ロード・オブ・ザ・リング

土俵の王

“相撲”。日本の国技であり神事でもある神聖な武芸。土俵での力士は神の依代でもある。サイバー技術の発達したニューロエイジにおける相撲を描いた怪作シナリオ、ここに登場。

（掲載日：2016.9.12）

プレアクト情報

PRE-ACT INFO

■シナリオ基本情報

▼作者

ソエジマ（twitter：@fireblade_954）

▼プレイヤー人数

3～4人

▼想定プレイ時間

5～6時間

▼シナリオタグ

アストラル、相撲、重量級シナリオ

●このシナリオについて

本シナリオは相撲をテーマとし、キャスト①が関取、高経験点キャスト推奨、複数回カット進行があるといった、極めて特殊かつ重量級のシナリオだ。

是非とも入念に準備を行ってからプレイして欲しい。

●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。

▼クイックスタート

本シナリオは高経験点キャストの参加を想定しており、クイックスタートでの参加は推奨しない。

▼使用経験点

200点以上

▼達成値制限

なし

■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。

相撲の品格は、地に墜ちる寸前であった。

サイコアプリで固めた心は、
“技能（テクニック）”より“技術（テクノロジ）”に頼る。
そして体を作るは最先端のドラッグ。
土俵から、品格という言葉が消えようとしていた。

しかし――ここに、品格の失墜に耐える男がいた。
彼こそが横綱。土俵上の唯一神。
アサクサ・両国ナショナルアリーナにて、その男は君を待つ。

トーキョーN◎VA THE AXLERATION
『**土俵の王**（ロード・オブ・ザ・リング）』

運命の千秋楽まで、待ったなし。

■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。

●プレイヤー人数

本シナリオのプレイヤー人数は３～４人だ。

４人目のプレイヤーは、『④エグゼク』か『⑤トーキー』のいずれかを選ぶこと。

●特殊ルール

本シナリオでは「土俵戦闘ルール」「相撲の品格ルール」の２つの特殊ルールを採用する。

内容は次ページの別紙参照。

●必要な神業

ゲストが使用する神業だけでキャストが死亡するのを防ぐため、２個以上の防御系神業を所持することを推奨する（うち１つは『①チャクラ』以外に使用される）。

●コンストラクション

各キャストの作成に必要な情報の詳しい内容は次ページ参照。

●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〈社会：ストリート、アストラル、武術界〉などである。

なお、ニューロエイジにおいて相撲は世界的エンターティメントであるため、各種〈コネ〉は〈社会：武術界〉について熟知している扱いで、代用判定が可能とする。(*1)

(*1) 各種〈コネ〉での代用判定
〈コネ：アルドラ・ドルファン〉を使えばアルドラが、〈コネ：レフティ〉を使えばレフティが、熱烈な相撲ファンとして〈社会：武術界〉の情報を語ってくれるだろう。

■キャスト間コネクション

以下の順番で取得すること。

『①チャクラ』→『②タタラ』→『③バサラ』→『④エグゼク』→『⑤トーキー』→『①チャクラ』

アクトハンドアウト

各キャストには下記の設定が推奨・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。

『①チャクラ』：横綱昇進がかかっている雷門部屋の力士
『②タタラ』：雷門部屋と懇意の医者
『③バサラ』：剣十字修道会の術師
『④エグゼク』：日系企業重役
『⑤トーキー』：ジャーナリスト

①推奨スタイル：チャクラ

SCENARIO HANDOUT

コネ：十束（とつか）　推奨スート：生命

土俵とは、君が全てを捧げた場所だ。
雷門部屋に所属する君にとって、幕内に“墨桜”“夏大海”“夢ノ島”“壁ノ花”“ホワイトフェニックス”ら強敵が控える今場所は、優勝すれば横綱になれる大一番だ。そして最大の難敵は「史上最強のウェット」と名高い横綱・十束。
心震わせ、技を極め、体を練り、全てを用いて最強を超えろ。

