

Tokyo N VA The Detonation Scenario Book

新星的蹴球地獄

ボールはバディさ！！

フィールド管理シート

ゴールエリア

Guest Side

センターサークル

Cast Side

ゴールエリア

はじめにお読みください

本書について

本書には、(有)F.E.A.R 社より発売されている TRPG システム「トーキョーN VA The Detonation」のシナリオが掲載されている。

もし、本書に掲載されているシナリオを PL としてプレイするならば、これより先を読んではならない。

掲載されているシナリオ

本書に掲載されているシナリオは、製作者が最もよく起こるであろうと考えた筋書きを元に記述されている。プレイ中にシナリオが想定外の方向に進んでしまったとしても、RL は必ずしもシナリオの筋書き通りに進めなければならないわけではない。RL は自分の能力に合った方法で物語を完成させるようにすること。

本書の使い方

プレイ前

本書に掲載されているシナリオをプレイする際、RL は事前にシナリオをよく読み理解しておくこと。

その上で、RL はシナリオの内容やゲストデータ等本書に掲載されている内容全てについて自由に変更してよい。なお、RL 自ら手を加える予定がなくとも、プレイ中にシナリオの記述とは異なる状況になる場合があるので、その対処をスムーズに行うためにもシナリオをよく読んでおくことを推奨する。

プレアクト

掲載されているシナリオの最初のページには、プレアクト時に PL 達に公開するべき情報を全て掲載している。RL はアクトトレーラー及びハンドアウトを読み上げた後、このページを PL 達に開示し説明すること。

アクト中

本書に掲載されているシナリオを元にアクトを進行すること。状況に応じて、適宜シナリオの内容を変更してよい。重要なのはシナリオ通りに話を進めるのではなく、RL と PL 全員が楽しみ、その上であなた達だけの物語を完成させることだ。それができたならそのアクトは成功したと言えるだろう。

なお、クライマックスに登場する予定のゲストデータ、及びゲストの神業は、管理しやすいように一箇所にまとめている。これらの一覧は、シナリオ想定外の事象が起こった際に役に立つだろう。活用して欲しい。

著作権

本書に掲載されている記述の全てまたは一部を、製作者に無断で複写、改変、二次配布することを禁止する。

それでは、よいアクトを

かくて、運命の扉は開かれる

製作

原作

Nene - Key

執筆

Nene - Key

イラスト

デザイン

Nene - Key

(<http://neneki.jugem.jp/>)

Special Thanks

「トーキョーN VA The Detonation」は有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチの著作物です

目次

新星的蹴球地獄 2

新星的蹴球地獄

N VA Soccer

「さぁ今年もやってまいりました新星杯、ここマキシマム・アリーナは既に熱狂の渦と化しております！」

原作：Nene Key
執筆：Nene Key

プレアクト

プレイ前に

このシナリオは「トーキョーN VA The Detonation」用のシナリオである。RLはこのページ及び次のページをPLに公開すること。それ以降のページはRLのみ読んでよい。

アクトトレーラー

キャスト作成前に、以下を読み上げよ。

N VA で今最も H T な球技、N VA サッカー
何でもアリの熾烈なゲームだ
ぶつかり合う肉と鋼
飛び交う声援と弾丸
勝利と栄光のために、全てを賭けて戦う者達
その舞台は、マキシマム・アリーナ特設会場

今、新星杯の火蓋が切って落とされる！

トーキョーN VA The Detonation
「新星的蹴球地獄」

運命のホイッスルが、今、鳴り響く

推奨スタイルと設定

本アクトにおける推奨スタイルと、キャストにつく設定は以下の通りである。

チャクラ
フリーランス
カプト
ナイトワーデン所属のボディガード
イヌ
ブラックハウンド隊員
クグツ
千早重工後方処理課所属
レッガー
河渡連合音羽組構成員
カプトワリ
N VA 軍所属の軍人

シナリオハンドアウト

以下のハンドアウトを参考にしてキャストを作成せよ。また、キャスト同士のコネは以下の順番で取得すること。

『チャクラ』『カプト』『イヌ』『クグツ』『レッガー』『カプトワリ』『チャクラ』

参加人数

このアクトは4～6人用である。

必要防御神業

キャストが神業だけで死なないために必要な防御神業はない。これは今回適用するスペシャルルールによるものである。

達成値環境

本アクトの達成値環境は25である。これはゲストの絵札における最大達成値である。キャストの達成値上限は特に設けないが、達成値環境を大きく上回るキャストの使用は推奨しない。

追加経験点

本シナリオに限り、消費経験点が50点未満のキャストは、消費経験点が50点になるまで経験点の支給を希望してよい。この経験点は他のシナリオに持ち越すことはできない。

チャクラ

コネ：レイ

スーツ：クラブ

キミはその類稀なる運動神経でN VA を生きてきた。強いものが生き残り、弱いものは消えていく、そんな世界で生き抜いてきたキミも、少しは名が知れてきたのだろうか。一通の招待状がキミに届いた。それは最も過激で、最も熱く、そして最も紳士的なスポーツ。新星杯への招待状だった。

カプト

コネ：ポプ

スーツ：クラブ

キミは病室にいた。大怪我を負って病院送りにされたカプト仲間のポプの見舞いだ。全治一ヶ月のくせに陽気に笑うポプは、キミに一通の招待状を差し出した。なんでも、明日行われる試合の招待状らしい。代わりに出てくれと頼まれ、キミは断りきれず試合に出ることにした。

