

シナリオ1「キャシーのNOVAな一日」ゲストデータ

シドニー・ユウ

タタラ◎、クグツ、マヤカシ●

▼神業

タイムリー 完全偽装 守護神

▼能力値

理性：10/16 感情：4/12

生命：4/10 外界：4/11

CS：9 AR：1

▼技能

★自我.....3♣♠♥♦

★心理.....3♣♠♥♦

※加速装置.....3♣♠♥♦

※アドバイス.....2♣♠♥♦

※葉隠.....2♣♠♥♦

※恐怖.....2♣♠♥♦

※幻覚.....2♣♠♥♦

▼アウトフィット

・防具

作務衣 (『OFC』P67) 電制：19

防 (S/P/I)：1/0/2

風生闘虎

カタナ●、チャクラ◎、レッガー

▼神業

死の舞踏 黄泉還り 不可触

▼能力値

理性：6/13 感情：4/13

生命：9/15 外界：3/8

CS：9 (18) AR：1

▼技能

★白兵.....5♣♠♥♦

運動.....2♣♠♥♦

★回避.....2♣♠♥♦

※悪辣.....2♣♠♥♦

※修羅.....2♣♠♥♦

※拳法.....3♣♠♥♦

※縮地.....3♣♠♥♦

※震脚.....4♣♠♥♦

※練気.....4♣♠♥♦

※指弾.....2♣♠♥♦

※徹し.....2♣♠♥♦

※復讐者.....1♣♠♥♦

※悪の花道.....2♣♠♥♦

※用心棒.....3♣♠♥♦

※度胸試し.....2♣♠♥♦

▼アウトフィット

・武器

生身 (『OFC』P20) 電制：-

攻：1+0 受：0 射：至近

・防具

天玄衣 (『OFC』P64) 電制：15

防 (S/P/I)：3/4/4

・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+2。

被検体07B

マネキン●、カプトワリ、ヒルコ◎

▼神業

ブリーズ とどめの一撃 突然変異

▼能力値

理性：4/10 感情：7/15

生命：7/15 外界：4/11

CS：9 AR：1

▼技能

★射撃.....4♣♠♥♦

運動.....2♣♠♥♦

★回避.....2♣♠♥♦

※牙の王.....2♣♠♥♦

※硬化.....2♣♠♥♦

※乱振.....4♣♠♥♦

※クイックドロ.....3♣♠♥♦

※ファニング.....2♣♠♥♦

※魔女の指先.....1♣♠♥♦

▼アウトフィット

・武器

生体武器：銃 (『OFC』P206) 電制：16

攻：P+6 受：- 射：近~中

・防具

鎧皮 (『OFC』P207) 電制：17

防 (S/P/I)：5/4/7

ダメージ算出後。肉体ダメージ-5。シーン1回。

・生体装備

ホワイトメロウ (『OFC』P201) 電制：15

水中でのペナルティを受けない。

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

シドニー・ユウは被検体07Bに〈加速装置〉を使用。【CSカレント】+【カードの数字】。

風生闘虎は〈縮地〉を使用。【CS】18(シーン1回)。

被検体07Bは〈乱振〉を使用。カット中の肉体ダメージ+7(戦闘プランには適用済)。

▼メインプロセス

シドニー・ユウは、最初のゲストによる攻撃に〈アドバイス〉を使用、達成値+4。【AR】消費。もしシドニー・ユウ以外がない場合、メジャーは〈心理〉〈葉隠〉〈恐怖〉〈幻覚〉で至近~中の単体に精神攻撃。ダメージ+10に差分値追加。

風生闘虎はムーブは〈震脚〉、マイナーは〈練気〉を使用。メジャーは〈白兵〉〈修羅〉〈悪辣〉〈徹し〉〈悪の花道〉で至近の単体に白

兵攻撃。達成値+3、バッドステータスの修正を無視。ダメージ[X+10]に差分値追加と、さらに+【風生闘虎が受けているバッドステータスの数×3】(最大+12)。肉体ダメージを与えた場合はさらに風生闘虎への【BS：萎縮】を追加する。風生闘虎と同じエンゲージにキャストがない場合、〈指弾〉を組み合わせて「射：近」に変更、ダメージ+4。

