

シナリオ1「運命交差点」ゲストデータ

“109” リンダ・キンスキー

カタナ=カタナ◎、チャクラ●

▼神業

死の舞踏 死の舞踏 黄泉還り

▼能力値

理性：7/14 感情：2/13
 生命：9/15 外界：4/7
 CS：9 (15) AR：1

▼技能

- ★白兵.....3♠♣♥♦
- ★自我.....2♠♣♥◇
- ※修羅.....2♠♣♥◇
- ※鉄身.....2♠♣♥◇
- ※鉄の筋肉.....2♠♣♥◇
- ※ボディウォール.....2♠♣♥◇

▼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

アーマージャケット (『OFC』 P63) 電制：12
 防 (S/P/I)：1/1/2
 スキンメイル (『OFC』 P70) 電制：15
 防 (S/P/I)：1/1/2
 合計
 防 (S/P/I)：2/2/4

・サイバーウェア

アサルトナブス (『OFC』 P91) 電制：16
 マイナー。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
 剛猿 (『OFC』 P100) 電制：13
 白兵攻撃の肉体ダメージを常に+2

“905” グレイキャット

▼スタイル

マネキン、ニューロ◎、クロマク●

▼神業

プリース! 電脳神 万能道具

▼能力値

理性：8/14 感情：7/14
 生命：4/6 外界：3/11
 CS：7 AR：1

▼技能

- ★心理.....2♠♣♥◇
- ★回避.....2♠♣♥◇
- 電脳.....3♠♣♥♦
- ※大嫌い.....2♠♣♥◇
- ※スパイダーシルク.....2♠♣♥◇
- ※フォルム：アイコン.....3♠♣♥◇
- ※電子攪乱.....2♠♣♥◇

▼アウトフィット

・トロン

ウェブチャーム (『OFC』 129) 電制：10
 ATスレイヤー (『OFC』 P135)
 精神ダメージを常に+2

黒木冬馬

▼スタイル

クグツ◎、カブトワリ、イヌ●

▼神業

■完全偽装 とどめの一撃 ■制裁

▼能力値

理性：6/12 感情：3/13
 生命：8/13 外界：6/11
 CS：8 (10) AR：1

▼技能

- ★射撃.....4♠♣♥♦
- ★圧力.....3♠♣♥◇
- 知覚.....2♠♣♥◇
- ※葉隠.....2♠♣♥◇
- ※営業.....2♠♣♥◇
- ※営業II.....2♠♣♥◇
- ※クイックドロウ.....2♠♣♥◇
- ※セキュアショット.....2♠♣♥◇
- ※強制執行.....1♠♣♥◇
- ※法の番人.....2♠♣♥◇

▼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

タイプX (『OFC』 P92) 電制：15
 セットアップ。【CSカレント】+2

デッドポインター (『OFC』 P92) 電制：18
 マイナー。〈射撃〉判定の達成値+1

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

リンダは閃鋼を使用、【CSカレント】15となる。

黒木はタイプXを使用、【CSカレント】10となる。

グレイキャットは〈電脳〉〈スパイダーシルク〉を使用。カット中、至近～遠の範囲(選択)は「電制」19以下の武器による攻撃の達成値に-2 (「電制：-」は除く)。目標値10。

▼メインプロセス

リンダはマイナーアクションでアサルトナブスを使用。メジャーアクションは〈白兵〉〈旋風撃〉〈修羅〉で至近の範囲(選択)に白兵攻撃。ダメージ[S+10] 差分値追加(カット1回)。

グレイキャットは〈心理〉〈大嫌い〉で至近～近の単体に精神攻撃。精神ダメージ+6。

黒木はマイナーでデッドポインターを使用し、近の単体に〈射撃〉〈葉隠〉〈セキュアショット〉で射撃攻撃。達成値+3。ダメージ[P+10]。対象が社会ダメージを受けている場合、〈強制執行〉でダメージ+[カードの数字] (アクト1回)。