【ＰＳ：神（よつな）になる】

②推奨スタイル：タタラ

SCENARIO HANDOUT

コネ：星野 乙姫　推奨スート：感情

土俵とは、君が希望を見つけた場所だ。
君の患者の星野乙姫は、手術を放置すれば命に関わる病を抱えている。簡単な手術すら受ける勇気が持てないでいる彼女だが、「あの人が横綱になったら、私、手術を受ける」と呟いた。
その希望の名は『①チャクラ』。君が怪我人の面倒を見る、雷門部屋最強の力士だ。

【ＰＳ：乙姫を救う】

③推奨スタイル：バサラ

SCENARIO HANDOUT

コネ：“モーニングブルードラゴン”　推奨スート：理性

土俵とは、君にとって異教の聖地だ。
力士の四股は邪気を払い、土俵入りは五穀豊穣を招く神事である。真教として特に介入の予定はなかったが、品格を汚して引退した元横綱“モーニングブルードラゴン”は、浄化派の能天使だと言う。浄化派の影が見えた以上、土俵の穢れを見過ごすわけにはいかない。君に聖母の勅令が降りた。

【ＰＳ：浄化派を阻止する】

④推奨スタイル：エグゼク

SCENARIO HANDOUT

コネ：“J2” 和泉 紗季　推奨スート：外界

土俵とは、君にとって金が埋まっている場所だ。
君の企業がかけた懸賞金は、大一番で勝った力士の手に渡り、懸賞金の額に応じた懸賞バナーを掲示することで莫大な広報効果を得る。しかしその土俵にまつわる黒い噂。八百長、麻薬、品格の失墜……これらの案件について、N◎VAの“J2”が君を呼び出した。

【ＰＳ：企業の利益を守る】

⑤推奨スタイル：トーキー

SCENARIO HANDOUT

コネ：結城 あや　推奨スート：外界

土俵とは、君にとってメシの種だ。
電脳世界最大のエンターティメントである相撲は今回もニューロキッズの注目の的。特に今場所は、横綱“十束”の優勝回数の更新記録がかかっている大一番だ。しかしその土俵に纏わる黒い噂。八百長、麻薬、品格の失墜……こんなおいしい話を、結城あやが見逃すわけがなかった。

【ＰＳ：角界のスクープを報道する】

キャスト作成の留意点

CastMake Point

●コンストラクション

本シナリオでは同一シーン内にて「土俵上」と「土俵外」でのカット進行が発生し、土俵上の戦闘には『①チャクラ』以外は参加できない。

『①チャクラ』『③バサラ』には戦闘能力を、『②タタラ』『④エグゼク』『⑤トーキー』には支援能力があることを前提に敵データを構成している。

▼『**①チャクラ**』

「土俵戦闘ルール」および「相撲の品格ルール」（ともに後述）が影響する。単独での複数回戦闘があることを意識すること。

▼『**②タタラ**』

土俵上の『①チャクラ』を支援できるスペック（*2）が望ましい。『①チャクラ』が所属する雷門部屋に縁がある設定となるが、ミストレス（おかみさんや支援者など）でも構わない。

▼『**③バサラ**』

浄化派の水面下の動きを阻止する枠となる。剣十字修道会及び聖母殿のバサラ、あるいはそれらから依頼を受けて浄化派の動きと相対するキャストが求められる。なお《天変地異》は必須ではないが、〈社会：アストラル〉での情報収集や、シナリオ情報に出てくるアストラル系情報に対応できることが望ましい。

▼『**④エグゼク**』／『**⑤トーキー**』

4人目のプレイヤーはエグゼクかトーキーのどちらを選ぶこと。

エグゼクの場合、日系企業であれば千早以外（イワサキなど）でも構わない。クグツでも構わないが、スポンサーの立場をやれる枠でもあるので、ハンドアウトはエグゼクを想定して記載している。

