

シナリオ1「FIRE STALKER」ゲストデータ

“ファイアストーカー” ジョニス・マクレル

タタラ◎、カゲ、レッガー●

▼神業

■タイムリー ■不可知 ■不可触

▼能力値

理性：8/13 感情：3/12
 生命：5/11 外界：5/12
 CS：9 AR：1

▼技能

★回避.....2♣♠♥◇
 ※パーソナルバリア.....1♠♠♥◆
 ※パーソナルバリアII.....1♠♠♥◆
 ※爆破工作.....4♣♠♥◆
 ※爆破工作II.....3♣♠♥◆
 ※凶刃.....3♣♠♥◆
 ※無面目.....3♣♠♥◇
 ※フェイク.....3♣♠♥◆

▼アウトフィット

・武器
 爆破工作（武器） 電制：18
 攻：I+14 受：- 射：近～中
 ・防具
 インナーマー（『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
 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。

オリバー・マーキス

カブト●、カブトワリ◎、ニューロ

▼神業

□難攻不落 □とどめの一撃 □電脳神

▼能力値

理性：7/13 感情：4/13
 生命：7/11 外界：7/13
 CS：9（15） AR：1

▼技能

★射撃.....4♣♠♥◆
 電脳.....4♣♠♥◆
 ※クイックドロウ.....3♠♠♥◇
 ※バリングショット.....2♣♠♥◆
 ※必殺の矢.....3♣♠♥◆
 ※金剛.....1♠♠♥◇
 ※鉄壁.....2♣♠♥◆
 ※八面六臂.....2♣♠♥◆
 ※カバリング.....2♣♠♥◆
 ※自動防御.....2♣♠♥◆

※01ファイリング.....3♠♠♥◇

▼アウトフィット

・武器
 スマートスライム（『OFC』P38） 電制：11
 攻：I+0 受：- 射：近
 対象はカット中（運動）（回避）の達成値-2。
 ・防具
 アモレカパー（『OFC』P64） 電制：16
 防（S/P/I）：3/3/2
 〈交渉〉での精神攻撃ダメージ+1。
 ・ファッション
 モンストロ（『OFC』P82） 電制：13
 変装の〈隠密〉の達成値+1。
 ・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。

レオ・マーキス

ミストレス、カタナ◎、チャクラ●

▼神業

□ファイト! □死の舞踏 □黄泉還り

▼能力値

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

▼技能

★白兵.....4♣♠♥◆
 ※ジャンヌダルク.....2♣♠♥◆
 ※無風剣.....3♣♠♥◇
 ※鉄拳.....2♣♠♥◇

▼アウトフィット

・武器
 クロスレッター（『OFC』P30） 電制：14
 攻：S+4 受：1 射：至近～近
 ・防具
 アモレカパー（『OFC』P64） 電制：16
 防（S/P/I）：3/3/2
 〈交渉〉での精神攻撃ダメージ+1。
 ・ファッション
 モンストロ（『OFC』P82） 電制：13
 変装の〈隠密〉の達成値+1。

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

オリバーは閃鋼を使用。【CSカレント】15（シーン1回）。

レオは至近～遠の範囲（選択）に〈ジャンヌダルク〉を使用。カット中物理攻撃のダメージ+4。

▼メインプロセス

ジョニスはマイナーはアサルトナブスを。メジャーは〈隠密〉〈爆破工作〉〈爆破

工作II〉〈凶刃〉〈フェイク〉で近～中の範囲に射撃攻撃。判定のカードを対象のリアクション後に出し直せる。ダメージ【I+16】。1点以上のダメージを与えた場合、さらに[BS：衰弱]を与える（ダメージの治癒まで回復不可）。

オリバーはジョニスと離れている場合、ムーブでジョニスとエンゲージするように移動。メジャーは〈射撃〉〈電脳〉〈必殺の矢〉で近の単体に射撃攻撃。達成値+3、ダメージ【I+0】に差分値追加。さらにカット中（運動）〈回避〉の達成値-2。

レオはマイナーはクロスレッターを準備。メジャーは〈白兵〉〈無風剣〉〈鉄拳〉で、至近～近の単体に物理攻撃。ダメージ【S+10】に差分値を追加。

▼リアクション

オリバーは同じエンゲージのゲストへの攻撃に〈射撃〉〈バリングショット〉〈鉄壁〉〈八面六臂〉でバリー。「受：4」。カット2回〈自動防御〉を組み合わせ【AR】消費しない。