・社会攻撃

黒木は社会攻撃では〈圧力〉〈営業〉〈営業II〉を使用し、与えた社会ダメージのぶんだけ報酬点を獲得し(最大20)、さらに対象に「13 口座凍結」を与える。得た報酬点は〈圧力〉の達成値上昇もしくは社会ダメージの軽減に使用する。

▼リアクション

リンダはグレイキャットへの肉体ダメージを〈ボディウォール〉で自身が受ける(カット2回)。〈鉄身〉で肉体ダメージを[カードの数字+4]点軽減(カット1回)。

グレイキャットは〈電子攪乱〉によりドッジの達成値に+2。「電制：-」の武器による攻撃には達成値+1に変更。

シナリオ2「激闘!! ニューロサッカー」: ゲストデータ①

鮫島ジョー

▼スタイル

カタナ=カタナ●、レッガー○

▼神業

死の舞踏 死の舞踏 不可触

▼能力値

理性: 6/14 感情: 2/12
 生命: 9/14 外界: 5/10
 CS: 8 AR: 1

▼技能

- ★白兵.....3♣♠♥◇
- ★回避.....2♣♠♥◇
- 運動.....2♣♠♥◇
- 芸術: サッカー.....2♣♠♥◇
- ※ハヤブサ.....2♣♠♥◇
- ※剣圧.....2♣♠♥◇
- ※鬼神剣.....2♣♠♥◇
- ※隠し武器.....2♣♠♥◇
- ※イカサマ.....2♣♠♥◇
- ※カウンター.....2♣♠♥◇

▼アウトフィット

・武器

エッジレッグ (『OFC』 P36) 電制: 13

攻: S+8 受: 4

・防具

アーマージャケット (『OFC』 P63) 電制: 12

防 (S/P/I): 1/1/2

“漂白屋” 無

▼スタイル

カリスマ、クグツ○●、チャクラ

▼神業

神の御言葉 ■完全偽装 黄泉還り

▼能力値

理性: 9/16 感情: 5/17
 生命: 8/13 外界: 4/12
 CS: 11 (17) AR: 1

▼技能

- ★白兵.....2♣♠♥◇
- ★心理.....6♣♠♥◇
- ※ゲシュタルト崩壊.....3♣♠♥◇
- ※実験体.....4♣♠♥◇
- ※葉隠.....3♣♠♥◇
- ※強化手術.....2♣♠♥◇
- ※鉄身.....3♣♠♥◇

▼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

▼セットアッププロセス

鮫島ジョーは〈ハヤブサ〉〈隠し武器〉を使用、【CSカレント】+【カードの数字】(シーン1回)。さらにエッジレッグを準備。

無は〈縮地〉〈実験体〉〈強化手術〉を使用、【CSカレント】23。シーン中、【理性】12、【CS】17。

▼メインプロセス

鮫島はマイナーアクションで〈剣圧〉を使用、エンゲージを封鎖。メジャーアクションは〈白兵〉〈鬼神剣〉で至近の単体に白兵攻撃。達成値+2。[S+17]。

無は〈心理〉〈ゲシュタルト崩壊〉〈葉隠〉で至近~近の単体に精神攻撃。ダメージ+12に差分値追加。

▼リアクション・その他

鮫島は自身への物理攻撃には〈白兵〉〈カウンター〉でバリー。勝利で【AR】+1(カット1回)。

無は自身への肉体ダメージに〈鉄身〉を使用。【カードの数字】点軽減(カット1回)。

シナリオ2「激闘!! ニューロサッカー」: ゲストデータ②

御館ナイト

▼スタイル

カリスマ●、エグゼク、ハイランダー◎

▼神業

□神の御言葉 ■買収 ■天罰

▼能力値

理性: 5/15 感情: 8/13
生命: 1/7 外界: 9/15
CS: 9 AR: 1

▼技能

- ★自我.....2♣♠♥♦
- ★心理.....2♣♠♥♦
- 芸術: サッカー.....3♣♠♥♦
- ※陣頭指揮.....2♣♠♥♦
- ※触れえざる者.....2♣♠♥♦
- ※名将.....2♣♠♥♦
- ※スピードシューター.....2♣♠♥♦
- ※守護天使.....2♣♠♥♦
- ※守護天使II.....2♣♠♥♦
- ※軌道センス.....2♣♠♥♦