トーキーの場合、スポーツジャーナリストである必要は無く、タブロイド系のジャーナリストでも社会派ジャーナリストでも問題はない。

(*2) 支援できるスペック
タタラやミストレス以外の特技を使いたいプレイヤーがいる場合、コラムを参照すること。

相撲の品格ルール

Dignity of Sumo

本シナリオは相撲の品格が各キャストのPS及びSPSと密接に関連付けられており、それを数値で可視化するため「相撲の品格ルール」が適用される。

・［品格値］の初期値は20。
・品格失墜行為が発生した場合、それぞれの行為ごとに設定された減少度だけ［品格値］を減少させる。
・［品格値］が0に達した時点で、土俵の品格が完全に失墜する。完全に失墜した際に何が起きるかはシナリオ中の情報収集で判明する。
・［品格値］は特定の条件を満たした場合、回復される。詳細はシナリオ中の情報収集で判明する。
・本ルールは『①チャクラ』が登場しないシーンの分は既に計算されているものとして扱い、『①チャクラ』の登場シーンでのみ適用される。

なお、発生源は『①チャクラ』に限らず、敵ゲストの可能性もある。

◆相撲の品格失墜行為リスト

品格失墜行為	品格値減少
土俵上での以下の行為 ・〈白兵〉〈回避〉〈自我〉以外の技能の使用 ・技能：〈白兵〉〈回避〉〈自我〉以外の特技の使用 ・白兵武器に依存しない神業で、力士に影響を及ぼす 例：〈射撃〉〈心理〉〈電脳〉〈カース〉〈引き寄せ〉《神の御言葉》等 上記のうち、タタラ・ミストレス・マネキンの特技による【CS】・【AR】・達成値の上昇、チャクラの特技による何らかの影響は例外とする。 例：〈声援〉〈盾の乙女〉〈鉄身〉〈練気〉等	3
サイバーウェア、生体装備、コスメティック、サイコアプリ、ドラッグ、マジックアイテム、バックグラウンドの「全身義体」を装備したキャストが土俵に上がること	3+装備1つにつき0.1（端数切捨）
力士がドラッグを使用する 「モンスターバトス（TOS138）」「イナガキヌーヴォ（TOS138）」「プラチナマウンテン（TOS138）」「瑞雲大吟醸天鶴（TOS138）」は例外とする。	2
力士が《買収》により勝ちを譲る行為	10
力士が「可愛がり」と称して弟子に肉体戦・精神戦・社会戦ダメージを与える行為	10
その他、不浄負け等、品格を落とすとRLが判断した行為	適宜

土俵戦闘ルール

BATTLE IN "DOHYO"

『①チャクラ』は力士として、土俵での試合を行う回数が増える。サイバーウェアが認められるニューロエイジ相撲を再現するため、土俵での試合においては以下の「土俵戦闘ルール」が適用される。

▼アウトフィット

・「生身（TNX232）」、「廻志（BTD100）」、サイバーウェア、生体装備、コスメティック、サイコアプリ、ドラッグ、マジックアイテム、ソーシャル、バックグラウンド以外の装備を禁止する。ただし「※サイバーウェア」扱いの装備は可能とする。