イヌ

コネ：稲垣光平

スーツ：ダイヤ

職務を終えて隊に戻ると、隊長が声をかけてきた。なんと、あの稲垣司政官様からメッセージが送られてきたのだという。訝しく思いながらもメッセージを再生すると、下品な笑い声が再生された。「げはは！突然だがお前には新星杯に出てもらうことにした！俺様直々の指名だ、負けんじゃねえぞ？げはははは！」……おいおい、司政官様。これは何の冗談ですか？

クグツ

コネ：早川美沙

スーツ：スベード

様々な職務を経験してきたキミだが、よもやサッカーの試合に出ろなんていう仕事に出くわす日が来るとは。宣伝効果を狙っているならプロでも使ったほうが良いと思ったのだが、新星杯と聞くとキミは悟った。観客はタダのサッカーより、もっと過激なサッカーを望んでいるわけだ。なるほど、それならばキミのほうがプロだ。

レッガー

コネ：音羽南海子

スーツ：ハート

表の者も裏の者も関係ナシに入り乱れる、何でもアリのふざけたゲーム。それが新星杯だ。キミはその新星杯に出場するように姐さんから言われた。なんでも、優勝して帰ってくれば幹部の席も考えてくれているらしい。だが逆に言えば、負けて帰ってきたら面子は丸つぶれてことだ。キミが掴むのは栄光が、それとも……

カプトワリ

コネ：和泉藤嵩

スーツ：スベード

キミはN VA 軍の軍人だ。今回の指令は、新星杯に参加し、優勝を収めること。キミの所属するチームに誰が来るのかは知らないが、どんな味方であろうと、そしてどんな敵であろうとキミの手腕で勝ち進まなければならない。それが、今回の指令なのだから。

レギュレーション&スペシャルルール

腹心を補欠にする

RLは、欠員が出たときのために《腹心》によるキャラクターを補欠として待機しておけるとしてもよい。この場合、腹心の神業は使用不可とし、欠員が出るまでは舞台裏にいることとする(舞台裏判定は不可)。

観客席のエキストラ

《狂信者》等でリアクションを行った場合、観客が暴徒と化して邪魔をするなどの演出となる。

神業の使用

神業はアクトを面白くするためにある。神業による大幅な得点の改竄や試合の中止は、試合を行うこと自体を無意味なものとしてしまうため禁止することとした。

カット進行

前半と後半のカット進行の間にハーフタイムのシーンが入る。連続したカット進行ではなくなるため、前半の3カット目(3シーン目)に「次のカットで効果を発揮する」装備や特技を使用しても無駄になる。

レギュレーション

本アクトでは、以下のレギュレーションを参考にキャストを作成すること。

エキストラ、トループ、エニグマ、腹心

トループは使用禁止、エニグマは使用可能とする。腹心は防御系神業として扱うこと。エキストラは使用可能だが観客席にいるものとして扱う。

神業の使用

《神出鬼没》は、本アクトに限り主人を決めずに好きな対象に使用できるものとする。

なお、いかなる神業でも「得点を直接書き換える行為」及び「試合の続行が不可能になる行為」は行えないものとする。例えば、《不可触》でゴールした事実を隠蔽して無得点とすることは可能だが、《電脳神》で得点を10対0に改竄することはできないし、《天変地異》で試合続行不可能なまでに会場を破壊することもできない。

セキュリティレートについて

試合会場はレッドエリア相当とする。

社会戦及びチェイスについて

本アクトでは社会戦シーン及びチェイスは発生しない。それらに使用する特技は使用する機会はないだろう。

登場シーン

基本的に、試合に参加しているキャラクターは、試合中において常に登場していることとする。各キャラクターの位置関係はP.13に掲載したフィールド管理シートで管理せよ。

試合時間

試合は前半3シーン、ハーフタイム1シーン、後半3シーンの計7シーンである。決着がつかない場合は延長として2シーン、それでも決着がつかない場合、1シーンずつのサドンデスを行う。サドンデスでは、どちらかのチームに得点が入った時点で試合終了となり、得点が入った側のチームを勝利チームとする。

試合進行

試合は基本的にカット進行で行われる。ただし、1カット=1シーンとして扱うものとする(カット自体は持続する)。このため、シーン終了まで持続する特技及び装備などの効果は、1カットで切れることに注意せよ。また、前半で1つ、後半で1つのカット進行となる。

達成値による移動距離の増加

達成値による移動距離の増加は基本的になしとする。

行動順

行動順は通常通りの処理を行う。このとき、自分の行動をリアクション宣言を行うことなく辞退してもよい。この場合、そのキャラクター以外がアクションまたはリアクションを行うまで、イニシアチブプロセスにおいてそのキャラクター以外で処理を行うこと。

【完全死亡】と【精神崩壊】について

試合中、キャラクターに与えられたダメージは、以下の通りに扱う。

- ・[完全死亡] [仮死]
- ・[精神崩壊] [昏倒]

戦闘不能時の処理について

試合中にキャラクターが戦闘不能に陥った場合、プロットは全部ではなく1枚だけ破棄されることとする。また、戦闘不能のままセットアッププロセスに突入した場合でも、プロットを行えることとする。

