

シナリオ1「クロッシングポイント」ゲストデータ

“ボールド” ボーマン

カブト、カタナ●、チャクラ◎

▼神業

難攻不落 死の舞踏 黄泉返り

▼能力値

理性：7/13 感情：3/13
 生命：10/16 外界：2/9
 CS：10 AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥◇
- ★回避.....2♠♣♥◇
- ※無敵防御.....3♠♣♥◇
- ※自動防御.....2♠♣♥◇
- ※居合い.....4♠♣♥◇
- ※修羅.....2♠♣♥◇
- ※旋風撃.....2♠♣♥◇
- ※決闘者.....1♠♣♥◇
- ※縮地.....2♠♣♥◇
- ※練気.....4♠♣♥◇
- ※鉄身.....2♠♣♥◇

▼アウトフィット

・武器

衛棍〔OFC〕P30 電制：15
 攻：1+2 受：3 射：至近～近
 スタン攻撃可能。

・防具

マットボーン〔OFC〕P66 電制：20
 防（S/P/I）：3/5/7
 〈運動〉+1。

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）：4/6/9

・サイバーウェア

覚悟〔OFC〕P94 電制：17
 [ダメージ軽減技能]の効果+2。

只野

クグツ、レッガー◎、カゲムシャ●

▼神業

完全偽装 不可触 神出鬼没

▼能力値

理性：8/15 感情：5/13
 生命：8/13 外界：2/9
 CS：10 AR：1

▼技能

- ★心理.....3♠♣♥◇
- ★白兵.....3♠♣♥◇
- 交渉.....4♠♣♥◇
- 隠密.....4♠♣♥◇
- ★回避.....2♠♣♥◇
- ※業隠.....3♠♣♥◇

- ※イカサマ.....3♠♣♥◇
- ※潜伏者.....1♠♣♥◇
- ※薄影.....4♠♣♥◇

▼アウトフィット

・武器

アダマシクロー〔OFC〕P36 電制：16
 攻：S+6 受：4 射：至近
 オートアクションで準備可能。

・防具

フォーマリティ〔OFC〕P63 電制：15
 防（S/P/I）：2/2/2

・サイバーウェア

ラジカルボディ〔OFC〕P116 電制：15
 理想の体型を得る。

ウェイン・音喜多

タタラ●、クロマク、エグゼク◎

▼神業

タイムリー 腹心 買収

▼能力値

理性：7/13 感情：4/11
 生命：3/9 外界：10/16
 CS：7 AR：1

▼技能

- ★射撃.....3♠♣♥◇
- 医療.....4♠♣♥◇
- ★回避.....2♠♣♥◇
- ※加速装置.....2♠♣♥◇
- ※パーソナルバリア.....2♠♣♥◇
- ※パーソナルバリアII.....2♠♣♥◇
- ※代理人.....1♠♣♥◇
- ※支配者の拳.....3♠♣♥◇
- ※予算獲得.....2♠♣♥◇
- ※マネーパワー.....3♠♣♥◇

▼アウトフィット

・武器

MP21〔OFC〕P37 電制：12
 攻：P+5 受：- 射：近

・防具

フォーマリティ〔OFC〕P63 電制：15
 防（S/P/I）：2/2/2

・サイバーウェア

テッドポインター〔OFC〕P92 電制：18
 マイナー。メインプロセス中（射撃）+1。

・その他

報酬点30点

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

ボーマンは〈縮地〉を使用。〔CSカレント〕20（シーン1回）。

ウェインは只野に〈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

ボーマンはマイナーは〈練気〉、メジャーは〈白兵〉〈修羅〉〈旋風撃〉で至近の範囲（選択）に物理攻撃。達成値+4。ダメージ〔1+6〕に差分値追加。

只野は〈白兵〉〈隠密〉〈業隠〉で至近の単体に物理攻撃。達成値+3。ダメージ〔S+14〕。

ウェインは〈射撃〉〈マネーパワー〉〈支配者の拳〉で近の単体に物理攻撃。10報酬点を消費し、ダメージ〔P+25〕。

▼リアクション

ボーマンは〈白兵〉〈自動防御〉でバリー。達成値+4。至近のゲストへの攻撃もバリーできる。カット2回まで〔AR〕を消費しない。

▼その他

ボーマンは自身への肉体的ダメージに（鉄身）を使用。〔カードの数字+2〕点軽減。

ウェインは自分か只野への肉体的ダメージに〈パーソナルバリア〉を使用。〔カードの数字〕点軽減。〔AR〕消費。アクト1回、〈パーソナルバリアII〉を組み合わせて〔AR〕を消費しない。