被検体07Bはメジャーは〈射撃〉(牙の王)〈ファニング〉で近~中の単体にフルオート射撃での射撃攻撃。達成値+3。ダメージ【P+2G】。以降のメインプロセスはマイナーアクションで弾倉交換を行なう。また、キャストのリアクションに〈魔女の指先〉を使用、達成値-2(アクト1回)。

▼リアクション

風生闘虎は〈度胸試し〉で肉体・精神ダメージを【カードの数字+6】軽減(カット1回)。

被検体07Bは〈硬化〉で【カードの数字】軽減(カット1回)するか、鎧皮で肉体ダメージに-5(シーン1回)。

▼神業

シドニー・ユウは〈タイムリー〉を攻撃に使用する。《守護神》は主に自身を守るために使用する。

風生闘虎の《死の舞踏》は『④レッガー』に優先して使用する。《不可触》は自身に戦闘不能ダメージを与えたキャストに、〈復讐者〉によって効果を変更した《不可触》で戦闘不能ダメージ与える。

被検体07Bの《突然変異》は《黄泉還り》《守護神》のような防御系神業として使用する。《ブリーズ!》は《守護神》を使用させる。

キャストが3人の場合、シドニー・ユウはカット進行ではエクストラとして扱い、《ブリーズ》以外で神業も使用しない。

シナリオ2「Back in Black」ゲストデータ

ブラックリッパー

カタナ=カタナ◎●、クロガネ

▼神業

死の舞踏 死の舞踏 万能道具

▼能力値

理性：8/13 感情：2/12
 生命：8/14 外界：6/9
 CS：9 (12) AR：1

▼技能

★白兵.....4♣♠♥♦
 回避.....2♠♣♥♦
 ※無風剣.....5♣♠♥♦
 ※人形使い.....3♠♣♥♦
 ※離れ業.....2♠♣♥♦
 ※タイプ：ヒューマン.....1♠♣♥♦

▼アウトフィット

・武器

ナーゲル (『OFC』 P35) 電制：18
 攻：S+6 受：3 射：至近

・防具

なし

・サイバーウェア

ボディリンカー (『OFC』 P88) 電制：制御値
 物理攻撃の達成値に+2。

疾考 (『OFC』 P90) 電制：15

【CS】+3 (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。

ドクター・ラチェット

タタラ◎●、クロマク、ニューロ

▼神業

タイムリー 腹心 脳神

▼能力値

理性：7/13 (12) 感情：5/13 (12)
 生命：2/7 (6) 外界：7/15 (14)
 CS：7 (10)

▼技能

脳.....4♣♠♥♦
 ※加速装置.....3♣♠♥♦
 ※サポート.....3♣♠♥♦

▼アウトフィット

・防具

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

・トロン

ピアフォルテ (『OFC』 P132) 電制：22
 サ：2。【CS】に+3 (適用済)。

レンチ

カフト、クグツ◎●、カフトワリ

▼神業

難攻不落 完全偽装 とどめの一撃

▼能力値

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

▼技能

★射撃.....4♣♠♥♦
 ※ガンフー.....3♣♠♥♦
 ※クイックドロウ.....2♠♣♥♦
 ※黒羽の矢.....5♠♣♥♦
 ※強化手術.....3♣♠♥♦
 ※実験体.....3♣♠♥♦
 ※葉隠.....3♣♠♥♦

▼アウトフィット

・武器

MP21 (『OFC』 P37) 電制：12
 攻：P+5 受：- 射：近

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

カフトワリトループ (6レベル)