スペシャルルール

本アクトは、基本的にN VAサッカーというスポーツの試合によって進行する。本アクトにおいて特別に採用するルールを発表する。

勝利条件

試合における勝利条件は、「後半戦の3カット目終了時に、相手チームよりも得点が多いこと」である。

ボール

使用するボールは下記のデータを使用する。

エリア

フィールド管理シートにおいて、隣り合った色の異なるそれぞれの領域をエリアと呼ぶ。

距離

自分のいるエリアを至近とし、そこから1つ離れるごとに、近・中・遠・超遠距離となる。超遠距離よりも遠いエリアは射程外とする。

新星蹴球協会

白兵武器

新星蹴球協会公式ボール

購： - / -

隠： -

攻：殴 + 0

受： -

射：近

電制：1 8

部位：任意

解説：新星蹴球協会認定の公式ボール。投射武器だが、使用しても失われない。この武器を使用して攻撃を行う際、達成値 - 3 及びダメージ - 1 する毎に射程を一段階延長する。

自陣と敵陣

フィールド管理シートにおいて、「Cast Side」と表記されている5つのエリアは、キャスト達にとって自陣となる。逆に、「Guest Side」と表記されている5つのエリアは敵陣となる。ゲスト達にとってはキャストの場合と逆になる。

試合中に行える行動

試合中に行うことができる行動は以下の通りとする。ボールの所持権が移動する行動を複数のキャラクターが行った場合、対決に勝利した最も達成値が高いキャラクターがボールを所持することとする。

・ドリブル

ボールを装備した状態で移動を行うことをドリブルと呼ぶ。対決は、移動に対する対決と同じとする。ただし、<運動><操縦>以外で対決し勝利した場合、ボールはフリーとなる。

・パス

<運動><操縦><白兵>のいずれかを使用して、ボールの射程内にいるキャラクターにボールを渡すことができる。これをパスと呼ぶ。成功すれば、パスの対象は判定なしにボールを装備できる。対決は、パスの射程内のキャラクターが<白兵><運動><操縦>のいずれかを使用して行うことができる。対決に勝利すればボールを装備できる。

・シュート

ボールを武器として、ゴールまたはキャラクターに対して物理攻撃を行うことをシュートと呼ぶ。対決は物理攻撃への対決に準じること。なお、シュートの対象となったキャラクターが対決に勝利できなかった場合、ボールはフリーとなる。

・タックル

<運動><操縦><白兵>のいずれかを使用して、ボールを所持しているキャラクターからボールを奪うことをタックルと呼ぶ。成功すれば、タックルを行ったキャラクターはボールを所持し、装備することができる。

・その他の行動

上記の行動以外に、カット進行中に行うことができる行動は、チェイスを除き全て行うことができる。また、それらの行動に対するリアクションも同様に全て行うことができる。

フリーとなったボール

上記の行動の結果や、ボールを持つキャラクターが行動不能になった場合、ボールはフリーになる。フリーとは、どのキャラクターにも装備されていない状態を示す。

フリーとなったボールを装備する場合、ボールと同じエリアに最も早く移動したキャラクターがボールを装備する。もし、元々ボールと同じエリアにいた場合は移動の判定に成功するだけでよい。誰も移動しない場合、ボールはフリーのままそこに残る。

得点方法

ゴールに対し、ボールによる攻撃を行う事で肉体系ダメージを与え、それによりゴールを〔戦闘不能〕にした場合、そのゴールが所属するチームの相手チームに得点が1点入る。

ゴールキック

キーパーが自陣のゴールエリアでボールを所持した場合、自陣にいる任意のキャラクターにプロットを消費することなくボールを渡すことができる。この際に、ボールを渡されるキャラクターと同じエリアにいるキャラクターはリアクションを行うことができる。この場合、ボールを渡されるキャラクターとの<運動><操縦><白兵>のいずれかを使用した対決となる。

反則及び得点が入った後の処理

反則があった、もしくは得点が入った後で試合を続行する場合、まず全てのキャラクターを前に決定したポジションに配置しなおす。その後、反則をされた、得点を取られた側のセンターサークルに配置したキャラクターがボールを所持する。

得点が入った場合、全員の戦闘不能は神業によるダメージも含めて全て治療され、ポジションが試合開始時の状態に戻る。

ゴール

ゴールはゲストとして扱い、各チームに1体所属している。ゴールはゴールエリアに配置され、神業の使用も判定（制御判定も含む）も行わない。また、能力値は全て0、制御値は全て15とし、技能及び特技は何も所持していない。ゴールに適用されるダメージは、通常のダメージチャートのものを使用すること。ただし、精神戦および社会戦ダメージが与えられた場合、そのダメージは全て無効となる。

反則

以下の行動が成立した場合、反則となる。
・ボールを〔故障〕または〔破壊〕した場合。
・キャラクターが、〔部位：片腕、両腕、片手持ち、両手持ち〕に装備した場合。もしくはこれらの部位に装備した白兵武器による行動でボールを扱った場合。ただし、キーパーが自軍のゴールエリアにおいてこの行動を行っても反則にならない。

反則を行ったキャラクターは即座にプロットを1枚破壊すること。破壊できない場合はそのシーンから退場とし、そのシーン中は登場できない。また、反則によって得た得点は無効となる。

ドリブル

ドリブルは移動だ。<運動>でも<操縦>でもいいし、プロットを破壊して移動してもいい（達成値は0だが）。また、<運動>で対決してもいいし<射撃>で威嚇射撃も可能だ。

ドリブル、パス、シュート

これらは〔ベースアクション〕である。もちろん技能や特技を組み合わせる事が可能だ。その場合、対決方法が増える事もある。また、<運動>+<白兵>でドリブル後にシュートを打つことだってできる。