・フーズの効果を事前に得ておくことは可能。

▼戦闘手順

・戦闘開始時：以下の土俵図の「仕切線」の位置で向かい合う。「土俵下」に踏み出した場合は敗北となる。また、相手より向こう側のエンゲージに移動することはできない。

・［BS：狼狽］をえた場合、転倒敗北となる。

・肉体・精神ダメージを１点以上与えた場合、相手を１エンゲージ下がらせる。この場合、特別に下がらせた側のキャラクターも同エンゲージに移動することができる。

・［気絶］［失神］［仮死］［昏睡］ダメージを与えた場合、相手との立ち位置を変更する。

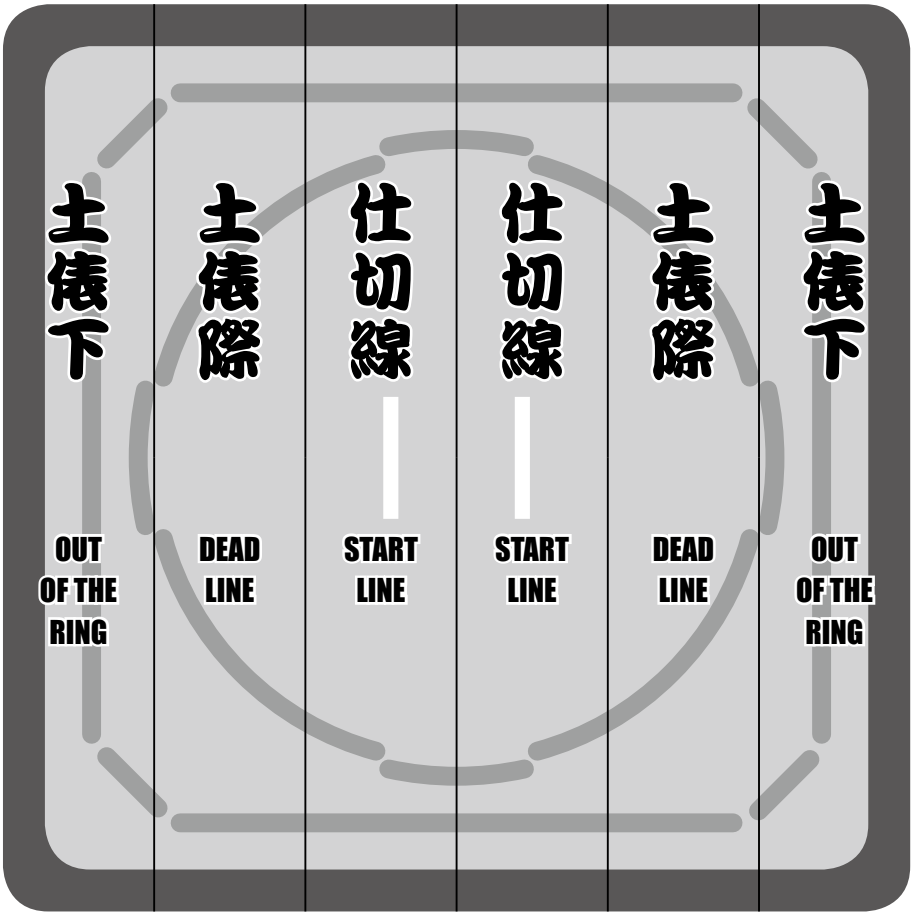
あるいは追加で「1点以上ダメージを与えた場合」の効果を得ることができる。

・［完全死亡］［精神崩壊］ダメージを与えた場合、相手に［BS：狼狽］を与える（この効果は〈獅子心〉などの技能や棒手振などの装備品では無効化できないものとする）。

あるいは［仮死］ダメージを与えた場合の効果を得ることができる。

▼土俵外の扱い

・土俵外から土俵内は常に超遠距離として扱う。



RL用テキスト

TXT 4 RULER

■ストーリー

神国・日本の霊的結界は、神事である相撲により強化されていた。しかし土俵の品格が落ちることで、この結界が崩れようとしている。

様々な手段で品格を下げようとする浄化派の思惑、無意識のうちに品格を下げてしまう各力士との死闘、土俵の品格を守るため、①チャクラが横綱になればクリアとなる。

■クライマックスの条件

「●イベント7：共同戦線」終了後。

オープニングフェイズ

OPENING PHASE

●オープニング1：スポーツビジネスの闇

シーンプレイヤー：『④エグゼク』

登場：他キャストは登場不可

◆解説

和泉紗季が『④エグゼク』に依頼をするシーン。角界の評判が下がることは、その相撲のスポンサーをしている『④エグゼク』の企業にもダメージが行くことを説明し、共同戦線を張ることを持ちかける。