▼アウトフィット

・武器

守護天使 (武器) ([SKD] P234) 電制: 18
攻: P+12 受: - 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

・サイバーウェア

9ミュゼス ([OFC] P91) 電制: 20
マイナーで使用、(芸術) 判定+1

“スティール” スチムソン

▼スタイル

ミストレス、カプトワリ●、ニューロ◎

▼神業

□ファイト! □カプトワリ □電腦神

▼能力値

理性: 7/14 感情: 5/14
生命: 3/6 外界: 8/15
CS: 7 AR: 1

▼技能

- ★射撃.....2♣♠♥♦
- 電腦.....3♣♠♥♦
- 運動.....3♣♠♥♦
- 芸術: サッカー.....3♣♠♥♦
- ※微笑のペール.....2♣♠♥♦
- ※鼓舞.....2♣♠♥♦
- ※クイックドロウ.....3♣♠♥♦
- ※跳弾.....2♣♠♥♦
- ※必殺の矢.....2♣♠♥♦
- ※防壁構築.....2♣♠♥♦

※ポルターガイスト.....2♣♠♥♦

※緊急防壁 1rplM

▼アウトフィット

・武器

リッパーX ([OFC] P48) 電制: 14
攻: S+6 受: - 射: 近

・防具

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

松岡マモル

▼スタイル

カプト◎、ミストレス、コモソ●

▼神業

□難攻不落 □ファイト! □平和

▼能力値

理性: 4/11 感情: 6/13
生命: 7/11 外界: 5/13
CS: 8 AR: 1

▼技能

芸術: サッカー.....4♣♠♥♦

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

御館ナイトは、前半では〈心理〉〈触れえざる者〉〈名将〉を使用。中までの範囲 (選択) に [BS: 萎縮] を与える。後半は〈陣頭指揮〉を使用、【CSカレント】+ [カードの数字]。

鮫島が参加している場合、(ハヤブサ) 〈隠し武器〉を使用、【CSカレント】+ [カードの数字] (シーン1回)。さらにエッジレグを準備。

▼メインプロセス

今回のFS判定では、御館ナイト以外のゲストが進行判定を行なった場合、達成値は一律固定で20とする (キャストのスタイル技能などで達成値は下げられるものとする)。なお、このゲストの進行判定の達成値は、エンゲージしているキャストの数だけ減少することに注意。たとえば、御館ナイトが進行判定を行なう際に、キャスト3人とエンゲージしていた場合、御館ナイトの最終的な進行判定の達成値は17となる。

御館ナイトは、ムーブアクションでゴールを目指す。マイナーアクションで9ミュゼスを使用。メジャーアクションは〈芸術: サッカー〉で進行判定。達成値+3。進行値に差が開いた場合、〈自我〉〈守護天使〉〈守護天使II〉で近~中の範囲 (選択) に射撃攻撃ダメージ [P+12] (カット1回)。

鮫島が参加している場合、マイナーアクションで〈剣庄〉を使用、エンゲージを封鎖。メジャーアクションは〈白兵〉〈鬼神剣〉で至近

の単体に白兵攻撃。達成値+2。[S+17]。

スチムソンはイニシアチブプロセスに鮫島に〈鼓舞〉を使用。もしくはメジャーアクションで達成値20の進行判定。

松岡マモルは進行判定のみ行なう。

トループは進行判定を行なわない。

▼リアクション

スチムソンは〈電腦〉(ポルターガイスト) で物理・精神攻撃にリアクション。達成値+2。【AR】消費。アクト1回、〈緊急防壁〉で【AR】消費なし。

▼その他

鮫島は〈見切り〉で肉体ダメージを [カードの数字] 分軽減。スチムソンは〈微笑のペール〉で精神ダメージを [カードの数字] 分軽減 (各カット1回)。

▼神業

松岡マモルは、カット進行開始直後に御館ナイトの〈天罰〉に〈ファイト〉を使用、即座に達成値21の進行判定が成功する。《難攻不落》はゴールを守るために使用し、キャストの進行判定を無効にする。

