UltraLight-Scenario

オービット・ハック

電脳空間を舞台とするハッキングシナリオ。攻略不可能と謳われる電脳要塞に、ニューロとそのバディが挑む。

（掲載日：2016.5.31）

プレアクト情報

PRE-ACT INFO

■シナリオ基本情報

▼作者

まだら牛（twitter：@m_Usi）

▼プレイヤー人数

２人

▼想定プレイ時間

１～２時間

▼シナリオタグ

電脳、バディもの、ハッキング

● UL シナリオ

本シナリオは「UL（超軽量）シナリオ」だ。UL シナリオについての詳細は以下のサイトを参照のこと。
http://dappleox.web.fc2.com/nova/NeuroCrowD/UL_NOVA.html

●シナリオレギュレーション

本シナリオの想定レギュレーションを以下に記載する。ただし、使用するデータの変更や RL が調整を行った場合、改めてレギュレーションを提示すること。

▼使用経験点

０～30 点程度

▼達成値制限

制限なし

▼ RL が使用するサプリメント

基本的には『CTL』のみ

■アクトトレーラー

キャスト作成の前に、以下のアクトトレーラーを読み上げること。これはアクトのイメージを膨らませるのに役立つ。

軌道に浮かぶ、天空の城。
「攻略不可能」と名高い世界最高の電脳要塞。
――オービット。

たとえ、それが遥か星々の彼方でも、
キミが本物のニューロなら、手の届かない場所など無い。
那由多の防壁を切り崩し、不可侵の電脳構造体（ネクサス）へ挑め。
失ったものを、取り戻すために。

トーキョーN◎VA THE AXLERATION
『オービット・ハック』

さあ、運命の扉に接続（ジャック）せよ。

■キャスト作成

プレアクトシート（アクトトレーラー、ハンドアウトなど）を参考にキャストを作成すること。

●クイックスタート

本シナリオでは、以下のサンプルキャストを使用することを推奨する。

『①ニューロ』：ドローンマスター（『TOS』p55）
『②タタラ』：サイバードクター（N／Cオリジナル）
※〈製作〉の小分類はソフトウェアを指定すること。

●電脳空間という舞台の取扱い

本シナリオのクライマックスフェイズは電脳空間上を舞台としている。

しかし、ルール上は通常通り、生身の肉体で登場しているものと同様の扱いとする。

つまり〈白兵〉や〈射撃〉で物理攻撃も可能であり、それに対するリアクションは〈回避〉で行うのだ。もちろんヴィークルやドローンへの〈操縦〉も可能だ。

全感覚を電脳に没入させる、いわゆる「イントロン」状態のため、そこで受けた影響は肉体に直接影響を与える、というイメージだ。

●『①ニューロ』とNPCの関係

べつにステラとは恋人関係などで無くても構わない。『①ニューロ』の性別も年齢も自由だ。ただし、その関係性によって演出がやや変わってくるので、アクト開始前にイメージをRLと共有しておくこと。

●必要な神業

万能系神業（《タイムリー》や《電脳神》など）が1枚、シナリオ中で使用が想定されている場面がある。

それ以外に、防御系神業を1枚以上あると望ましい。

●主に使用する技能

本シナリオの情報収集で主に使用する技能は〈電脳〉〈社会:テクノロジー、企業、ストリート〉などである。

●N◎VAクルード

基本ルールに準じたルール処理と、N◎VAクルード（『CHM』P16）に準じたルール処理が併記されているので、状況に応じてどちらかのルールを選び、その指示に従うこと。

■キャスト間コネクション

『①ニューロ』と『②タタラ』が相互に取得する。

(*1) お宝
このお宝が何なのかはシナリオでは決まっていない。プレイヤーが好きに設定してよい。

アクトハンドアウト

各キャストには右記の設定が推奨・あるいは追加される。
キャスト作成時によくプレイヤーと相談すること。

各キャストには、以下の設定が推奨・追加される。
『①ニューロ』：フリーランスのハッカー
『②タタラ』：『①ニューロ』の相棒　※推奨スタイルは必須ではない

①推奨スタイル：ニューロ

SCENARIO HANDOUT

コネ：ステラ　　推奨スート：感情

ステラはかつての君の相棒で、好敵手で、世界最高のハッカーだった。誰よりも腕利きで、刺激的で、そしてとびっきりのいい女だった。ある日、彼女は君を捨てた。メガ・コーポに腕を買われた彼女はうらぶれたストリートを離れ、遥か星の彼方へ飛び去ってしまった。　――そして今、君は伝説のミッションに手を出そうとしている。“オービット・ハック”。この世の全てと謳われるお宝を手に入れるため。あるいは、再び“彼女”と相まみえるために。