◆描写

君は和泉紗季に呼び出され、相撲観戦をすることになった。

アサクサ場所、12日目。スポンサー用に特別に用意された席は土俵のすぐ間近にあり、大迫力で相撲を観戦できる特等席だ。

取組前にはスポンサー企業の懸賞旗(*3)を持ったスタッフが土俵をぐるりと周る。この懸賞旗の広報効果は莫大だ。君の企業の懸賞旗もその中にある。

「このご時世に相撲に広告が出せるとは。そちらの景気がいいようで何よりです」

ウェブで認証できるスタッフパスを持ち、護衛を伴って和泉紗季が現れた。

▼セリフ：和泉紗季

「単刀直入にお話します。この1件は相撲のスポンサーをしているそちらの企業の不利益になりかねない案件です」

「ドラックの蔓延、体育会系な文化からくる暴行事件、取組に関する買収……これら相撲の品格を下げる一連の流れは、スポンサー企業にとってもいい評判には結びつかないでしょう」

「実は我々N◎VA軍も、諸事情があって相撲の品格を回復したいと思っています。そこで共同戦線を張れないかと……そういう申し出です」

「こちらからは資金の援助などを行います。相撲の品格の回復にご協力いただけるでしょうか」

◆結末

土俵の上では、取組が始まろうとしていた。

「おっと、そろそろ時間です。これにて失礼します」

護衛を引き連れ、和泉紗季は退場する。

5報酬点を与えてシーン終了。

●オープニング2：疑惑の真相

シーンプレイヤー：『⑤トーキー』

登場：他キャストは登場不可

◆解説

結城あやが『⑤トーキー』に依頼するシーン。ニューロエイジ最大のエンターティメントである角界に纏わる記事の依頼を行う。

◆描写

君は結城あやと共に相撲の取材(*4)をしていた。

アサクサ場所、12日目。撮影しやすいマスコミ席だが、結城あやの表情に冴えがない。心ここにあらずと言った感じだ。

どうやら結城あやは、他のマスコミも一緒くたにマスコミ席で取材しているのが気に入らないようだ。彼女が求めているのは他から抜きん出た記事だ。

▼セリフ：結城あや

「ねえ、『⑤トーキー』。土俵上の熱戦を伝えるのもいいけど、それだけが取材じゃないわ。他所と同じ記事しか書けないんじゃ、報道機関の名折れだと思うの」

「ドラックの蔓延、体育会系な文化からくる暴行事件、取組に関する買収……こういった噂は、結局どこまで本当なのかわからない。ジャーナリストとして興味が湧かないかしら？」

(*3) 懸賞旗

相撲中継を見たことある人ならば、企業の広告バナーをもっている人が土俵をぐるりと回る光景を見たこともあるだろう。あの光景だ。企業はお金を払うことで懸賞旗を掲げることができ、そのお金は懸賞金として直後の取組の勝者に手渡される。

仮に『⑤エグゼク』が『①チャクラ』の取組に懸賞金を出したいということであれば、RLは多少時間軸が前後することに注意すること。

(*4) 相撲の取材

ゴシップでも綺麗な記事でもシナリオは進行可能だが、他キャストには迷惑をかけないよう注意。

「黒い話に纏わるゴシップでも、それらを吹き飛ばす感動的な話でもなんでもいいわ。経費は余分に出すから、他所と違う記事を書いてきてほしいの」

◆結末

土俵の上では、取組が始まろうとしていた。

「ここはこちらのスタッフにやらせておくわ。あなたは独自に動いてちょうだい」

5 報酬点を与えてシーン終了。

●オープニング3：白き鳳凰 対 墨田川の河童

シーンプレイヤー：『③バサラ』

登場：他キャストは登場不可

◆解説

ミューが『③バサラ』に依頼するシーン。このシーンでは“ホワイトフェニックス”“墨桜(*5)”などの力士に加え、『③バサラ』のシナリオコネとなる【モーニングブルードラゴン】も登場する。

◆描写

君はミューとともに、升席で相撲観戦をしていた。

アサクサ場所、12 日目。升席にはミューと君、お付きの者がいるが、興奮した様子でミューが土俵上の力士について語りだした。

「あの力士！　墨桜関！　私ファンなんです！　実は墨田川の河童さんで相撲が大好きなんですよ。アヤカシでも人の世界に馴染めるいい見本のような人で、人間にも相撲にもとても真摯なんです」