▼神業

ボーマンの《黄泉返り》は書き換えて、戦闘系のキャストに《死の舞踏》と同じ効果で使用する。《死の舞踏》は只野かウェインを攻撃するキャストに。《難攻不落》はウェインと只野を守るために使う。

只野の《神出鬼没》は〈潜伏者〉で書き換えて自身の身を守るのに使用する。

ウェインは《タイムリー》を防御に使い、《腹心》は〈代理人〉で《とどめの一撃》として攻撃に使用する。

シナリオ2「黒い迷宮」ゲストデータ

サイモン

カブキ、エグゼク◎、ニューロ●

▼神業

チャイ 買収 電脳神

▼能力値

理性：5/13 感情：7/13
 生命：3/8 外界：8/15
 CS：7 (13) AR：1

▼技能

- 電脳.....4♣♠♥♦
- ★製作：トロン.....4♣♠♥♦
- ★心理.....3♣♠♥♦
- ★自我.....2♣♠♥♦
- ※ラッキーストライク.....3♣♠♥♦
- ※セカンドデール.....3♣♠♥♦
- ※ハードラック.....2♣♠♥♦
- ※専門部署.....1♠♠♥♦
- ※運命の輪.....2♣♠♥♦
- ※スピードシューター.....3♣♠♥♦
- ※01フィーリング.....4♣♠♥♦
- ※虫使い.....2♣♠♥♦
- ※グラビティ.....2♣♠♥♦

▼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
- ・タップ
- ピアノフォルテ (『OFC』 P132) 電制：22
【CS】+3 (適用済)。
- ・ソフトウェア
- 電子蛇蝎 (『OFC』 P137) 電制：18
ニューロのスタイル技能の攻撃で [BS：邪毒 (3)] を与える。
- ニケーア (『OFC』 P138) 電制：17
リアクションの達成値に+2。
- ロマンサー (『OFC』 P139) 電制：21
精神ダメージ+7。

阪堂有政

カタナ●、チャクラ、イヌ◎

▼神業

死の舞踏 黄泉還り 制裁

▼能力値

理性：8/14 (12) 感情：3/12 (10)
 生命：8/16 (14) 外界：3/7 (5)
 CS：9 AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♣♠♥♦
- ※居合い.....4♠♠♥♦
- ※剣匠.....2♣♠♥♦
- ※無風剣.....5♣♠♥♦

- ※鉄身.....2♣♠♥♦
- ※狼犬の牙.....2♣♠♥♦
- ※締め上げ.....2♣♠♥♦

▼アウトフィット

- ・武器
- 豪神刀 (『OFC』 P31) 電制：-
攻：S+5 受：3
射：至近～近
- ・防具
- MAX17 (『OFC』 P69) 電制：14
防 (S/P/I)：2/3/4
- ・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。

アイリーン

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：7/11 感情：3/14
 生命：7/12 外界：6/11
 CS：8 AR：1

▼技能

- ★射撃.....4♣♠♥♦
- 交渉.....2♣♠♥♦
- 隠密.....2♣♠♥♦
- ★回避.....2♣♠♥♦
- ※魔女の指先.....1♠♠♥♦
- ※アドレナライズ.....2♣♠♥♦
- ※殺しの美技.....3♣♠♥♦
- ※フェイク.....3♣♠♥♦
- ※クイックドロウ.....4♠♠♥♦
- ※フラッシュリロード.....2♣♠♥♦
- ※花吹雪.....3♣♠♥♦

▼アウトフィット

- ・武器
- ナイトフォース (『OFC』 P38) 電制：15
攻：P+5 受：- 射：近
- FA1。
- ・防具
- メイルフェアリー (『OFC』 P64) 電制：18
防 (S/P/I)：3/2/50
- イデアル
- 防 (S/P/I)：1/0/2
合計
防 (S/P/I)：4/2/7
- ・サイバーウェア
- イデアル (『OFC』 P121) 電制：16
〈交渉〉に+1。
- アサルトナーフス (『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。

■戦闘プラン

▼セットアップ

サイモンは遠までの単体に〈グラビティ〉を使用。〈電脳〉と対決。【CSカレント】-[カードの数字] (ウェットには無効)。

阪堂は閃鋼を使用。【CSカレント】15 (シーン1回)。

アイリーンはサイモンに〈アドレナライズ〉を使用。【CSカレント】+[カードの数字]。

▼メインプロセス

サイモンは近の単体に〈心理〉〈電脳〉〈虫使い〉で精神攻撃。達成値+4、精神ダメージは+7に差分値追加。さらに〈ラッキーストライク〉。山札から引いてダメージに+[カードの数字] (ファンブル時は-10)。ダメージを与えたら [BS：邪毒 (3)] を与える。

