

■戦闘データ（リサーチフェイズ）

- ・FS 判定と平行してカット進行となる。
- ・リエは有末を逃がした（または盾にされた）キャスト、蜘蛛蜥蜴は可能な限り『④レッガー』に攻撃する。
- ・FS 判定に成功するかリエが倒れると、蜘蛛蜥蜴は〈フェイドアウト〉で逃走する（妨害してもカット終了時に自動的に退場する。PL には〈知覚〉で対決してのカード処理を促すと良い）。
- ・蜘蛛蜥蜴、リエ共に《不可知》を使用済み。
- ・蜘蛛蜥蜴は他の神業は使用せず、戦闘不能ダメージを受けた場合は爆発四散（脳内爆弾によるアクト的な演出としておく）し、クライマックスに神業で復活してくる。
- ・リエは戦闘不能ダメージを受けると《霧散》を使用、2 カット経過しても FS 判定が終わっていない場合は《突然変異》からの《不可知》をキャストに使用する。ここでの神業使用の有無が後のシーン展開に影響する。

蜘蛛蜥蜴

◎カゲ ●クグツ チャクラ CS9 (→19 (→25))

▼神業

■不可知 □黄泉還り(決闘者) □完全偽装(忠義者)

▼能力値 (内はアウトフィット・スタイル技能使用後の数値)

理性 8(11)/14 感情 4(6)/14 生命 9(10)/11 外界 5/10

▼防御値

防 (S/P/I) : 2/4/5→7/9/10 (セットアップに実験体Ⅱで+5、レーザー武器のダメージ 10 点軽減)

▼技能

実験体	4RPLM	能力値+2 (理性)
実験体Ⅱ	5RPLM	装甲+5
強化手術	2 P M	CS+[理性]
白兵	4RPLM	
回避	3 PLM	
隠密	4RPLM	
フェイトアウト	3R LM	
鉄拳	2R L	
忠誠	2 P M	
練気	3	

▼アウトフィット (□は電制)

武器：ギガントクロウ[16] (それぞれの腕に 1 つずつ装備、全長 2m・刃の部分が 1m の巨大なかぎ爪)

防具：フェイトコート[15]、ブラックライダー[12]、インナーアーマー[15]

その他：リフレクトミラー[15]、スリーアクション[15]、アサルトナーブズ[16]、サイバーシリンジ[15]

▼行動方針

セットアップ：実験体+強化手術 (シーン中「理性+2、CS+9」、2 カット目は閃鋼 (CS+6))

マイナー：スリーアクション、サイバーシリンジ (K2R、クロックアップ、鬼血)、アサルトナーブズ、練気

メジャー：白兵・隠密・鉄拳 (至近・単体、判定+5、ダメージ I15+差分值)

防御：ダメージに対して〈忠誠〉で軽減。可能なら回避+隠密で防御

イニシアティブ：隠密+フェイドアウト 能力値+5 で判定、成功すればシーンから退場 (知覚で対決可能)

▼FS 判定： リエを止める

完了値：8

敗北条件：2 カットの経過/敗北時《突然変異》を使用

進行値	技能	目標値	進行修正
初期	運動/知覚/電脳	10	1 (CS)
3	心理/医療/交渉	10	1
5	交渉/コネ	10	1 (+コネ LV)

・初期

飛行を含めた立体的な高速機動を行うため交渉どころではない。まずは動きを捉える必要がある。

・進行値 3

相手を補足することに成功した。こちらが敵でない事を示せば多少は相手を落ち着かせられるだろう。

・進行値 5

徐々に理性を取り戻しつつある。今なら君の声が届くかもしれない。※この時点でリエはメジャーアクションを放棄する

リエ

◎●ヒルコ カゲ アヤカシ CS8

神業：■不可知 □突然変異 □霧散

能力値：理性 4/12 感情 4(8)/15 生命 8/11 外界 5/10

▼防御値

防 (S/P/I) : 7/5/7、軽減 5 (1 シーン 1 回)、精神ダメージ 1

▼技能

運動	4RPLM
射撃	3 PLM
白兵	3R LM
血脈：獣の一族	3 PLM
血脈：竜の一族(疾風/正)	4RPLM
血脈Ⅱ：竜の一族	1 P
死点打ち	3R LM
咆哮	2R M
猿飛	5
瞬間適応	5

▼アウトフィット (□は電制)

ウェット

武器：元力共通 (P+4)、生体武器：剣 (S+7) [17]

防具：藤浪[-]、鎧皮[17]

▼行動方針

セットアップ：なし

マイナー：獣の一族 (肉体戦ダメージ+6/BS：恐慌[リアクション不可])・竜の一族 (感情+4、肉体戦ダメージ 9 で完全死亡)

メジャー (感情)：射撃・運動・龍 (風正)・龍 2 で射程：近の範囲 (選択) に元力で攻撃、達成値+5、ダメージ P+10+手札、元力の効果で命中すれば狼狽、咆哮でダメージにカード 1 枚を追加

メジャー (感情以外)：白兵・運動・龍 (風正)・死点打ちで至近に攻撃、達成値+5、ダメージ S+13+手札、元力の効果で命中すれば狼狽、咆哮でダメージにカード 1 枚を追加