▼能力値

理性：8/10 感情：6/10
 生命：8/9 外界：9/11
 CS：6 AR：1

▼技能

★射撃.....3♣♠♥♦
 ※必殺の矢.....3♣♠♥♦

▼アウトフィット

・武器

AKR48 (『OFC』 P42) 電制：13
 攻：P+6 受：0 射：近～中

・防具

アーマージャケット (『OFC』 P63) 電制：12
 防 (S/P/I)：1/1/2

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

ドクター・ラチェットはブラックリッパーに(加速装置)を使用。【CSカレント】+[カードの数字]。

レンチは(実験体)(強化手術)を使用。シーン【外界】8、【CS】17。

▼メインプロセス

ブラックリッパーはムーブはキャストと同じエンゲージに移動。メジャーは(白兵)(無風剣)(離れ業)で至近の単体に物理攻撃。達成値+2、ダメージ[S+22]。

ドクター・ラチェットは(脳)(サポート)で他ゲストにメインプロセスを行なわせる。メジャーの達成値+2。

レンチはムーブはキャストに攻撃可能な場所へ移動。メジャーは(射撃)(葉隠)で近の単体に物理攻撃。達成値+2、ダメージ[P+18]。キャストが至近距離にいる場合、(ガンフー)を組み合わせる。

トループはムーブはキャストに攻撃可能な場所へ移動。メジャーは(射撃)(必殺の矢)で近～中の単体に攻撃。ダメージ[P+6]に差分値追加。

▼その他

ブラックリッパーは自身の判定に(人形使い)を使用、達成値+2(アクト3回)また、肉体ダメージを1度だけ、全身義体を使用して打ち消す。

▼神業

ブラックリッパーの《死の舞踏》はキャストに使用する。まずカット進行が始まったらひとつ使用し、キャストに防御系神業を使用させるとよい。《万能道具》は《突然変異》の効果として、キャストの防御系神業をコピーして自身を守る。

ドクター・ラチェットの神業は基本的にすべて防御系神業として使用する。《腹心》は自身しか守れない点に注意すること。

レンチの《難攻不落》は防御系神業としてゲストを守るために使用する。《とどめの一撃》はキャストに使用する。《完全偽装》は襲撃が成功した(つまりキャストが敗北した場合)のみ、隠蔽工作に使用する。キャストがカット進行に勝利した場合は使用しない。

なお、《タイムリー》や《万能道具》などの神業は、キャストの防御系神業の数に応じて即死系神業として使用してもよい。RLが適宜判断すること。

シナリオ3「龍爪恩讐奇伝 ドラゴンクロウ・ストーリー」ゲストデータ①

“雨刃菩薩” ガイナス

カタナ、カブトワリ◎、ニューロ●

▼神業

死の舞踏 とどめの一撃 電腦神

▼能力値

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

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ★射撃.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♣♠♥◇
- ★自我.....2♣♠♥◇
- 電腦.....3♣♠♥♦
- ※居合い.....5♣♠♥◇
- ※ハヤブサ.....2♣♠♥◇
- ※修羅.....2♣♠♥♦
- ※二刀流.....2♣♠♥◇
- ※二天一流.....1♣♠♥◇
- ※クイックドロウ.....5♣♠♥◇
- ※セキアショット.....3♣♠♥♦
- ※黒羽の矢.....2♣♠♥◇
- ※必殺の矢.....2♣♠♥♦
- ※流星雨.....1♣♠♥◇
- ※ターボブースト.....2♣♠♥♦
- ※ストリームエフェクト.....1♣♠♥◇

▼アウトフィット

・武器

星王剣×2 (『OFC』 P24) 電制：－
 攻：S+6 (12) 受：3 射：至近
 〈二刀流〉適用済。
 MP21 (『OFC』 P37) 電制：12
 攻：P+5 (10) 受：－ 射：近
 〈黒羽の矢〉適用済。

・防具

ヒートスキン (『OFC』 P71) 電制：12
 防 (S/P/I)：5/5/2

マイナーで準備。

・サイバウェア

ベシックフレーム (『OFC』 P98) 電制：15
 4本装備。
 アームユニット×2 (『OFC』 P103) 電制：13
 腕を2本追加。

“虚幻鏡月” 虚絶影

カタナ◎、カゲ、マヤカシ●

▼神業

死の舞踏 不可知 守護神

▼能力値

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

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♣♠♥◇
- ★自我.....3♣♠♥♦
- 運動.....2♣♠♥◇
- ※居合い.....5♣♠♥◇
- ※ハヤブサ.....2♣♠♥◇
- ※落葉切り.....3♣♠♥♦
- ※切り払い.....3♣♠♥♦
- ※鬼の爪.....3♣♠♥♦
- ※猿飛.....4♣♠♥◇
- ※変異抜刀.....3♣♠♥♦
- ※死点撃ち.....3♣♠♥♦
- ※分身.....1♣♠♥◇
- ※思惟剣.....3♣♠♥♦
- ※消去.....1♣♠♥◇