【PS：オービタル・イワサキのお宝(*1)を入手する】

②推奨スタイル：タタラ

SCENARIO HANDOUT

コネ：『①ニューロ』　　推奨スート：理性

君の相棒、『①ニューロ』は最高のハッカーだが、流石に今回の作戦は分が悪い。無謀に過ぎる。“オービット・ハック”。イワヤト破りと並び「攻略不可能」と謳われるオービタル・イワサキのウェブネクサスへの侵入作戦。未だ誰一人と成功させたことのない未達の偉業。はっきり言って、今の彼は自殺志願者と同じだ。しかし、止めようとする君の言葉を『①ニューロ』が聞き入れることは無かった。――ならば、君に残された道は、たったひとつしかない。

【PS：『①ニューロ』の力になる】

RL用テキスト

TXT 4 RULER

■ストーリー

電脳複合体“オービット”――イワサキ・グループ本社のある、軌道上のスペースコロニーの電脳中枢。そこへのハッキングは、永らくニューロたちの間で“イワヤト破り”に匹敵する「不可能」の代名詞として謳われてきた。

かつて、『①ニューロ』とバディを組んでいた世界最高のニューロの一人、ステラ。彼女は、「このまま『①ニューロ』と一緒に居続けると、いずれウェブ上の全てを手に入れてしまう」と思い、その先にある倦怠と虚無を恐れ、『①ニューロ』との離別・対立を選んだ。

今回の物語は、『①ニューロ』が今のバディである『②タタラ』と共に、“オービット”へのハッキングを決意するところから始まる。“オービット”の最深部には、イワサキの工作員となったステラが待ち構えている。彼女との電脳戦に勝利し、伝説の偉業“オービット・ハック”を成し遂げればシナリオ終了となる。

■クライマックスの条件

電脳要塞の要、オミクロン絶対防壁を突破したらクライマックスになる。

オープニングフェイズ

OPENING PHASE

●オープニング1：閉ざされた扉

シーンプレイヤー：『①ニューロ』

登場：不可

◆解説

『①ニューロ』のオープニング。回想シーン。

ステラが『①ニューロ』の元を去った時のことを演出する。(*2)

描写はキャストの設定に合わせて適宜変えてよい。

◆描写

「貴方といるのが、退屈になったわ」

それが、彼女の別れの言葉だった。

朝起きると彼女は荷物をまとめていて、長い時間を共に過ごした部屋を去ろうとしていた。

▼セリフ：ステラ

「貴方といるよりも、もっと刺激的なことを見つけたの」

「アタシには、刺激が必要なの。ニューロなら皆そう。貴方だって、そうでしょ？」

（引き止めた）「（憐れむような目で）……ちっとも、ニューロじゃない。そんな貴方、見たくなかったわ」

「さようなら」

◆結末

ステラが玄関を開けると、幾人もの黒服のクローン・クグツたちが彼女を迎える。

『①ニューロ』が彼女を引きとめようとした場合、クローンたちに暴力の応酬を受ける。

扉が閉まったところでシーン終了。

●オープニング2：自殺願望者のように

シーンプレイヤー：『②タタラ』

登場：『①ニューロ』は任意で自動登場可能

◆解説

『②タタラ』のオープニング。『①ニューロ』がオービット・ハックに挑もうとしている情報を得る。この情報をくれるエキストラは、キャストに合わせて適当に変えてよい。が、ここで長々と会話をさせず、早めに切り上げてキャスト間の会話に重きを置くこと。