防御：考えない。獣の一族で治療を試み、戦闘不能ダメージを受けたら《霧散》を使用する。

■戦闘データ（クライマックスフェイズ）

・羽釜は神業をすべて使用済み、カオナシは未使用。蜘蛛蜥蜴は《不可知》のみ使用済み。《黄泉還り》は残しておき、キャスト側の神業に余裕があるようなら〈決闘者〉の効果で《死の舞踏》として使用する（ルウを助ける場合やクライマックス 2 で神業が必要になる点にも注意すること）。最悪でもカブトは対象となるが、できればレッガーに使用したい。

- ・物理攻撃はカオナシ、精神攻撃は羽釜がリアクションを行う。
- ・羽釜のメジャーアクションはカオナシへの〈サポート〉を優先する。

蜘蛛蜥蜴

◎カゲ ●クグツ チャクラ CS9 (→19 (→25))

▼神業

■不可知 □黄泉還り(決闘者) □完全偽装(忠義者)

▼能力値

理性8(11)/14 感情4(6)/14 生命9(10)/11 外界5/10

▼防御値

防 (S/P/I) : 2/4/5→7/9/10 (セットアップに実験体Ⅱで+5、レーザー武器のダメージ10点軽減)

▼技能

実験体	4RPLM	能力値+2 (理性)
実験体Ⅱ	5RPLM	装甲+5
強化手術	2 P M	CS+[理性]
白兵	4RPLM	
回避	3 PLM	
隠密	4RPLM	
鉄拳	2R L	
変異抜刀	2R L	リアクションに〈知覚〉が必要
震斬り	2R L	軽減不可
忠誠	2 P M	
練気	3	
マルチワーク	2	

▼アウトフィット (□は電制)

武器：ギガントクロウ[16] ※それぞれの腕に1つずつ装備、全長2m・刃の部分が1mの巨大なかぎ爪

防具：フェイトコート[15]、ブラックライダー[12]、インナーアーマー[15]

その他：リフレクトミラー[15]、スリーアクション[15]、アサルトナーブズ[16]、サイバーシリンジ[15]

▼行動方針

セットアップ：実験体+強化手術（シーン中「理性+2、CS+9」、2カット目は閃鋼（CS+6）

マイナー：スリーアクション&マルチワーク、サイバーシリンジ（K2R（感情+1）、クロックアップパー（感情&理性+1）、鬼血（生命+1））、アサルトナーブズ、練気

メジャー：白兵・隠密・鉄拳・変異抜刀・震斬り（至近・単体、判定+5、ダメージI15+差分値。クライマックスでは変異抜刀・震斬りを組み合わせ、リアクションに知覚との組み合わせを強要・ダメージ軽減不可）

防御：ダメージに対して〈忠誠〉で軽減。回避+隠密で防御可能な場合でも攻撃用の手札（生命）は温存する

カオナシ

カゲムシ◎ カブト● カブトワリ CS10 (→16)

▼神業

□神出鬼没(潜伏者) □難攻不落 □とどめの一撃

▼防御値

理性6/12 感情：4/13 生命：8/12 外界：4/11

▼防御値

防 (S/P/I) : 7/6/9、精神ダメージ軽減3

射撃	3R L M
必殺の矢	3R LM
貫きの矢	3R LM
花吹雪	3R LM
白兵	2R L
自動防御	2R L
カバーリング	2 P M
金剛	2 P M
クイックドロウ	3

▼アウトフィット (□は電制)

武器：雷壁[16]（電磁障壁）、ナイトフォース[15]、ガンサイト[15]、爆裂弾[-]（予備武器：MP21[12]）

防具：フェイトコート[15]、藤浪[-]、ブラックライダー[12]、御剣[15]

その他：スリーアクション[15]、キラーフェイス[15]、アサルトナーブズ[16]、レイドナーブズ[9]、カムマインド[12]

▼行動方針

セットアップ：閃鋼（CS+6）

マイナー：雷壁を展開し、スリーアクションからキラーフェイス・アサルトナーブズを起動

メジャー：射撃・必殺の矢・貫きの矢・花吹雪（近・範囲（選択）・達成値+4、I14+差分値&差分値装甲無視）

防御：肉体戦は自動防御+白兵で1カット2回までパリー（受け値10）。1カット2回まで〈カバーリング〉で肩代わりし〈金剛〉で軽減

羽釜逢真

タタラ◎● クロマク ニューロ

CS7

▼神業

■タイムリー ■腹心 ■電脳神

▼能力値

理性7/13 感情：5/13 生命：2/7 外界：7/15

▼防御値

防 (S/P/I) : 5/5/6、精神ダメージ軽減2

▼技能

電脳	4RPLM
心理	2R M
自動防壁	2R M
SPAM	2R M
ターボブースト	2 PL
パーソナルバリア	2 PL
サポート	3 PLM
タップマスタリー	4

▼アウトフィット (□は電制)

防具：フォーマリティ[15]、ホワイトガード[12]

その他：ターミナルX[18]、クロッククラック[15]、AT スレイヤー[14]、DF ナイト[14]、サイコストライク[13]、ディープスリット[15]

▼行動方針

セットアップ：ターボブースト（CSに+手札、対象は状況を見て変更、不要そうなら手札回しに使う）

メジャーA：電脳+サポート（目標値10、対象がAR消費なしで行動、判定+2）

メジャーB：マイナーアクションでディープスリットを起動、心理・電脳・SPAMで精神攻撃（判定+4、手札+10の精神ダメージ）

防御：精神戦に対し電脳+自動防壁でリアクション（判定+3、1カット1回・他人可）、肉体戦ダメージに対しパーソナルバリアで手札1枚分のダメージ軽減（AR消費）