撃攻撃。達成値+4、ダメージ[P+10]。至近の対象には(ガンフー)を組み合わせ、ダメージ[P+14]。(ラッキーストライク)で山引きし、成功したら+【カードの数字】(ファンブルの場合はマイナスする)。メアリーはムーブでキャストのエンゲージに移動し、マイナーで(剣圧)でエンゲージを封鎖、メジャーは(白兵)(運動)(無風剣)で至近の達成値+4、ダメージ[S+12]に差分値追加。

#### ▼リアクション

ピアノバラードは(射撃)(鉄壁)(自動防御)(バリングショット)で至近のゲストにバリーを行なう。【受：11】。肉体ダメージを受けたら(金剛)で【カードの数字】軽減する。

#### ▼神業

メアリーの「フリーズ!」は《とどめの一撃》に、《チャイ》、《タイムリー》はゲストの防御に使用する。《不可知》が残っていれば攻撃に使用。防御系神業は葛間を守ることを優先して使用する。

## シナリオ2「ゲーム・オブ・クリミナル」ゲストデータ

### テクノフェアリー

ミストレス●、マネキン、クログネ○

#### ▼神業

□ファイト! □ブリーズ! □万能道具

#### ▼能力値

理性:7/15 感情:9/14  
 生命:5/11 外界:3/15  
 CS:10 AR:1

#### ▼技能

★心理.....2♣♠♡◇  
 交渉.....2♣♠♡◇  
 ※母性本能.....2♣♠♡◇  
 ※誘惑.....3♣♠♡◇  
 ※ボイズンスマイル.....2♣♠♡◇  
 ※フォルム:アイコン.....1♠♠♡◇  
 ※協調開始.....2♣♠♡◇  
 ※ドミネーター.....2♣♠♡◇  
 ※技の神髄.....2♣♠♡◇  
 ※騒霊.....2♣♠♡◇

#### ▼アウトフィット

・防具  
 ミラージャケット(『OFC』P54) 電制:-  
 防(S/P/I):2/2/3  
 レーザー武器からの肉体ダメージ-10。

### “アーティスト”アレックス・アルバ

タタラ●、カリスマ、ニューロ○

#### ▼神業

■タイムリー □神の御言葉 ■脳神

#### ▼能力値

理性:9/15 感情:6/13  
 生命:1/7 外界:7/15  
 CS:8 AR:1(2)

#### ▼技能

★心理.....2♣♠♡◇  
 脳.....4♣♠♡◇  
 ※ハイボルテージ.....4♣♠♡◇  
 ※爆破工作.....4♣♠♡◇  
 ※陣頭指揮.....2♣♠♡◇  
 ※不滅の情熱.....2♣♠♡◇  
 ※O1フィーリング.....5♣♠♡◇  
 ※ドミネート.....2♣♠♡◇  
 ※防壁構築.....5♣♠♡◇  
 ※ボルターガイスト.....2♣♠♡◇

#### ▼アウトフィット

・武器  
 爆破工作(武器)(『SKD』P235) 電制:18  
 攻:+14 受:- 射:近~中  
 ・タップ  
 ミュート(『OFC』P132) 電制:27  
 【AR】+1(適用済)、すべてのダメージ+3。  
 エスケープアース(『OFC』P138) 電制:21(23)

タップの[故障][破壊]を打ち消す。使い捨て。  
 ・防具  
 フォーマリティ(『OFC』P63) 電制:15(17)  
 防(S/P/I):2/2/2  
 サイバーコート(『OFC』P67) 電制:18  
 防(S/P/I):0/0/1  
 アウトフィットの【電制】+2(適用済)。  
 合計:防(S/P/I):2/2/3

### ダークアイ

カゲ、カプトワリ=カプトワリ○●

#### ▼神業

□不可知 ■とどめの一撃 □とどめの一撃

#### ▼能力値

理性:9/12 感情:1/13  
 生命:6/10 外界:9/14  
 CS:8 AR:1

#### ▼技能

★射撃.....4♣♠♡◇  
 ★回避.....2♣♠♡◇  
 隠密.....2♣♠♡◇  
 ※影化.....3♣♠♡◇  
 ※エイミング.....3♣♠♡◇  
 ※クイックドロウ.....5♣♠♡◇  
 ※貫きの矢.....2♣♠♡◇  
 ※必殺の矢.....2♣♠♡◇  
 ※ブルズアイ.....2♣♠♡◇  
 ※ピンポイント.....1♣♠♡◇

#### ▼アウトフィット

・武器  
 ソリッドファントム(『OFC』P43) 電制:18  
 攻:P+9 受:- 射:近~遠  
 ガンサイト(『OFC』P58) 電制:15  
 ソリッドファントムの(射撃)に+1。  
 ・防具  
 フォーマリティ(『OFC』P63)電制:15  
 防(S/P/I):2/2/2  
 フェイトコート(『OFC』P66)電制:15  
 防(S/P/I):1/1/2  
 合計:防(S/P/I):3/3/4  
 ・サイバウェア  
 デッドポインター(『OFC』P92)電制:18  
 マイナー。メインプロセス中(射撃)+2。  
 ウェボンコネク(『OFC』P94)電制:14  
 電制のある武器の攻撃判定+1。  
 フェイタルポインター(『OFC』P95)電制:12  
 デッドポインターを変更(適用済)。  
 サイバーアイ(『OFC』P101)電制:13