▼その他

ジョニスは自身へのダメージに〈パーソナルバリア〉〈パーソナルバリアII〉で【カードの数字】軽減。アクト1回。

オリバーはジョニスへの物理攻撃のダメージ算出の直前に〈カバリング〉を使用。ダメージを自身に変更。カット2回。自身へのダメージは〈金剛〉で【カードの数字】軽減。カット1回。

▼神業

オリバーの《電脳神》は防御系神業として使用する。

レオの《ファイト!》はオリバーの《とどめの一撃》に対して使用する。

シナリオ2「World Savers Go!!」ゲストデータ

“銀脚の” イライザ

カタナ=カタナ◎、チャクラ●

▼神楽

□死の舞踏 □死の舞踏 ■黄泉還り

▼能力値

理性：7/13 感情：2/13
 生命：9/16 外界：4/11
 CS：9 AR：1

▼技能

- ★白兵.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♣♠♥◇
- ※居合い.....4♣♠♥◇
- ※ハヤブサ.....2♣♠♥♦
- ※無風剣.....2♣♠♥◇
- ※修羅.....2♣♠♥◇
- ※旋風撃.....2♣♠♥◇
- ※縮地.....2♣♠♥♦
- ※ボディウォール.....2♣♠♥♦

▼アウトフィット

- ・武器
- エッジレック〔OFC〕P36 電制：13
 攻：S+8 受：4 射：至近
- ・防具
- マットボーン〔OFC〕P66 電制：20
 防（S/P/I）：3/5/7
 〈運動〉+1。
- ・サイバーウェア
- アサルトナース〔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。

“ガーネット” ルイファン

ミストレス●、ニューロ◎、シキガミ

▼神楽

■ファイト! ■電脳神 □友情

▼能力値

理性：9/14 (12) 感情：4/14 (12)
 生命：4/12 (10) 外界：6/11 (9)
 CS：8 AR：1

▼技能

- ★射撃.....4♣♠♥♦
- ★操縦：航空機.....3♣♠♥♦
- ★操縦：ドローン.....3♣♠♥♦
- 電脳.....3♣♠♥♦
- 交渉.....3♣♠♥♦
- ※共感.....3♣♠♥♦
- ※勝利の女神.....2♣♠♥♦
- ※ターボブースト.....3♣♠♥♦
- ※式神契約.....1♣♠♥◇
- ※親電派.....2♣♠♥◇
- ※敏捷強化.....3♣♠♥♦
- ※鋭き鋼.....4♣♠♥◇

※魔性の刃.....2♣♠♥♦

▼アウトフィット

- ・武器
- 雷鼠〔ISKD〕P239 電制：10
 攻：P+8 (12) 受：- 射：近
 物理攻撃で肉体ダメージを与えたら〔BS：狼狽〕を追加。
- CG21〔OFC〕P49 電制：15
 攻：P+10 受：- 射：近～遠
 FA3、フルオートでも残弾0にならない。
- ・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。
- XXプロジェニイ〔IOF〕P122 電制：18
 防（S/P/I）：2/1/2
 攻：I+1 受：0
 〈電脳〉に+2。
- ・ヴィークル
- ホンドアウル〔OFC〕P152 電制：15
 攻：I+5 SF：3
 防（S/P/I）：3/4/4
- 鐘〔OFC〕P165 電制：18
 ホンドアウルをドローン扱いに。

“深緑の” ヘンウッド

タタラ●、クグツ、カプトワリ◎

■タイムリー ■完全偽装 ■とどめの一撃

▼能力値

理性：9/15 (13) 感情：1/11 (9)
 生命：7/12 (10) 外界：6/11 (9)
 CS：8 AR：1

▼技能

- ★射撃.....4♣♠♥♦
- ★回避.....2♣♠♥◇
- ※弱点看破.....3♣♠♥♦
- ※カスタマイズ.....1♣♠♥◇
- ※忠誠.....2♣♠♥♦
- ※葉隠.....2♣♠♥◇
- ※ガンフー.....1♣♠♥◇
- ※クイックドロー.....5♣♠♥◇
- ※狙撃体勢.....2♣♠♥♦

▼アウトフィット

- ・武器
- AKR48〔OFC〕P42 電制：13
 攻：P+6 受：- 射：近
 FA1。
- ・防具
- スタッシュスーツ〔OFC〕P65 電制：11
 防（S/P/I）：3/2/5
- MAX17〔OFC〕P69 電制：14
 防（S/P/I）：2/3/4
- 合計