ハンドアウトにあるように、一度『①ニューロ』を止めようとし、説得を聞き入れようとしない『①ニューロ』に付き合うことを決めるまでの流れをここで行ってもらおう。

◆描写

「お前さんの相棒、ついにイカれちまったらしいぜ」

馴染みの故買屋を訪れた君に、事情通の店主がそう話しかけてくる。

▼セリフ：故買屋（エキストラ）

「聞いてねえのか？　やるらしいぜ、“オービット・ハック”。女に捨てられたのが相当こたえちまったんだな」

「自殺を志願するようになっちゃハッカーは終わりさ。お前さんも、新しい相棒を探したほうがいいんじゃねえか？」

◆結末

『②タタラ』が『①ニューロ』と合流し、彼のオービット・ハックを手伝う事を決めたらシーンエンド。

(*2) ステラが去った時期

厳密には設定していない。

『②タタラ』とバディを組み始めた時期などの設定と矛盾が生じない形で自由に設定して構わない。

リサーチフェイズ

RESEARCH PHASE

●イベント1：あの頃

条件：リサーチフェイズの最初のシーン
シーンプレイヤー：『①ニューロ』
登場：不可

◆解説

『①ニューロ』とステラの過去を描く回想シーン。共にバディを組んでウェブでハッキングを繰り返していた頃の記憶を回想する。

演出は一例だ。キャストに合わせて自由に変えて構わない。このシーンでの目的は、ステラが『①ニューロ』の元を去った本当の理由(*3)を軽く示唆することだ。

◆描写

それはまだ、彼女がいた頃のこと。

君たちは世界最高のニューロ・バディだった。

その日の攻略対象は、N◎VA軍がウェブ上に巧妙に隠し持つ機密データバンクのひとつ。

並のニューロでは触れただけで脳をウェルダンにされる防壁の数々を、君たちは難なく掻い潜り、“機密(おたから)”の数々を手に入れた。

▼セリフ：ステラ

「最後の罠も難なく突破……『①ニューロ』、その手際の良さ、プログラムの美しさ。貴方はやっぱり最高に刺激的なニューロだわ」

「貴方と一緒なら、なんだって出来る気がするわ。……でも、この暮らしにも、いつか終わりがくるのね」

「――いいえ、なんでもないわ。ただの囀(ツイート)りよ。さ、気づかれる前にお宝を回収して撤収しましょ」

◆結末

ウェブから抜け出す直前、ステラのウェブ・ゴーストには、憂いのような表情が浮かんでいた。

回想が暗転し、シーン終了。

●イベント2：攻略法

条件：情報【オミクロン絶対防壁】を調べた
シーンプレイヤー：『②タタラ』
登場：『①ニューロ』は自動登場

◆解説

オミクロン絶対防壁の攻略の糸口を掴むシーン。

◆描写

“オービット”への侵入を拒む無敵の防壁、“オミクロン絶対防壁”。常識的に考えて、突破は不可能に思える。だが、電脳世界で不可能を可能にする魔術師(ウィザード)、それが君たちだったはずだ。

◆処理（通常ルールの場合）

『①ニューロ』と『②タタラ』が1回ずつ以下の技能のどれかで目標値16の判定を行う。

成功した場合、使用した技能に対応した効果が得られる。

▼〈電脳〉〈コネ：ステラ〉

どんなニューロにも、特有の「クセ」が存在する。そして、君はオミクロン絶対性防壁を手がけたステラのクセを、誰よりもよく把握しているはずだ。

オミクロン絶対防壁を《電脳神》で突破可能になる。

▼〈製作：ソフトウェア〉〈社会：テクノロジー〉

オミクロン絶対防壁を制御しているのは、カオス・プロジェクトの超AIのひとつ(*4)だ。そして、10分間の間だけ彼らの制御を奪うことのできる日本製ソフトウェア(*5)の存在を君は嗅ぎつけた。

オミクロン絶対防壁を《タイムリー》で突破可能になる

◆処理（N◎VAクルードの場合）

『①ニューロ』と『②タタラ』が1回ずつ「電脳セキュリティ突破」に関わる任意のスタイル判定を行う。そのスタイルでの判定を認めるかどうかは、演出を受けてRLが判断する。

スタイル判定で両方が［劇的な成功］、あるいは片方が［決定的成功］すれば、判定に使用したスタイルに対応した神業でオミクロン絶対防壁を突破可能になる。

◆結末

オービット攻略の糸口を掴んだ。だが、これでも勝率は五分に満たないだろう。

だが、可能性はゼロではなくなった。後は君たち次第だ。

●イベント3：ICE Breakers

条件：オービットの［アドレス］に向かった
シーンプレイヤー：『①ニューロ』
登場：全員自動登場

◆解説

オミクロン絶対防壁を突破するシーン。

突破方法を入手している場合、対応した神業を使用することで防壁を突破できる。入手していない場合、《天罰》が65536発使用され、キャスト達は死亡する。

◆描写

天網恢恢疎(てんもうかいかい)にして漏らさず――そんな言葉が頭をよぎる光景だった。

軌道への迷光仕掛け(ストレイライト・ラン)の果てにたどり着いた“オービット”。そこには絶望的なまでの高密度の殺人防壁が展開されていた。電脳体(ゴースト)の指先が触れただけで脊髄が炭焼きになるだろう。これが、“オミクロン絶対防壁”だ。