▼アウトフィット

・武器

柳葉 (『OFC』 P22) 電制：13
 攻：S+5 受：2 射：至近

・防具

天玄衣 (『OFC』 P64) 電制：15
 防 (S/P/I)：3/4/4

・サイバウェア

辰刃 (『OFC』 P92) 電制：15
 マイナー。メインプロセス中〈白兵〉に+1。
 JJF (『OFC』 105) 電制：15
 マイナー。〈運動〉+2、白兵攻撃ダメージ+2。

■リサーチ3の戦闘プラン

▼セットアッププロセス

ガイナスは自身と龍爪会トループに〈電腦〉〈ターボブースト〉〈ストリームエフェクト〉を使用。【CSカレント】+【カードの数字】。

▼メインプロセス

ガイナスはマイナーでヒートスキンを使用し、キャストがエンゲージから離れている場合、〈射撃〉〈流星雨〉〈セキアショット〉〈必殺の矢〉でシーン(選択)射撃攻撃。達成値+5、ダメージ[P+15]に差分値追加。至近に対象が多数いる場合は、メジャーは〈白兵〉〈修羅〉〈二天一流〉で白兵攻撃を2回行なう。達成値+5、ダメージ[S+12]に差分値追加。

▼神業

《電腦神》は防御に使用、《とどめの一撃》と《死の舞踏》は『①チャクラ』と『②カタナ』に向けて使う。

■リサーチ5の戦闘プラン

▼セットアッププロセス

虚絶影は〈ハヤブサ〉を使用。【CSカレントS】+【カードの数字】(シーン1回)。

▼メインプロセス

虚絶影はムーブアクションはキャストにエンゲージするように移動、マイナーは辰刃を使用、メジャーは〈白兵〉〈鬼の爪〉〈死点撃ち〉〈思惟剣〉で達成値+6の白兵攻撃を行なう。[ダメージ軽減技能]を使用できない(カット1回)。ダメージ[X+17]。シーン1回〈変異抜刀〉を組み合わせて、対象は〈知覚〉を組み合わせないとリアクションできない。

▼リアクション

〈白兵〉〈切り払い〉〈落葉切り〉〈運動〉でドッジ。達成値+11(1カット1回)。

▼神業

カット進行の開始に《不可知》を使用して〈運動〉〈分身〉。達成値+6。[達成値÷10]体の分身を登場させる。《死の舞踏》はアルティアを取り戻そうとするキャストに、《守護神》は自身を守るのに使う。

シナリオ3「龍爪恩讐奇伝 ドラゴンクロウ・ストーリー」ゲストデータ②

“五爪龍”リチャード・ロウ

カタナ、チャクラ=チャクラ◎

▼神業

□死の舞踏 ■黄泉還り □黄泉還り

▼能力値

理性：8/16 (15) 感情：4/15 (14)

生命：11/17 (16) 外界：2/5 (4)

CS：11 AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♣♥♦
- ★回避.....2♣♣♥◇
- ★自我.....2♣♣♥◇
- 知覚.....2♣♣♥◇
- ※居合い.....5♣♣♥◇
- ※カマイタチ.....2♣♣♥◇
- ※ハヤブサ.....2♣♣♥◇
- ※修羅.....2♣♣♥◇
- ※旋風撃.....2♣♣♥◇
- ※突き返し.....2♣♣♥◇
- ※拳法.....6♣♣♥◇
- ※拳法II.....3♣♣♥◇
- ※縮地.....2♣♣♥◇
- ※手刀.....5♣♣♥◇
- ※鉄身.....3♣♣♥♦
- ※鉄身II.....2♣♣♥♦
- ※鉄の筋肉.....3♣♣♥◇
- ※練気.....4♣♣♥◇
- ※岩の拳.....2♣♣♥◇
- ※徹し.....2♣♣♥◇
- ※サイバーアデプト.....1♣♣♥◇