防（S/P/I）：5/5/9

・サイバーウェア
 デッドボインター〔OFC〕P92 電制：18
 マイナー。メインプロセス中（射撃）+1。

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

イライザは〈ハヤブサ〉（縮地）を使用。〔CSカレント〕18+〔カードの数字〕（シーン1回）。ルイファンは自身に〈ターボブースト〉を使用。〔CSカレント〕+〔カードの数字〕（シーン1回）。クライマックスフェイズでは〈敏捷強化〉も組み合わせ、雷鼠による攻撃の達成値+4。ヘンウッドは自身に〈弱点看破〉を使用。カット中ダメージ+4。

▼メインプロセス

イライザはムーブはキャストに近づくよう移動。マイナーでアサルトナースを使用、メジャーは〈白兵〉〈無明剣〉〈修羅〉〈旋風撃〉で至近の範囲（選択）に白兵攻撃。達成値+3、ダメージ〔S+13〕に差分値追加。

リサーチフェイズでの戦闘は、ルイファンはドローン（ホンドアウル）で登場し、GC21でキャスト側の航空機を優先的に攻撃。メジャーは〈射撃〉〈電脳〉で近～遠の単体にフルオート射撃で射撃攻撃。達成値+2、ダメージ〔P+11〕。クライマックスフェイズはドローンで登場せず、雷鼠で攻撃する。メジャーは〈射撃〉〈電脳〉〈魔性の刃〉で射撃攻撃。達成値+4、ダメージ〔P+16〕。〔ダメージ軽減技能〕で軽減できない。ダメージを与えたら〔BS：狼狽〕を追加（カット1回）。

ヘンウッドは近距離以上の対象がいる場合、ムーブで〈狙撃体勢〉を使用（アクト2回）、射程を中距離にし、ダメージ+4（計算済み）。マイナーはデッドボインターを使用。メジャーは〈射撃〉〈葉隠〉で射撃攻撃。達成値+6、ダメージ〔P+19〕。

▼その他

イライザは、ルイファンへの肉体ダメージを〈ボディウォール〉で自身が受ける。

ヘンウッドは、自身が受ける肉体・精神ダメージを〈忠誠〉で〔カードの数字〕軽減。

ルイファンはゲストがバッドステータスを受けたらイニシアチブプロセスで〈勝利の女神〉を使用、バッドステータスを回復、任意のスタイル技能の効果を解除（アクト2回）。

シナリオ3「アタック・オブ・ザ・ニューゾンビ」ゲストデータ

巨大ゾンビ

バサラ、ヒルコ、アヤカシ◎●

▼神業

突然変異 天変地異 霧散

▼能力値

理性：4/13 感情：6/15
 生命：7/10 外界：4/10
 CS：8 AR：1

▼技能

★射撃.....4♣♠♥♦
 ★自我.....4♣♠♥♦
 ※牙の王.....2♣♠♥◇
 ※巨体.....1♠♠♡◇
 ※領域.....2♣♠♡◇
 ※拡大.....2♣♠♥◇
 ※元力：生物.....2♣♠♥◇
 ※夜の住人.....2♣♠♡♦
 ※血脈：死者の一族.....4♣♠♥♦

▼アウトフィット

・武器
 怨霊機銃〔FOFC〕P50 電制：18
 攻：P+11 受：- 射：近～遠
 フルオート可、FA3。
 侵蝕同化体〔FOFC〕P206 電制：-
 怨霊機銃を生体装備扱いに。
 ・防具
 鎧皮〔FOFC〕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。

ガンマンゾンビ

カブキ、カブトワリ、アヤカシ◎●

▼神業

チャイ とどめの一撃 霧散

▼能力値

理性：2/12 感情：4/14
 生命：7/9 外界：8/9
 CS：6 AR：1

▼技能

★射撃.....4♣♠♥♦
 ※ミラクルヒット.....4♣♠♥♦
 ※クイックドロウ.....3♠♠♡◇
 ※ファニング.....2♠♠♥♦
 ※必殺の矢.....4♣♠♥♦
 ※血脈：死者の一族.....4♣♠♥♦

▼アウトフィット

・武器
 R6u〔FOFC〕P39 電制：-
 攻：P+5 受：- 射：近
 ・防具
 アーマージャケット〔FOFC〕P63 電制：12
 防（S/P/I）：1/1/2