### ■戦闘プラン

#### ▼セットアッププロセス

テクノフェアリーはアレックスに(協調開始)

(技の神髄)を使用、協調行動となり(ドミネーター)を取得させる。アレックスは(陣頭指揮)を使用、【CSカレント】+[カードの数字](シーン1回)。ダークアイは(エイミング)を使用、カット中バッドステータスを受けていなければ、物理攻撃の達成値+3。

#### ▼メインプロセス

アレックスはメジャーで(爆破工作)(ハイボルテージ)(電脳)(O1フィーリング)で近~中の範囲に射撃攻撃、達成値+5。ダメージは[+14]。ダメージを与えた場合、さらに[BS:電子妨害(15)]。

テクノフェアリーはメジャーで至近~中の単体に(心理)(ボイズンスマイル)(『①カプト]を優先)。(自我)で対決し、勝利するとカット中、対象のリアクションの達成値-4(マイナーで解除可能)。

ダークアイはキーハンドアウトを公開しているキャストから優先して攻撃する。ムーブで狙撃可能な位置に移動。マイナーでデッドポインターを使用、メジャーで(射撃)(貫きの矢)(必殺の矢)(ブルズアイ)(ピンポイント)で近~遠の単体に射撃攻撃。達成値は+12(バッドステータスを受けている場合+9)。判定のカードはAに変更(アクト1回)。ダメージは[P+9]に差分値追加、防御力[差分値]無視。ダメージチャートは死亡が完全死亡を優先して指定する。

#### ▼リアクション

アレックスは自身への攻撃は(電脳)(ドミネート)で達成値+4でドッジを行なう。他のゲストへの攻撃は(ボルターガイスト)で止める。達成値+4、【AR】を消費。協調行動中は(ドミネーター)を使用し、【AR】を消費しない(アクト1回)。近距離までのゲストへの肉体ダメージは、(不滅の情熱)で[カードの数字]軽減(カット1回)。

テクノフェアリーはアレックスへの攻撃に(交渉)(母性本能)を使用、リアクションを成功にする。達成値+3(カット1回)。

#### ▼神業

アレックスの《神の御言葉》は『③レグラー]か『④イス]に、正体を明かしていたら『②ニューロ]に使う。ダークアイはキーハンドアウトを公開したキャストを優先して《とどめの一撃》を放つ。

テクノフェアリーの《ブリーズ!》、《ファイト!》はアレックスの《タイムリー》に使い、防御に使用。《万能道具》は《脳神》と同じ効果で、アレックスの防御に使用。

## シナリオ3「プラチナムレイダー」ゲストデータ

### カブトモデル

カブト●、カブトワリ、クロガネ◎

#### ▼神業

難攻不落 とどめの一撃 万能道具

#### ▼能力値

理性：8/13 感情：3/13  
 生命：8/14 外界：4/13  
 CS：9 AR：1(2)

#### ▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ★射撃.....3♣♠♥♦
- ※金剛.....2♣♠♥♦
- ※堅牢なる盾.....2♣♠♥♦
- ※鉄壁.....3♣♠♥♦
- ※自動防御.....3♣♠♥♦
- ※カバーリング.....2♣♠♥♦
- ※ガンフ.....3♣♠♥♦
- ※クイックドロウ.....5♣♠♥♦
- ※セキアショット.....3♣♠♥♦
- ※フォーム：ヒューマン.....1♣♠♥♦
- ※離れ技.....3♣♠♥♦

#### ▼アウトフィット

・武器

クリスタルウォール(『OFC』P21) 電制：15  
 攻：1+2 受：5 射：至近  
 S13イーグル(『OFC』P39) 電制：13  
 攻：P+7 受：- 射：近  
 ・サイバーウェア  
 アサルトナブス(『OFC』P91) 電制：16  
 マイナー。メインプロセス中、物理攻撃の肉  
 体ダメージ+2。  
 閃鋼(『OFC』P93) 電制：16  
 セットアップ。【CSカレント】+6。シーン1回。  
 マイティソルジャー(『OFC』P123) 電制：18  
 防(S/P/I)：7/6/9  
 【AR】2。(射撃)〈白兵〉の達成値+2。

### ソニア・ビースト

カタナ=カタナ、ヒルコ◎●

#### ▼神業

死の舞踏 死の舞踏 突然変異

#### ▼能力値

理性：6/11 感情：3/13  
 生命：9/15 外界：4/13  
 CS：9 AR：1

#### ▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ※居合い.....5♣♠♥♦
- ※ハヤブサ.....2♣♠♥♦
- ※修羅.....2♣♠♥♦
- ※切り払い.....2♣♠♥♦
- ※旋風撃.....2♣♠♥♦