ミューが指す先には 160cm 程だが、筋骨隆々の力士。一方、その対戦相手は“ホワイトフェニックス”。今場所の優勝候補の一人とされる強豪だ。

完璧な立ち会いで出会い頭は墨桜が制す。上手く潜り込み、右上手を取り、投げを打つ。しかし“ホワイトフェニックス”は動じない。全身義体の体が生んだ“技術”は、墨桜の“技能”を完全に封殺している。

組み合う最中、“ホワイトフェニックス”が墨桜の耳元で何かを囁いた。見る者が見れば、ヒュプノス製のサイコ・アプリケーションを使用した催眠暗示だとわかる悪魔の囁き。“ホワイトフェニックス”の暗示により、自らの体重を通常の 8.4 倍だと錯覚してしまった墨桜はなすすべなく崩れ落ちる。

「勝者、“ホワイトフェニックス”。決まり手は“囁き”です」

サイコ・アプリケーションを使用する力士が増えるにつれ、48 手では表現しきれなくなった決まり手。“囁き”は、追加された 49 手目の決まり手だ。

「ああ……墨桜さん、負けてしまいました……」

敗れた墨桜を見て消沈するミュー。一方、土俵を降りた“ホワイトフェニックス”に駆け寄るのはスーツを着た男。元横綱“モーニングブルードラゴン”だ。

▼セリフ：ミュー

「その……今日、『③バサラ』さんに相撲を一緒に見ていただいたのは、単に相撲が見たかったからじゃないのです」

「あの人……元横綱の“モーニングブルードラゴン”。聖母殿の調査によると、あの人は浄化派の能天使らしいのです」

「浄化派が動き、何かあってからでは遅いと思いました。浄化派について調査し、何か企んでいるようだったら阻止して欲しいのです」

◆結末

土俵上では次の取組が始まろうとしていた。

にも関わらず、ミューの視線は土俵から去ろうとする“ホワイトフェニックス”とその横の“モーニングブルードラゴン”を追っていた。

●オープニング4：両国リヴァイアサン

シーンプレイヤー：『①チャクラ』

登場：他キャストは登場不可

◆解説

『①チャクラ』対夏大海(しあたいかい)(*6)の取組。このシーンでは描写 1 にて夏大海(しあたいかい)がドラッグを使用する演出（これにより、品格値を 2 点減少させること）と『①チャクラ』の力士としての土俵上の演出、続いて描写 2 にて本シナリオのボスである十束との会話を行う。

◆描写

君はここまで 11 連勝。12 連勝を賭けて土俵に上がっている。

アサクサ場所、12 日目。本日の対戦相手は夏大海(しあたいかい)。ヘイロンやヘイロン BT がスポンサーにつき、ドラッグやバイオウェアの提供をしている黒龍部屋の力士で、夏大海(しあたいかい)もその例に漏れず、薬物投与や人工変異で怪物と化した 250cm、200kg の超巨漢だ。

まず君のもとへ、前の取組で勝利した力士が力水(*7)を持ってくる。続いて力士は夏大海(しあたいかい)の元に力水を届けるが、夏大海(しあたいかい)の横に居る白衣を着たタタラの男がそれを制した。

「そのような科学的根拠が存在しない力水など、彼には必要ない。夏大海(しあたいかい)よ、腕を出せ。これが君にとっての力水だ」

ヘイロン関係の科学者と思われる男は、夏大海(しあたいかい)の腕にドラッグを注入する。

（品格値が 2 点減少する）。

「さあいけ、夏大海(しあたいかい)よ。夏(シア)の大海に潜む“リヴァイアサン”が如しその力、両国の観客に見せつけろ！」

そして君との取り組みが始まった。力自慢の巨漢と言えど、心技体揃った真の力士である君の前には無力な赤子に過ぎなかった。

(*5) 墨桜

墨田川の河童（アヤカシ）。小柄だが一本木な性格で、ウェットのはずなのに人間離れした腕力を活かした、正面からのぶつかり合いを得意とする。その取組から“墨田川部屋の特攻野郎”の異名を持つ。