(*3) 本当の理由
コラム「シナリオ運用の指針」も参照の上で、必要に応じてシーンの演出を変更すること。

(*4) 超AIのひとつ
防壁の名前にもなっている「オミクロン」だ。なお、本シナリオにオミクロン自体の詳細な設定は必要ない。

(*5) 日本製ソフトウェア
特に深い設定はない。本シナリオのイメージ・ソースのひとつであるウィリアム・ギブスンの『クローム襲撃』に登場する「ソ連製ソフトウェア」のオマージュだ。

（神業を使用した）

防壁に穴が空く。連鎖的に無数の防壁が引きちぎれていく。

頭に響く、不快な電子音。それはまるで、ネクサスが悲鳴を上げているようだった。

◆結末

難攻不落の防壁を切り崩した君たちは、ネクサスの最深部に向かって潜っていく。

既に敵に侵入は気づかれているだろう。目的のブツを手に入れるために残された時間は僅かだ。

●イベント４：ぼくらの２秒間戦争

条件：「●イベント３：ICE Breakers」の直後

シーンプレイヤー：ルーラーシーン

登場：不可

◆解説

クライマックス直前のルーラーシーン。オミクロン絶対防壁を突破されて混乱するイワサキ情報処理局の様子を描く。

◆描写

オービタル・イワサキ、情報処理局は騒然としていた。

未だかつて、微塵も揺らいだことのないオービットの絶対のセキュリティが、たった２人のハッカーによって切り崩されようとしている。

▼セリフ：オペレーター

「そんな……信じられません。オミクロン攻性防壁層が、突破されます」

「こうなれば、情報処理局の全戦力を投入して……！」

▼セリフ：ステラ

「いいえ、私が出ます。手出しは無用よ。防壁が突破されれば、あとは２秒で決着がつく。電脳戦って、そういうものだもの」《完全偽装》を使用

（誰にも聞こえないように呟く）「――邪魔立てなんかさせないわ。ずっとこの時を待っていたんですもの。……『①ニューロ』、会いたかったわ」

◆結末

ステラの《完全偽装》により、彼女以外のイワサキ情報処理局は、クライマックスへの登場ができなくなる。

■情報項目

リサーチフェイズ開始時に調べることができる情報項目は以下のとおり。

全員共通：オービット・ハック、ステラ

なお情報項目名の頭にある記号は、N◎VAクルードにおいて、その情報を［能力判定］で調べる場合に使用するスートを表している。

各情報の数字は通常の判定での目標値、()内の文字はN◎VAクルードでの目標となる結果序列だ。

（成：通常の成功／劇：劇的な成功／A：決定的成功）

◆オービット・ハック

〈社会：テクノロジー、ストリート、企業〉

10（成）ニューロ達の間で“イワヤト破り”と並ぶ不可能の代名詞として語られる、【電脳複合体“オービット”】へのハッキング。成功したものは「この世の全て」と例えられるお宝を得るというが、挑んで生きて帰ったものは未だいない。

♣ステラ

〈社会:テクノロジー、ストリート、企業〉〈コネ:ステラ〉

10（成）かつての『①ニューロ』の相棒。超ウィザード級のハッカー。イワサキ・グループにその腕を買われ、業界でも悪名高い非合法工作セクションである情報処理局で手腕を振るっている。“星の海（ウェブ）を支配する冷徹な魔女”として畏れられ、今や彼女の名を知らぬニューロはいない。

15（劇）彼女は【電脳複合体“オービット”】のメインフレームにいる。［アドレス］を入手する。

♠電脳複合体“オービット”

〈社会：テクノロジー、企業〉

13（成）イワサキ・グループの本社、軌道に存在するオービタル・イワサキの電脳中枢。そのメインフレームは不可侵のセキュリティ・システム【オミクロン絶対防壁】により守られた不落の砦だ。

◆オミクロン絶対防壁

〈社会：テクノロジー、企業〉

13（成）超AI制御により65,536層にも渡って張り巡らされている特殊攻性防壁。１層分の攻性防壁が《天罰》１枚に相当し、侵入者の電脳を焼きつくす。常識的に考えて攻略は不可能だ。