- ※牙の王.....2♣♠♥♦
- ※生存本能.....3♣♠♥♦
- ※咆吼.....2♣♠♥♦

#### ▼アウトフィット

・武器

生身(『OFC』P20) 電制：-  
 攻：S+5 受：2 射：至近  
 生体武器：爪適用済。  
 ・防具  
 鎧皮(『OFC』P207) 電制：17  
 防(S/P/I)：5/4/7  
 肉体ダメージ-5。シーン1回。  
 ・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を常に+2。

### “パープルミスト”ソニア・パレット

マネキン◎、クロマク、ハイランダー●

#### ▼神業

ブリーズ! 腹心 天罰

#### ▼能力値

理性：5/11 感情：8/16  
 生命：3/10 外界：7/13  
 CS：7 AR：1

#### ▼技能

- ★自我.....4♣♠♥♦
- ★心理.....3♣♠♥♦
- ★回避.....2♣♠♥♦
- 交渉.....4♣♠♥♦
- ★社会：ストリート.....2♣♠♥♦
- ※大嫌い.....3♣♠♥♦
- ※誘惑.....3♣♠♥♦
- ※魔女の叫び.....2♣♠♥♦
- ※暗闇の渦.....2♣♠♥♦
- ※支配者の拳.....3♣♠♥♦
- ※後光.....2♣♠♥♦
- ※透明な悪意.....2♣♠♥♦
- ※導きの羽.....2♣♠♥♦

#### ▼アウトフィット

・防具

プレスアップ(『OFC』P62) 電制：15  
 防(S/P/I)：1/0/1  
 【生命】の制御値+1(適用済)。  
 HAジャケット(『OFC』P64) 電制：16  
 防(S/P/I)：5/4/6  
 【CS】-1(適用済)。  
 合計  
 防(S/P/I)：6/4/7  
 ・サイバーウェア  
 イレイザーX(『OFC』P89) 電制：18  
 証拠隠滅。サルベージは目標値18の(電腦)。  
 ・その他

・報酬点10点

### ■戦闘プラン

#### ▼セットアッププロセス

カブトモデルは閃鋼を使用。【CSカレント】  
 15(シーン1回)。  
 ソニア・ビーストは(ハヤブサ)を使用。【C  
 Sカレント】+【カードの数字】(シーン1回)。  
 ソニア・パレットは至近~中の範囲(選択)  
 に(社会：ストリート)〈暗闇の渦〉を使用。(自  
 我)と対決。カット中、対象の攻撃のダメー  
 ジ-9。報酬点を5点消費。

#### ▼メインプロセス

ソニア・ビーストはムーブでキャストに近  
 づき、メジャーは(白兵)〈修羅〉〈旋風撃〉  
 〈牙の王〉で至近の範囲(選択)に白兵攻撃。  
 達成値+5。ダメージ[S+12]に差分値追加。  
 ダメージ算出に(咆吼)で+【カードの数字】  
 (カット1回)。

カブトモデルはマイナーでアサルトナブ  
 ス、メジャーは(射撃)〈セキアショット〉〈離  
 れ技〉で近の単体に射撃攻撃。達成値+7。  
 ダメージ[P+2]〈(離れ技)は【生命】を指定)。

ソニア・パレットは〈導きの羽〉を他のゲス  
 トに使用、使用したカードで追加行動。自身  
 のみになった場合、(心理)〈交渉〉(大嫌い)  
 〈支配者の拳〉で精神攻撃。達成値+3、ダメー  
 ジ+13(カット1回)。

#### ▼リアクション

ソニア・ビーストは(白兵)〈切り払い〉でドッ  
 ジ。達成値+3(カット1回)。カブトモデルは  
 ソニア・パレットへの攻撃を(白兵)〈自動防  
 御〉〈鉄壁〉でバリーを行なう。[受：11]。ダメー  
 ジは(カバーリング)し、(金剛)〈堅牢なる盾〉  
 で【カードの数字+5】点軽減(カット1回)。(堅  
 牢なる盾)はシーン3回)。

ソニア・パレットは【AR】がある場合、進  
 行判定に(交渉)〈魔女の叫び〉でリアクショ  
 ン。達成値+5。勝利すれば進行判定失敗と  
 なる。自身への攻撃は(後光)を組み合わせ、  
 「対決：不可」の攻撃にもリアクション(カッ  
 ト1回)。失敗してもダメージを2点軽減。

#### ▼その他

ソニアはキャストの進行判定に(透明な悪  
 意)で達成値-2。アクト1回。

#### ▼神業

《死の舞踏》、《とどめの一撃》は爆弾を解  
 体しようとするキャストに優先して使用。《腹  
 心》はソニアの身を守るために使用。《天罰》  
 は攻撃の神業として使用。