その他の行動

要は、反則にさえならなければ肉体系だろうが精神戦だろうがなんでもアリだ。ボールを持ってるヤツを狙撃してもいい。

得点

相手の得点を妨害するには、シュートを〔受け〕で妨害するか、ゴールに与えられるダメージを特技で軽減（<カバーリング>で拾う等）をすればよいわけだ。

反則

<ドミネート>により強制的に反則をさせられる場合があるので注意すること。

ちなみに、反則は《完全偽装》等の神業で隠蔽が可能だ。

オープニングフェイズ

NPCの台詞

読めばわかるが、NPCの台詞を通して新星杯の説明をしている。N VAでは毎年恒例の超有名イベントでもPLはもちろん全く知らないため、ここでもちゃんと説明しよう。

稲垣光平

『イヌ』を出場させ、自分と当たった時に寝返らせる腹積もりだ。

ストーリー

毎年開催されるトーキョーN VAの一大イベント、それが新星杯だ。新星杯で優勝したチームには名誉と1000プラチナムがその手に入る。キャスト達は己のため、友人のため、そして所属する組織のために熾烈な新星杯を戦い抜く。

オープニング

チャクラ：栄光への片道切符

登場：＜社会：ストリート＞10

解説

『チャクラ』のオープニング。『チャクラ』の元に新星杯の招待状が届く。

描写

その運動神経を武器にフリーランスとして生きるキミの元に、一通の招待状が届いた。CDな紙製の封筒を開けると、新星杯への招待状と開催場所マキシマム・アリーナらしいが書かれた紙が入っていた。

そこにコールが入る。友人のレイからだ。

セリフ

レイ

「よー、『チャクラ』。元気してる？」
「(招待状を見て)ん、なにそれ。なんかの手紙？」
「(招待状を説明した)新星杯？あの有名な新星杯の選手に選ばれたの？すごいじゃん！」
「優勝すればN VA中にその名が轟くぜ。何せ他の番組そっちのけで全国に放送されるからな」

結末

『チャクラ』が出場を決意したらシーンは終了。

カプト：選手交代

登場：＜社会：テクノロジー＞10

解説

『カプト』のオープニング。ボブの代わりに『カプト』が新星杯に出ることとなる。

描写

ナイトワーデンの中でも腕利きのボディガード、“スマイリー・ウォール”ボブ。そのボブがピズ中にドジを踏んで大怪我を負った。キミはその見舞いに来ている。カプトと言えば仏頂面したお堅いやつが多いが、ボブはラテン系の陽気なヤツだ。全治一ヶ月の癖にどこも痛そうじゃない。

セリフ

ボブ

「HAHAHA～、まいったねこりゃ」
「俺のピズ、代わりにやってくれたんだってね。Thanks。持つべきモンはやっぱりバディだな」
「ついでといっちゃなんだが、これも俺の代わりに出てくれないか(招待状を差し出す)」
「新星杯。知ってるだろ？毎年やってるカーニバルさ。優勝すれば1000プラチナムだぜ」
「優勝したら、なんかおごってくれよ？待ってるぜMy Best Friend! HAHAHA!」

結末

『カプト』がボブに出場を決意させられたらシーンは終了。

イヌ：げはは登場！おいおいマジですか！？

登場：＜社会：警察＞15

解説

『イヌ』のオープニング。稲垣光平から直々に新星杯への出場を命じられる。

描写

職務を終えてブラックハound本部に戻ると、千早冴子隊長に呼び止められた。なんでも、あの稲垣司政官様からメッセージが届いているらしい。隊長から受け取った封筒の中には新星杯と書かれた招待状と一枚の水口。キミがその水口を再生すると、稲垣司政官が周りに女をはべらせてにやにやと笑みを浮かべていた。

セリフ

稲垣光平

「げはは！突然だがお前には新星杯に出てもらうことにした！俺様直々の指名だ、負けんじゃねえぞ？げはははは！(一方的に終了する)」

千早冴子

「(『イヌ』の肩に手を置き、かぶりを振りながら)……ほんと、何を考えているのかわからない司政官様だけど、しょうがないわね。」

「とりあえず休暇にしておくわ。司政官様直々の指名じゃ断るわけにはいかないもの。その理由を3つ言うのも馬鹿馬鹿しいくらい、ね」

結末

『イヌ』が出場をやむなく決意したらシーンは終了。

クグツ：仕事ですから

登場：＜社会：企業＞15

解説

『クグツ』のオープニング。早川美沙に業務として新星杯に出場するように伝えられる。

描写

キミは今、千早重工後方処理課課長室にいる。キミの目の前には、デスクに置かれた一枚の招待状。そこには、「新星杯出場資格(企業枠)」と印刷されていた。

セリフ

早川美沙

「お疲れ様、『クグツ』。今回はちょっと普段と違う仕事よ」

「新星杯。全国各地から腕に覚えのある人物は裏も表も関係なくその力を競い合う場所。あなたも名前くらいは聞いたことあるわよね？」

「今回、千早重工からはあなたが出場することになったわ」

「あなたの今までで成果、能力を考慮した結果よ。それに、社長のお墨付きだしね」

「新星杯はちょっと特殊なの。チームメイトは当日までわからないわ。その場でチームを組んで勝ち進まなければならないから、個人が単に強いだけじゃ勝ち進むのは難しいわ」

結末

『クグツ』が業務を承諾したらシーンは終了。

レッガー：組の面子をその身に背負い

登場：<社会：ストリート>15

解説

『レッガー』のオープニング。音羽南海子に新星杯への出場を命じられる。

描写

河渡商事社長室。社長のイスに座っている音羽南海子は、一枚の紙切れをキミに投げた。そこには「新星杯出場資格（組織枠）」と書かれている。

セリフ

音羽南海子

「『レッガー』、そいつに出てきな」
「毎年、この時期になるとそいつが来るのさ。もちろん、ウチにだけ来てる訳じゃない。カーライルも三合会も、ウチらみたいな商売やってるとこにやみんな来てる」
「そこで優勝してきな。帰ってきたら幹部の席も考えとくよ」