阪堂は至近～近の単体に〈白兵〉〈剣匠〉〈無風剣〉〈狼犬の牙〉〈締め上げ〉で白兵攻撃。達成値+4。ダメージは[S+17]。ダメージを与えたら [BS：恐慌] を与える。

アイリーンはマイナーはアサルトナーフスを使用、メジャーは〈射撃〉〈花吹雪〉〈殺しの美技〉〈フェイク〉で近の範囲 (選択) にフルオート射撃で物理攻撃。リアクション後、判定したカードを変えられる (シーン3回)。メインプロセス終了後、手札からカードを1枚捨て、さらに〈フラッシュリロード〉を使用して弾倉を交換する。キャストのリアクションに対しては、〈魔女の指先〉で達成値-2 (アクト1回)。

▼リアクション

サイモンは〈ハードラック〉〈電脳〉でドッジ。判定は山札から引き、成立したら達成値+6 (カット1回)。

阪堂は肉体ダメージを〈鉄身〉で [カードの数字] 軽減する (カット1回)。

▼その他

サイモンは判定に失敗した際、〈セカンドデール〉を組み合わせて山札から判定をやり直す (判定ごとに1回)。

▼神業

サイモンの〈買収〉は〈専門部署〉で〈難攻不落〉として使用。アイリーンの〈不可知〉は〈花吹雪〉で攻撃する。

シナリオ3「巨悪討つべし」ゲストデータ①

首藤豪二

レッガー◎、カブトワリ、アラシ●

▼神業

■不可触 □とどめの一撃 ■突破

▼能力値

理性：8/13 (9) 感情：2/11 (7)
 生命：5/10 (6) 外界：8/14 (10)
 CS：8 AR：1

▼技能

- ★射撃.....4♣♠♥♦
- ★操縦：航空機.....3♠♣♥♦
- ※ダーティファイト.....2♠♣♥♦
- ※クイックドロ.....4♠♣♥♦
- ※必殺の矢.....2♠♣♥♦
- ※ドッグファイト.....3♠♣♥♦
- ※近接射撃.....2♠♣♥♦
- ※精密爆撃.....2♠♣♥♦
- ※ヘッドオフ.....2♠♣♥♦
- ※ジャックナイフ.....2♠♣♥♦

▼アウトフィット

- ・武器
- ベクターIV (『OFC』 P50) 電制：16
 攻：1+12 受：- 射：近～遠
 攻撃は「対象：範囲」。
- CG21 (『OFC』 P49) 電制：15
 攻：P+8 受：-
 射：近～遠
 FA3、フルオートでも残弾0にならない。
- ・防具
- ブラックライダー (『OFC』 P63) 電制：12
 防 (S/P/I)：1/2/2
 エアリアルセイバー
 防 (S/P/I)：4/6/7
- 合計
 防 (S/P/I)：5/8/9
- ・ヴィークル
- エアリアルセイバー (『OFC』 P152) 電制：16
 攻：1+11 SF：3

■戦闘プラン

▼メインプロセス

ベクターIVで近の範囲(選択)に(射撃)
 (ダーティファイト) (必殺の矢) (精密爆撃)
 による射撃攻撃。達成値+3。ダメージ [1+
 12]に差分値追加。ダメージを与えたら[BS：
 衰弱]を与える。

▼リアクション

(操縦)でドッジ。達成値+3。カット1回、
 (ジャックナイフ)を組み合わせ、成功すれば
 【AR】+1。

▼その他

肉体ダメージの適用直前に(ヘッドオフ)
 を使用。[カードの数字]点軽減。カット1回。

シナリオ3「巨悪討つべし」ゲストデータ②

世良田貴志斗

カブキ◎、カゼ、カタナ●

▼神業

チャイ 脱出 死の舞踏

▼能力値

理性：4/12 感情：5/12
 生命：8/13 外界：6/11
 CS：8 AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♠♠♥♦
- ※コミックヒーロー.....3♣♠♥♦
- ※セカンドティール.....3♣♠♥♦
- ※ハードラック.....2♠♠♥♦
- ※エアトリック.....2♠♠♥♦
- ※居合い.....4♠♠♥◇
- ※巻の太刀.....2♠♠♥◇
- ※ハヤブサ.....2♠♠♥♦
- ※修羅.....2♠♠♥♦
- ※鬼の爪.....2♠♠♥♦

▼アウトフィット

- ・武器
- 降魔刀〔OFC〕P20 電制：－
 攻：S+4 受け：2 射：至近
- ・防具
- フォーマリティ〔OFC〕P63 電制：15
 防（S/P/I）：2/2/2
- ・サイバーウェア
- ミサイルドッジ〔OFC〕P93 電制：16
 〈回避〉に+1。
- 剛猿〔OFC〕P100 電制：13
 白兵攻撃の肉体ダメージ+2。