15（劇）現在、このセキュリティ・システムを管理しているのは【ステラ】だ。

クライマックスフェイズ

CLIMAX PHASE

●クライマックス：オービット襲撃

◆解説

クライマックスフェイズ。“オービット”最深部で待ち構えるステラとの戦闘となる。

彼女との戦闘は電脳空間を舞台とした電脳戦だが、ルール的には生身と同じ扱いとする。

◆描写

宇宙空間を思わせる、データの星々が明滅する美しき電脳世界――その“オービット”の最深部で、彼女は待ち構えていた。

昔と変わらぬアイコンのままで。

▼セリフ：ステラ

「久しぶりね、『①ニューロ』。絶対に来るって信じてた」

「知っていたわ。貴方は世界最高のニューロだって。他の誰が気づかなくても、アタシは知ってた」

「貴方と一緒なら、きっとイワヤトだって落とせてた。でも、ね。気づいちゃったのよ。それじゃ、つまらないって」

「全てを得てしまうのが怖かった。だって、世界の天辺に登りつめてしまったら、その先には何もない。そんなの、つまらないじゃない？」

「だから、貴方と別れたの。アタシがアタシで居続けるために。刺激的な日々を送り続けるために」

（懐柔あるいは説得した）「つまらない（つまらない）事を言わないで。お互い、もう没入（イントロン）ちゃってる。引き返すことなんて出来ないわ」

「踊りましょう、お友達。最高に刺激的な２秒間にしてあげる」

（『②タタラ』に）「貴方が、今の『①ニューロ』のバディってわけね。随分と息が合って……少し妬けるわね」

（倒された）「『①ニューロ』……やっぱり貴方って、最高にニューロだわ」

◆カット進行

カット進行前に、［ＳＰＳ：ステラとの電脳戦に勝利する］（経験点：５点）をプレイヤーに渡すこと。

敵はステラのみ。キャストからの距離は近距離だ。

Ｎ◎ＶＡクルードでプレイする場合、ステラは１カットに２回、最初と最後の手番で行動する。

◆結末

制御を、情報を奪われることを阻止するため、オービットが自壊していく。

（※戦闘の結果、ステラが生きている場合）

その瞬間、ステラは背筋を仰け反らせ、動かなくなる。内部から電脳を焼かれたのだ。(*6)

「楽しかったわ。最高に刺激的な、夢の様な時間だった。……これが、その代償。貴方、バカだって笑うかしら」

(*6) 電脳を焼かれた

［完全死亡］する。データ的な裏付けが必要な場合は「ボルガム（TOS118）」が起動した、とすること。

N◎VAクルード用データ

ステラ

「最高に刺激的な２秒間にしてあげる」

世界最高のウィザード級ハッカーのひとり。現在はイワサキ情報処理局の“切り札”として、企業間情報戦争で名を馳せている。

刹那主義的でリスクジャンキー。ただひとり自分と対等に渡り合えるハッカーである『①ニューロ』と命がけの電脳戦を行うことに全てをかけている。

▼スタイル

クグツ、ハイランダー、ニューロ◎●

▼神業

■完全偽装　□天罰　□電脳神

▼カット進行で行うスタイル判定

♥ニューロ：精神攻撃

スペースデブリ状の無数の防壁で電脳を焼く。

♣ハイランダー：射撃攻撃

上空から流星群状に無数の攻勢プログラムを降らせ電脳体を破壊する。

♠クグツ：白兵攻撃

むき出しのウェブ・ゴーストの彗星の如き拳で殺人プログラムを直接叩き込む。

エンディングフェイズ

ENDING PHASE

本シナリオに想定のエンディングはない。プレイヤー達に自由に演出してもらって欲しい。

その上で、以下の点に留意すること。

▼オービタル・イワサキの“お宝”について

その内容については、エンディングのタイミングでプレイヤーの自由に決定し、エンディングの演出に利用してもらって構わない。

どんな内容であったにしろ、データを伴うような効果は得られないので注意すること。ただし、神業の効果の演出としてお宝を使う場合はこの限りではない。

ステラ

クグツ、ハイランダー、ニューロ◎●

▼設定

「最高に刺激的な２秒間にしてあげる」

世界最高のウィザード級ハッカーのひとり。現在はイワサキ情報処理局の“切り札”として、企業間情報戦争で名を馳せている。

刹那主義的でリスクジャンキー。ただひとり自分と対等に渡り合えるハッカーである『①ニューロ』と命がけの電脳戦を行うことに全てをかけている。

▼神業

■完全偽装　□天罰　□電脳神

▼能力値／制御値

♠理性：８／15　♣感情：６／14
♥生命：３／７　♦外界：６／15

▼戦闘データ

【CS】９　【AR】**2**
【防御力】S：4／P：4／I：5

▼一般技能

4♠♣♥♦　電脳
2♤♣♥◇　★心理
2♠♧♡♦　★射撃
2♤♧♥♦　★回避
2♠♣♡◇　★自我

▼スタイル技能

1♤♧♡◇	砕魂者	(CTL82)
2♤♣♥◇	†ブラックアイス	(CTL82)
2♠♧♡♦	軌道兵器	(CTL78)
2♤♧♥♦	†トランス	(CTL78)