結末

『レッガー』が覚悟を決めたらシーン終了。

カブトワリ：N VA軍の中の人も大変だ

登場：<社会：軍事>10

解説

『カブトワリ』のオープニング。和泉藤嵩に新星杯の話を持ちかけられる。

描写

今日もN VA軍は訓練に明け暮れる。公安活動はイヌ達が出張ようになってからこちらの出動はめっきり減った。正直、暇なもんだ。そんなことを考えていると、和泉大佐から連絡が入った。

セリフ

和泉藤嵩

「任務だ、『カブトワリ』君」
「今回は単独で出動してもらうことになる」
「ターゲットは新星杯。ここで優勝することだ」

結末

『カブトワリ』が任務を理解したらシーン終了。

幹部の席

新星杯は全国放送な上、優勝すれば莫大な賞金も手に入る。他の組に力を見せ付けるにはいい機会だ。

リサーチフェイズ

ロベルト・白川

某有名サッカー漫画に出てくる監督とは一切関係ない。ちょっとしたインスパイアだ。

ちなみに名前が「英名＋白川」だからといって最後で裏切ったりすることは、少なくとも今回は無いので安心して欲しい。

クライマックスへの条件

シーン「ミーティング」が終了したらクライマックス1へ、シーン「ハーフタイム」が終了したらクライマックス2へ移行する。

試合中のルール及び処理

RLは、シーン「ミーティング」の際に以下に示す試合中に適用するルール及び処理をPLに説明すること。

ゴールキーパーの決定

キャストから1人、ゴールキーパーを決定する。ゴールキーパーは、自軍のゴールがあるエリアにおいてのみ、ボールを手で扱ってよい。

ポジションの決定

各キャストは、ミーティング、ハーフタイム、得点が入った直後にポジションを設定・変更できる。キャストをフィールド管理シートの自軍の好きなエリアに配置すること。ただし、ゴールキーパーは自軍のゴールエリアに配置すること。また、最低1人は自軍のセンターサークルに配置すること。

キックオフ

試合開始時は、自軍のセンターサークルに配置したキャストがボールを所持する。

キャスト全員：ミーティング

条件：リサーチフェイズの最初

登場：キャストは全員登場

解説

試合前のシーン。キャスト達はここで合流する。それぞれのキャストに自己紹介をさせ、ポジションや作戦を決めてもらうこと。RLはロベルトを通してPC達にアドバイスするのもよいだろう。