ダンサーゾンビ

マネキン、チャクラ、アヤカシ◎●

▼神業

ブリーズ! 黄泉還り 霧散

▼能力値

理性：3/13 感情：6/15
 生命：8/12 外界：4/8
 CS：8 AR：1

▼技能

★白兵.....4♣♠♥♦
 ※アドレナライズ.....4♣♠♥♦
 ※手刀.....3♠♠♡◇
 ※鉄拳.....4♣♠♥♦
 ※決闘者.....1♠♠♡◇
 ※血脈：死者の一族.....4♣♠♥♦

▼アウトフィット

・武器
 生身〔FOFC〕P234 電制：-
 攻：S+8 受：0 射：至近
 手刀（武器）適用済。
 アーマージャケット〔FOFC〕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

ダンサーは巨大ゾンビに〈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

巨大ゾンビはメジャーは〈射撃〉〈牙の王〉〈拡大〉で近～遠の範囲（選択）にフルオート射撃で射撃攻撃。達成値+2。ダメージ[P+2]。1点でもダメージを与えた対象に【BS：恐慌】を与える。

ガンマンはメジャーは〈射撃〉〈ミラクルヒット〉〈ファニング〉〈必殺の矢〉で近の単体に射撃攻撃。達成値を+3。ダメージ[P+7]に差分値追加。ダメージ算出では2枚の山札をダメージカードとする。以降のメインプロセスでは、マイナーは弾倉交換を行なう。

ダンサーはムーブはキャストに近づき、メジャーは〈白兵〉〈鉄拳〉で至近の単体に白兵攻撃。ダメージ[S+8]に差分値追加。

▼リアクション

巨大ゾンビは、物理攻撃に〈自我〉〈元力：生物〉でリアクション。【AR】を消費。達成値+4。勝利した場合、その攻撃を失敗にする。

▼ダメージ算出の直後

巨大ゾンビは、鎧皮の効果で肉体ダメージを5点軽減（アクト1回）。

▼ダメージ適用直前

ゲストは3体とも、〈血脈：死者の一族〉で肉体ダメージを軽減。巨大ゾンビ、ガンマン

ゾンビは7点軽減。ダンサーゾンビは8点軽減（各カット1回）。

▼ダメージ適用直後

ゲストは3体とも魔性を発現し、肉体ダメージを0にする（【完全死亡】は不可）。使用后、【BS：狼狽】を受ける（シーン1回）。

▼神業

3体とも持っている《霧散》は【完全死亡】や【精神崩壊】を受けた時に、治癒に使用。

巨大ゾンビの《突然変異》は防御系神業をコピーする。ただしキャストが3人の時は使用しない。《天変地異》はキャストがヴィークルに乗ってしまえばそれを破壊する。特にないならば使用しない。

ガンマンは《チャイ》を即死系神業からの防御に使用。《とどめの一撃》は【完全死亡】を狙って使用する。

ダンサーの《黄泉還り》は特技により《死の舞踏》に変更されている。カブト、カタナ、カゲ、チャクラ、カブトワリのいずれかのスタイルを持っている対象に使う。《ブリーズ!》はガンマンの《とどめの一撃》に使用。キャストが3人の場合、《ブリーズ!》は使用しない。

シナリオ3「アタック・オブ・ザ・ニューロゾンビ」トループデータ

ゾンビトループ

▼スタイル

アヤカシ (5レベル)

理性：5/9 感情：6/10

生命：8/7 外界：8/9

CS：5 AR：1

▼技能

★白兵.....3♠♣♥♦

※魔人の爪.....3♠♣♥◇

※闇夜の狩り.....3♠♣♥♦

※妖魔の狩人.....3♠♣♥♦

▼アウトフィット

・武器

生身 (『OFC』 P20) 電制：-

攻：S+7 受：1 射：至近

魔人の爪 (武器) 適用済。

■戦闘プラン

▼メインプロセス

ゾンビトループは、1カット目にキャストに近づいて白兵攻撃を行なう。

リサーチ8に登場するゾンビトループは、もしキャストと同じエンゲージ内で2カット目を迎えたら、さらにエキストラのエンゲージへ

と移動して、エキストラを攻撃の対象とする。

メジャーは〈白兵〉〈闇夜の狩り〉〈妖魔の狩人〉で至近の単体に白兵攻撃。バッドステータスを受けている対象には達成値+3。ダメージ [S+7]、バッドステータスを受けている対象にはさらに+6。