▼アウトフィット

・ワイズマン……電：23／隠：10（CTL102）
電脳戦用超高性能全身義体。【AR】2。〈電脳〉判定+2。
「サ：3／ハ：4／ソ：5」のタップとしても扱う。

▼戦闘プラン

セットアップで〈トランス〉の判定（※目標値：10）。シーン中、〈電脳〉判定の達成値+2。
メインプロセスでは以下のどちらかの攻撃を行う。
①射撃攻撃：〈射撃〉〈電脳〉〈軌道兵器〉の組み合わせ、達成値-2（※〈トランス〉に成功していれば+4）、攻撃力［X+10］、射程：近〜遠。アクト中１回のみ。
②精神攻撃：〈心理〉〈電脳〉〈ブラックアイス〉の組み合わせ、達成値+4、攻撃力+9。１カット１回。
リアクションにも全て〈電脳〉を組み合わせて達成値+4。また、《電脳神》はキャストの神業構成に合わせて〈砕魂者〉で効果を《神の御言葉》に変更できる。

シナリオ運用の指針

●シナリオのコンセプト

本シナリオは、『①ニューロ』の「昔の相棒（＝ステラ）」と「今の相棒（＝『②タタラ』）」との対比というシチュエーションを提示することで、それぞれの関係性の違いから生まれる掛け合いの面白さを引き出すことを目的としている。

ステラが『①ニューロ』の元を去った本当の目的については、一応シナリオ上で準備してはいるものの、ストーリーに必須の要素ではない。キャストの設定やステラとの関係性などを考え、もっと面白くなると思う理由が設定できるなら、変えてしまっても構わない。

●プレイヤーが１人の場合

バディもののシチュエーションを想定しているため、基本的にはプレイヤー１人の遊び方を推奨はしていない。

だが、ＲＬが『②タタラ』の位置にあたるNPCを作る場合、プレイは可能だ。その場合、そのキャラクターは神業のみ使用するゲストとして扱うこと。

■本作品について

本作品は、株式会社エンターブレインより刊行された『トーキョーN◎V A THE AXLERATION』や、その関連商品を取り扱った二次著作物（シナリオデータ）です。
『トーキョーN◎V A THE AXLERATION』とその関連商品、および『ゲーマーズ・フィールド誌』は、有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチの著作物です。
本書の内容はフィクションであり、実在する歴史上の人物、団体、地名などとは一切関係がありません。
また、本書は特定の思想、信条、宗教などを擁護あるいは非難する目的を持って書かれたものではありません。

■利用規定

本作品は無料で自由にアクトに利用することが出来ます。
ただし、シナリオを使用した際には必ず、作者にシナリオやアクトの感想を送ってください。
シナリオ製作者にとって、なによりの励みは感想を貰えることです。
ホームページ（http://dappleox.web.fc2.com/nova/NeuroCrowD/UL_NOVA/html）の各シナリオのダウンロードボックス内のツイートボタンを押し、感想ツイートを投稿してください。
（このため、本シナリオを使用するには twitter アカウントが必要になります）

また、シナリオの利用の際には以下の規約をお守りください。

① シナリオの著作権は各シナリオの作者にあります。
② シナリオの再配布、商用利用はご遠慮ください。
③ 投稿されているシナリオを利用したリプレイやプレイ動画の公開、あるいはコンベンションイベントでの使用など、特殊な使い方に関しては事前に作者に連絡を取り、可否を確認してください。

トーキョーN◎V A THE AXLERATION　投稿型シナリオ共有サイト

NeuroCrowD

投稿シナリオ No.UL005 『オービット・ハック』

発行日：2016.5.31

執筆（著作権者）　まだら牛
イラスト　なし

企画　ニューロ／ＣＤ製作委員会
ＤＴＰ　まだら牛
素材　Z-design

連絡用メールアドレス：dapple_ox@gmail.com
サイトＵＲＬ：http://dappleox.web.fc2.com/nova/NeuroCrowD/UL_NOVA.html