その後、キャストは1人2回まで判定を行ってよい。買い物や今回の敵チームの事を調べるなどの行動を行える。

描写

そして、新星杯当日。招待状を持っていたキミ達は、マキシマム・アリーナに着くとロッカールームに通された。そこには1人のサングラスをかけた男が待っていた。

セリフ

ロベルト・白川

「キミ達が今回の選手か」

「私はロベルト・白川。このチームの監督を任せられたんだ。よろしく」

「初対面の人も多いだろう？まずは自己紹介をしてお互いを知る所から始めたい」

「それでは今回の作戦とポジションを決めようか」

「まだしばらく時間がある。しばらく休憩にしようか」

結末

各キャストの判定が終わったらクライマックス1へ。

キャスト全員：ハーフタイム

条件：クライマックス1終了後

登場：キャストは全員登場

解説

前半終了後の休憩シーン。ここでキャストは1人2回まで判定を行ってよい。

描写

激しい前半戦が終わり、ゲームにも慣れてきた。だが、まだ油断はできない。後半戦はさらに激しさを増すだろうから。

セリフ

ロベルト・白川

「ボールに慣れてきたかい？相手もようやくエンジンがかかってきたようだ」

「(試合に勝っている)いい調子だ。その勢いで後半戦も頑張っていこう」

「(試合に負けている)まだまだ、試合はこれからさ。後半戦こそ、真の強さが試される」

結末

各キャストの判定が終わったらクライマックス2へ。

ロベルト・白川

スタイル

エキストラ

設定

「ボールをよく見るんだ。キミならきっとできる」

日系3世の南米人。元は有名なサッカー選手だったが、目の病気により引退を余儀なくされた(彼はサイバー不適合者であり、サイバーアイを入れることはできなかった)。

新星杯に毎年抜擢されるほど監督としての腕は確かだ。

ゲスト1（蘿蔔京也）

社会：ストリート

制...名前及びペルソナ。隠匿レートが達成値以下の装備がわかる。

15...チームのフォワード。素早い動きと強力な攻撃が売り。

ゲスト2（三山江里子）

社会：ストリート

制...名前及びペルソナ。隠匿レートが達成値以下の装備がわかる。

15...チームのゴールキーパー。現実と電脳空間の両方から攻撃を守る腕利きのカブトだ。

ゲスト3（狩原佳織）

社会：警察

制...名前及びペルソナ。隠匿レートが達成値以下の装備がわかる。

15...チームのミッドフィルダー。SSSのイヌで人の指揮に長けた指揮官。

ゲスト4（葉山信一郎）

社会：企業

制...名前及びペルソナ。隠匿レートが達成値以下の装備がわかる。

15...チームのディフェンダー。イワサキのクグツだが、相手の動きを封じる古い術に長けているらしい。

ゲスト5（マードック）

社会：ストリート

制...名前及びペルソナ。隠匿レートが達成値以下の装備がわかる。

15...チームのミッドフィルダー。カーライルシンジケートの構成員で、自前の発明品で敵の戦力を削ぐ。

ゲスト6（クサナギZ）

社会：軌道

制...名前及びペルソナ。隠匿レートが達成値以下の装備がわかる。

18...チームのリベロ。日本のエージェントらしい。ウォーカーでフィールドを縦横無尽に移動し、火力で鎮圧する戦法が得意。

クライマックスフェイズ

新橋と稲垣

試合中、印象的なシーンをこの二人に実況させるのもおもしろいだろう。基本的に新橋は軽快に実況を行い、稲垣は何かにつけて自分の自慢とげはは笑いを炸裂させる。

賭け

どうやら稲垣はキャストのチームが勝つ方に賭けているらしい。もちろん、公認ではなく倍率の高い違法な賭けだ。

クライマックス1：運命のキックオフ

登場：キャストは全員登場

解説

前半戦のシーン。新橋と稲垣の掛け合いが終わったらシーンを閉じ、キャスト及びゲストはカット進行に入る。

描写

ここはマキシマム・アリーナ。いつもはリングとなっているここも、緑の芝生に覆われた特別なフィールドと化している。

そこに立つ[キャストの人数+ゲストの人数]人の戦士達。彼らが掴むのは栄光か。それとも...

セリフ

新橋一郎と稲垣光平の会話

「さあ今年もやってまいりました新星杯。ここマキシマム・アリーナは既に熱狂の渦と化しております！本日の実況は私、新橋一郎。そして解説には...