御館ナイトの〈神の御言葉〉は、[①コモソ] もしくは [②カプト] に対して使用。

スチムソンは《電腦神》でキャストの進行判定を無効化し、〈とどめの一撃〉は進行判定に使用。《ファイト!》は御館ナイトの〈天罰〉を増やす。

シナリオ3「命がけの娯楽」ゲストデータ

カルトーシュカ

カタナ●、チャクラ、ヒルコ○

▼神業

死の舞踏 黄泉還り 突然変異

▼能力値

理性：5/12 感情：8/14
 生命：9/15 外界：2/7
 CS：11 AR：1

▼技能

★白兵.....4♣♠♥♦
 ※居合い.....3♠♣♥◇
 ※真空切.....2♠♣♥◇
 ※核酸毒.....2♠♣♥◇
 ※怪力.....2♠♣♥◇
 ※再生 1Rplm

▼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
 鎧皮(『OFC』P207) 電制：17
 防(S/P/I)：5/4/7
 ダメージ算出の直後に使用。肉体ダメージ5。シーン1回。
 ・サイバウェア
 タイプX(『OFC』P92) 電制：15
 セットアッププロセス。【CSカレント】+2。

ステュアート・ビーンウェル

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：5/13 感情：5/13
 生命：2/7 外界：9/15
 CS：6 AR：1

▼技能

※導きの羽.....4♣♠♥♦

▼アウトフィット

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

戦闘用ドローン(クロガネ3レベル)

▼能力値

理性：6/8(7) 感情：5/7(6)
 生命：5/7(6) 外界：3/6(5)
 CS：3 AR：1

▼技能

★射撃.....2♠♣♥♦
 ★操縦：ドローン.....1♠♣♥◇
 ※フォルム：ヴィークル.....1♠♣♥◇
 ※庇護の剣.....2♠♣♥♦

▼アウトフィット

・武器
 CG21(『OFC』P49) 電制：15
 攻：P+8 受：－ 射：近～遠
 FA3。フルオート射撃で残弾が0にならない。
 ・ヴィークル
 スプライト(『OFC』P162) 電制：15
 攻：1+4 SF：2
 防(S/P/I)：3/3/4
 制：－1 乗員：0
 ス：2

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

カルトーシュカはタイプXを使用。【CSカレント】13。

▼メインプロセス

カルトーシュカはメジャーアクションは〈白兵〉〈真空切〉〈核酸毒〉〈怪力〉で至近の単体に白兵攻撃。達成値+3。ダメージ[1+19]。1点以上のダメージを与えた場合、[BS：邪毒3]を与える。カット2回目は〈白兵〉〈核酸毒〉で至近の単体に白兵攻撃。達成値+3。ダメージ[1+0]。1点以上のダメージを与えた場合、[BS：邪毒3]を与える。

ビーンウェルはカルトーシュカに〈導きの羽〉を使用。判定のカードでメインプロセスを行なわせる。

戦闘用ドローンはムーブアクションでカルトーシュカから近距離以内に移動。メジャーアクションは〈射撃〉で近～遠の単体にフルオート射撃による射撃攻撃を行なう。[P+11]。

▼その他

カルトーシュカはダメージ適用直後に鎧皮を使用(シーン1回)。その後に〈再生〉を使用。目標値はダメージの値。成功で[完全死亡]以外のダメージを回復。

戦闘用ドローンは近距離内のカルトーシュカへの肉体ダメージの算出直前に〈庇護の剣〉を使用。肉体ダメージを代わりに受ける(カット1回)。

▼神業

カルトーシュカの《死の舞踏》はキャストへの攻撃に使用し、即死系神業としてカウントする。《黄泉還り》は自身へのダメージの治療。《突然変異》は《死の舞踏》のコピーに使用する。

ビーンウェルの《天罰》は防御系神業として使用する。