鉄鬼

カブト=カブト◎●、チャクラ

▼神業

難攻不落 難攻不落 黄泉還り

▼能力値

理性：7/13 感情：4/13
 生命：10/12 外界：2/7
 CS：10 AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ※鉄壁.....3♣♠♥◇
- ※金剛.....2♠♠♥◇
- ※仁王立ち.....2♠♠♥◇
- ※八面六臂.....2♠♠♥◇
- ※撃ち返し.....2♠♠♥◇
- ※自動防御.....2♠♠♥◇
- ※拳法.....3♠♠♥◇
- ※鉄拳.....2♠♠♥◇

- ※絶対の忠誠.....1♠♠♥◇
- ※腹心の盾.....3♣♠♥♦

▼アウトフィット

- ・武器
- 生身〔OFC〕P20 電制：－
 攻：I+6 受：3 射：至近
- タークタリア適用済。
- ・防具
- フォーマリティ〔OFC〕P63 電制：15
 防（S/P/I）：2/2/2
- ヘビーフレーム
- 防（S/P/I）：3/3/3
- 合計
- 防（S/P/I）：5/5/5
- ・サイバーウェア
- グッドガード〔OFC〕P94 電制：14
 パリーの達成値に+1。
- タークタリア〔OFC〕P98 電制：18
 生身変更装備（適用済）。
- ヘビーフレーム〔OFC〕P100 電制：15
 防御力を変更（適用済）。

“館山の御前” 世良田幻蔵

クロマク◎●、エグゼク、ハイランダー

▼神業

■腹心 買収 天罰

▼能力値

理性：6/13 感情：5/13
 生命：2/7 外界：15/16
 CS：6 AR：1

▼技能

- ★信用.....4♣♠♥♦
- ★コネ：稲垣光平.....3♣♠♥◇
- ★コネ：美作久鷹.....2♠♠♥◇
- ★コネ：柏田美代子.....3♠♠♥♦
- ※帝王の意地.....2♠♠♥◇
- ※黒い囁き.....2♠♠♥◇
- ※黒き司令.....2♠♠♥◇
- ※予算獲得.....4♣♠♥♦
- ※後光.....2♠♠♥◇

▼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

■戦闘プラン

▼セットアップ

貴志斗は〈ハヤブサ〉を使用。【CSカレント】
 + [カードの数字]（シーン1回）。

幻蔵は《腹心》の鉄鬼に〈黒き司令〉を使用。
 カット中、攻撃の達成値+2。

▼メインプロセス

貴志斗は〈白兵〉〈修羅〉〈鬼の爪〉で至近の単体に白兵攻撃。達成値+3、ダメージ[S+4]に差分値追加。ダメージ軽減技能で軽減できない（カット1回）。シーン1回、〈巻の太刀〉を組み合わせでダメージ+6。

鉄鬼は待機し、キャストが同じエンゲージに移動したら〈仁王立ち〉で封鎖状態にし、幻蔵へ近づけさせないようにする。メジャーは〈白兵〉〈鉄拳〉で至近の単体に白兵攻撃。ダメージは[I+6]に差分値追加。

幻蔵は〈黒い囁き〉で鉄鬼にメインプロセスを行なわせる。

▼リアクション

貴志斗は〈回避〉〈エアトリック〉〈ハードラック〉でドッジ（カット1回）。達成値+4。判定は山引きして行ない、失敗したら〈セカンドティール〉で引き直す。対決に勝利すると、シーン中貴志斗が行なう判定の達成値に+1（最大+3）。肉体、精神ダメージは〈コミックヒーロー〉で[カードの数字]軽減後、[BS：衰弱]を受ける（カット1回）。

鉄鬼は〈白兵〉〈鉄壁〉〈自動防御〉でバリーを行なう。[受：11]。カット2回まで[AR]を消費しない。幻蔵がダメージを受けたら〈腹心の盾〉を使い、自身が受ける。肉体ダメージは[金剛]で[カードの数字]軽減（カット1回）。幻蔵は〈信用〉〈帝王の意地〉〈後光〉でドッジ（カット1回）。達成値+2。対決に負けても肉体、精神ダメージ2点軽減。

▼神業

貴志斗の《脱出》は防御系神業として使用。鉄鬼は幻蔵を《難攻不落》で守る。幻蔵の《天罰》は[戦闘不能ダメージ]を与えるように使用する。《買収》は1千プラチナムを用意するのに使用し、命乞いと罪の見逃しをキャストに行なう。