「げはは！この稲垣司政官様が直々に実況してやるからありがたく思え！げははは！！」

「いやー稲垣さん、それにしてもすごい人の数ですね。まさしく老若男女入り乱れてといった感じですが」

「当たり前だ！年に一度の新星杯、しかもこの俺様が解説とあっちゃ見にくねえヤツのほうがおかしいぜ！ああ、それと俺様の事は様づけで呼べ、わかったな？げはは！！」

「失礼いたしました稲垣様。そういえばこの試合、稲垣様が推薦した選手がいるとか？」

「ああ、あそこにいる『イヌ』がそうだ！俺様直々の推薦だからもちろんつええぜ！ま、言うまでもなく俺様が最強だけだな！げはは！！」

結末

「さあ、いよいよキックオフ。輝かしき予選第一回の幕が切って落とされました！今年の新星杯は一体どのような結末が待ち受けているのか！？」

そして、試合開始のホイッスルが鳴り響く。

クライマックス2：つかの間も休息も過ぎ

登場：キャストは全員登場

解説

後半戦のシーン。新橋と稲垣の掛け合いが終わったらシーンを閉じ、キャスト及びゲストはカット進行に入る。

描写

ハーフタイムも終わり、キミ達は再びフィールドへと舞い戻る。

セリフ

新橋一郎

「さあいよいよ後半戦です。現在のスコアは[現在のスコアを発表する]となっていますが、どうでしょう、解説の稲垣様？」

稲垣光平

「(キャスト側が勝っている)げはは！やっぱ俺様の推薦したヤツはつええだろ！？このまま捻りつぶしちゃいな！」

「(キャスト側が負けている)おいおい！なに手加減してんだ『イヌ』！俺はお前らが勝つほうに賭け.....いや、お前らが勝つことを信じてるんだぜ！？」

結末

「さあ、後半戦のホイッスルが鳴り響きました！勝利の女神は、一体どちらに微笑むのか！？」

後半戦の始まりだ。

あらはしいちろう
新橋一郎

スタイル

エキストラ

設定

「さあ会場は今、熱気という名のマグマが渦巻いております！」

マリオネットのカリスマ的トーカー。その流れるような口調と豊富なキャブラリーから紡ぎ出される軽快な実況が特徴。そのおかげでスポーツ番組の実況に引っ張りだこだ。

エンディングフェイズ

勝利の第一歩

登場：キャストは全員登場

条件：キャスト達が試合に勝利した

解説

キャスト達が試合に勝利した場合のシーン。

描写

終了のホイッスルが鳴り響き、会場は歓声で埋め尽くされた。

おめでとう、キミ達は試合に勝ったのだ。

セリフ

新橋一郎

「ここで試合終了のホイッスルが鳴り響きました！」

「ものすごい歓声です！まるで噴き上げるマグマのごとく、観客の声という声が渦巻いております！！」

稲垣光平

「げはは！やっぱり俺様の見込んだ通りだぜ！」
「これで俺様の懐も……あ、いやなんでもない」

結末

試合は終了した。さあ、ロッカールームへ戻ろう。

敗北の味

登場：キャストは全員登場

条件：キャスト達が試合に敗北した

解説

キャスト達が試合に敗北した場合のシーン。

描写

終了のホイッスルが鳴り響き、会場は歓声で埋め尽くされた。

力及ばず、キミ達は試合に負けたのだ。

セリフ

新橋一郎

「ここで試合終了のホイッスルが鳴り響きました！」

「ものすごい歓声です！まるで沸き上がるマグマのごとく、観客の声という声が渦巻いております！！」

稲垣光平

「くそっ！俺様の見込み違いだったか！！」
「畜生大損だぜ！……あ、いやなんでもない」

結末

試合は終了した。敗北の味を噛み締めつつ、ロッカールームへと戻る。

そしてミーティング

登場：キャストは全員登場

解説

試合終了後のシーン。ロッカールームでミーティングが行われる。

描写

試合も終わり、キミ達はロッカールームへ戻ってきた。そこには、先に戻っていたロベルト・白川が待っていた。

セリフ

ロベルト・白川

「お疲れ様、みんな」

「(試合に勝利した)すごくいい感じだ。次の試合もこの調子でいってみようか」

「(試合に敗北した)試合は、残念だった。また来年、キミ達と組める日を楽しみにしているよ」

結末

キャスト達はそれぞれのエンディングへと移っていく。

それぞれのエンディング

PL 達にどのようなエンディングがいか聞いてしまおう。このアクトはカット進行が主なため、いつもより PL 達が疲労しやすい。なんなら、ミーティングのシーンでアクトを終了させてもいい。

まずいおきょうや
蘿蔔京也

スタイル			
カタナ=カタナ			, カゲ
能力値			
理性	7 / 1 2	感情	0 / 1 2
生命	8 / 1 3	外界	6 / 8
技能			
運動	4		
白兵	8		
居合い	3		
修羅	4		
無風剣	5		
鬼の爪	4		
猿飛	4		
地走り	3		

武器			
・ワイヤード・ハンズ	隠:18	電:18	
攻:斬+8	受:-	射:至近	
防具			
・ダークナイト	隠:(12)	電:18	制:1
防(殴/刺/斬/爆)	:2/1/1/4		
攻:殴+2	受:2	射:至近	
サイバウェア			
・タイプD	隠:15	電:15	
次カット AR4			
・ハードワイヤード	隠:20	電:21	
AR3. 常時			
・ワーカホリック	隠:20	電:15	
【感情】制御判定自動成功。			
その度にバックファイア。			

設定	
「...」	三合会お抱えの寡黙な殺し屋。素早い動きと強力な攻撃が得意。
行動方針	
推奨プロット札:	ハードワイヤードの効果で常時アクションランクは3。
	<運動>+<猿飛>+<地走り>でドリブルを行う。達成値+4、基本2段階移動。
	シュートは<運動>+<白兵>+<居合い>+<修羅>+<無風剣>+<鬼の爪>+<猿飛>で達成値+7、ダメージ+5に差分値を追加し、ダメージ軽減を不可にする。

みやまきりこ
三山江里子

スタイル			
カブト			, ニューロ=ニューロ
能力値			
理性	8 / 1 4	感情	5 / 1 4
生命	3 / 7	外界	5 / 1 3
技能			
運動	2		
交渉	3		
電脳	4		
白兵	3		
自動防御	2		
金剛	3		
フリップ・フロップ	4		
防壁構築	4		
ボルターガイスト	4		

武器			
・マグネット・フォース	隠:16	電:12	
攻:殴+1	受:4	射:至近	
防具			
・ヘリオス	隠:-	電:18	
防(殴/刺/斬/爆)	:6/3/5/10		
サイバウェア			
・マジシャン	隠:20	電:20	
<電脳>+2. 常時			
トロン&ソフトウェア			
・アーシアン	隠:10	電:14	
・スピード	隠:-	電:12	
<電脳>+1			
・ブラッドカバー	隠:-	電:15	
肉体・精神ダメ打消し。使捨て			

設定	
「体張るだけがカブトじゃないの。頭も使わなきゃ、ね」	現実と電脳空間の両方から護衛をするカブト。
行動方針	
推奨プロット札:	まずセットアップで<自動防御>。
	カット進行中は、基本的に<電脳>+<フリップ・フロップ>+<防壁構築>+<ボルターガイスト>でリアクションを行う。達成値+7。超遠距離まで届く。なお、行動には常に<フリップ・フロップ>を組み合わせること。

かりはかり
狩原佳織

スタイル			
ミストレス			, フェイト, イヌ
能力値			
理性	6 / 1 4	感情	6 / 1 3
生命	4 / 1 0	外界	5 / 1 1
技能			
運動	4		
交渉	4		
知覚	4		
白兵	4		
盾の乙女	4		
シャープアイ	4		
ミスリード	2		
フリーズ	4		
即応態勢	4		

防具			
・ハードスキン	隠:18	電:15	
防(殴/刺/斬/爆)	:1/1/1/1		
・フェイヴァリット	隠:(18)	電:16	
防(殴/刺/斬/爆)	:0/0/0/1		
精神ダメージ2点軽減			
・ガードコート	隠:-	電:15	
防(殴/刺/斬/爆)	:2/0/1/3		
・合計			
防(殴/刺/斬/爆)	:3/1/2/5		
その他			
・ガルゲダ×3			
外界以外能力値+3。使い捨て			
・ウェット			
デジタル・アクションの対象にならない			

設定	
「そこ、右に半歩下がってください」	SSS のイヌ。凶悪犯罪者を検挙する際に指揮を取る。部下の扱いに長けた指揮官だ。
行動方針	
推奨プロット札:	必要に応じてガルゲダを使用する。
	カット進行中は、<盾の乙女>で支援するか、<フリーズ>を使用する。また、<ミスリード>で相手の達成値を下げる。