▼アウトフィット

- 生身〔FOFC〕P20 電制：－
- 攻：S+10 受：0 射：至近
- 手刀（武器）適用済。
- ・防具
- 閃星服〔FOFC〕P66 電制：17
- 防（S/P/I）：3/3/5
- 肉体ダメージに+2。
- ・サイバーウェア
- SSSD〔FOFC〕P107 電制：18
- 〔AR〕0で使用、〔AR〕+1。アクト1回。
- ・サービス
- 全身義体〔FOFC〕P233 電制：21
- 肉体ダメージ無効化。アクト1回。

■戦闘プラン（リチャード・ロウ）

※リチャード・ロウのデータは、〔①チャクラ〕の設定に合わせて変更してもよい。

▼セットアッププロセス

リチャード・ロウは〈ハヤブサ〉（縮地）を使用。【CSカレント】22+〔カードの数字〕（シーン1回）。

▼メインプロセス

リチャード・ロウは、ムーブはキャストのエンゲージに移動、マイナーは〈練気〉を使用、メジャーは〈白兵〉〈旋風撃〉〈修羅〉〈徹し〉〈岩の拳〉で至近の範囲（選択）に白兵攻撃（カット1回）。達成値+11、達成値を減少させるスタイル技能の効果を見捨てる。ダメージ〔S+16〕に差分値追加。キャストが離れたエンゲージにいる場合、〈カマイタチ〉を使用し、射程を至近〜中に変更。

メインプロセス後、【AR】0になったら、即座にSSSDを使用する。

カット中の2回目以降のメインプロセスは、〈旋風撃〉を組み合わせて単体に攻撃する。

▼リアクション

リチャード・ロウは【AR】が残っている場合、〈白兵〉〈突き返し〉でバリー。達成値+5。対決に勝利すると、その攻撃の終了後に即座に1回のメインプロセスを行なう。このメインプロセスは【AR】を消費しない（カット1回）。

▼その他

ダメージを受けた場合、〈鉄身〉〈鉄の筋肉〉で肉体ダメージを〔カードの数字+6〕点軽減。〈鉄身II〉により、使用回数を消費しない（アクト2回）。

一度だけ、全身義体の効果で肉体ダメージを無効化する。

▼神業

アルティアが味方する場合、《ファイト!》は《死の舞踏》を選ぶ。《死の舞踏》は、おもに〔①チャクラ〕か〔②カタナ〕を狙う。《黄泉還り》は戦闘不能となるダメージを受けたときに使用し、全快する。

龍爪会トループ（カタナ12レベル）

▼能力値

理性：14/18 感情：12/18

生命：15/17 外界：14/15

CS：12AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♣♥♦
- ※無風剣.....2♣♣♥◇
- ※修羅.....2♣♣♥◇

▼アウトフィット

- ・武器
- 柳葉〔FOFC〕P22 電制：13
- 攻：S+5 受：2 射：至近
- ・防具
- 天玄衣〔FOFC〕P64 電制：15
- 防（S/P/I）：3/4/4
- ・サイバーウェア
- タイプX〔FOFC〕P92 電制：15
- セットアップ。【CSカレント】+2。
- 辰刃〔FOFC〕P92 電制：15
- マイナー。メインプロセス中〈白兵〉+1。

■戦闘プラン（龍爪会トループ）

▼セットアッププロセス

龍爪会トループはタイプXを使用。【CSカレント】14。

▼メインプロセス

龍爪会トループは、ムーブはキャストのエンゲージに移動、マイナーは辰刃を使用、メジャーは〈白兵〉〈無風剣〉〈修羅〉で至近の単体に白兵攻撃。達成値+1、ダメージ〔S+10〕に差分値追加。