ゲスト神業の使用指針

蘿蔔京也	死の舞踏	自由に使用可能。相手キャストまたはゴールに使用する。
	死の舞踏	自由に使用可能。相手キャストまたはゴールに使用する。
	不可知	自由に使用可能。相手キャストに使用する。
三山江里子	難攻不落	自由に使用可能。
	電脳神	自由に使用可能。
	電脳神	自由に使用可能。
狩原佳織	ファイト!	自由に使用可能。キャストの残り神業に応じて増やす神業を考える。
	難攻不落	自由に使用可能。
	制裁	自由に使用可能。

はやしんいちろう
葉山信一郎

スタイル

クグツ	カゲ	カブトワリ
能力値		
理性	8 / 14	感情 0 / 13
生命	7 / 12	外界 6 / 11
技能		
運動	4	
射撃	6	
白兵	4	
葉隠れ	5	
忠誠	4	
死点撃ち	4	
彫像	4	
花吹雪	4	
距離外射撃	4	

武器

- ・フレッシャー 隠:15 電:18
攻:刺+5 受:- 射:近
オート係数1 装填10発 追加弾装x20
- サイバーウェア**
- ・タイプD 隠:15 電:15
次カットAR4, 1シーン持続
- ・コンバットリンク 隠:15 電:20
物理攻撃達成値+2
- ・スリーアクション 隠:12 電:15
マイナーアクション2回追加
- ・JJF 隠:12 電:15
<運動>+2, 白兵物理ダメージ+2
- ・サイバリンク 隠:15 電:18
<白兵><射撃>+1. 常時

設定

「うぬらはそこで這い蹲っているが
いいい!」
外見は普通のイワサキのクグツだが、裏の顔は岩崎御庭番衆。敵の動きを封じる術に長けている。
行動方針
推奨プロット札:
<運動>+<射撃>+<葉隠れ>+<死点撃ち>+<彫像>+<花吹雪>+<距離外射撃>で攻撃する。常時フルオート射撃、エンゲージ内の好きな対象を選択できる。達成値+5、ダメージ+6、射程は中距離まで。ダメージを10点以上与えた場合、行動不能を選択する。

マードック

スタイル

カブキ、タタラ、レッガー		
能力値		
理性	6 / 12	感情 6 / 12
生命	5 / 11	外界 5 / 13
技能		
運動	4	
白兵	4	
交渉	2	
自我	2	
知覚	1	
カース	4	
ショックアタック	4	
パーソナルバリア	4	
凶刃	4	

防具

- ・アーマージャケット 隠:- 電:12
防(殴/刺/斬/爆):2/0/1/3
- サイバーウェア**
- ・タイプD 隠:15 電:15
次カットAR4, 1シーン持続
- ・スリーアクション 隠:12 電:15
マイナーアクション+2回
- ・マスカレイド 隠:20 電:17
精神ダメージ1点軽減
- ・マインドブラスト 隠:15 電:21
精神ダメージ+5

設定

「どうだい、キモチイだろう? 電流が体中を駆け巡るってのは」
カーライル・シンジケート構成員。間接的な嫌がらせを得意とする。
行動方針
推奨プロット札:
ボールを所持した場合は基本的にパスを行う。それ以外の行動は、キャストに対して<ショックアタック>+<凶刃>でバックファイアを与えていく。不利な状況は<カース>や<パーソナルバリア>で覆す。

クサナギ Z

スタイル

アラシ	クグツ	チャクラ
能力値		
理性	8 / 13	感情 2 / 10
生命	7 / 11	外界 4 / 6
技能		
自我	4	
射撃	4	
操縦	4	
ヘッドオフ	4	
忠誠	4	
周天功	4	
フルファイア	4	
献身	4	

武器

- ・モータルストーム 隠:- 電:15
攻:殴+8 受:- 射:近~超遠
オート係数3 装填1000発
- ・追加弾装x10
- 防具**
- ・装甲
防(殴/刺/斬/爆):6/5/5/8
- サイバーウェア**
- ・Lightning 隠:17 電:15
<操縦>+2
- ヴィークル**
- ・ヴァローナ 隠:- 電:13
攻:爆+9 速:2(9) 制:2
マイナー使用で()内の速度。

設定

「全ては日本のため、政司様のため」
日本のエージェント。ヴィークルによる射撃攻撃に特化している。
行動方針
推奨プロット札:
<射撃>+<操縦>+<フルファイア>+<献身>で攻撃。常にフルオートを宣言すること。達成値+2、ダメージ+7+受けている最も高い肉体ダメージ1射程内の任意の対象を攻撃できる。
ダメージは<忠誠>で軽減し、制御判定に失敗した場合は<周天功>で成功させる。

ゲスト神業の使用指針

葉山信一郎

完全偽装

自由に使用可能。相手の得点を無効化したり、反則を隠蔽するとよいだろう。

不可知

自由に使用可能。

マードック

とどめの一撃

自由に使用可能。相手キャストに使用する。

チャイ

自由に使用可能。相手の得点や神業を無効化するとよい。

タイムリー

自由に使用可能。

クサナギ Z

不可触

自由に使用可能。相手の得点を無効化したり、反則を隠蔽するとよいだろう。

突破

自由に使用可能。

完全偽装

自由に使用可能。相手の得点を無効化したり、反則を隠蔽するとよいだろう。

黄泉還り

自由に使用可能。自分の行動不能に使用する。