(*6) 夏大海（しあたいかい）

“黒龍部屋のリヴァイアサン”の異名を持つ黒龍部屋の力士。エキストラなので、『①チャクラ』がかっこよく勝てる演出を行う。決まり手などに悩む場合はコラムを参照すること。

(*7) 力水

神聖な土俵に上がる前に身を清めるために渡される清めの水。

力水は前の取組で勝った力士が次の力士に渡すことになる。『①チャクラ』のライバルとなる十束と会話をするために必要な演出なので、忘れずに行うこと。

▼セリフ：夏大海（しあたいかい）
「随分小せぇなあ。粉々にしてやる！」
「くっ、くそ！　なんてやつだ！」

◆描写 2

「ただいまの取組、勝者は『①チャクラ』。決まり手は……」

アナウンスが流れる中、君は懸賞金を受け取る。

勝者である君は次の力士に力水を運ばなければならない。まず足を向けたのは横綱・十束。

▼セリフ：十束
「流石な『①チャクラ』。綺麗な取組だ」
「千秋楽、貴方が相手になることを期待しています。貴方であれば……いえ、何でもありません」

◆結末

本日の結びの一番が始まろうとしたところでシーンは終了する。懸賞金として３報酬点を得る。

●オープニング５：Heart on Fire

シーンプレイヤー：『②タタラ』
登場：他キャストは登場不可

◆解説

乙姫が『②タタラ』と会話するシーン。このシーンでは《プリーズ》を使用して『②タタラ』の《タイムリー》を使い、アサクサ場所の会場である両国ナショナルアリーナのフリーパスを入手する。このフリーパスにより、両国ナショナルアリーナが舞台となるあらゆるシーンに登場可能となる。

◆描写

星野乙姫は心臓に病を抱えている。簡単なサイバーウェアを埋め込む手術で治る病ではあるが、サイバーウェアの誤動作やニューロによる遠隔操作のニュースを目にするたびに「こういうことがあるからサイバーウェアの心臓は怖い！」とダダをこねてきた。

そんな彼女もニューロキッズの例に漏れず、１人の相撲ファンだった。中でもお気に入りは『①チャクラ』。
「ただいまの取組、勝者は『①チャクラ』。決まり手は……」

12 日目、アサクサ場所。配信されているアサクサ場所の中継を、自宅の部屋で見ている彼女は『①チャクラ』の勝利に感激していた。
「ニューロな取組だったぜ！　『①チャクラ』、今場所の優勝もありえるかもな！」
「いやいや、まだまだ我らがニューロキッズの憧れの夢ノ島、そして十束がいるからな！　そう簡単にはいかねーぜ！」
「かもな！　夢ノ島や十束にビビって逃げ出さなきゃいいけどな！」

今や同じスポーツでも視聴者層ごとに中継が別れており、乙姫が見ているのはニューロキッズ向けの相撲中継だ。ネヴァーランドの子供が実況や解説をニューロタングで語り、ネヴァーランド出身力士の夢ノ島を持ち上げる配信を見ていた乙姫は、実況と解説に噛み付いた。
「なによ！　『①チャクラ』関が逃げるわけないじゃない！　あの人は勇気があるもの！」

▼セリフ：星野乙姫
「ねえ、『②タタラ』先生。『②タタラ』先生は『①チャクラ』関のこと知ってるんでしょ？　『①チャクラ』関は逃げたりしないよね？」
「そうだよね。『①チャクラ』関はちゃんと勇気がある人だもんね！」
「勇気、か……決めた！　私も勇気を出そうと思うの。『①チャクラ』関が優勝したら、私も勇気を出して手術を受ける！」
「だから『②タタラ』先生、残りの日程、『①チャクラ』関の応援に行きましょう！」《プリーズ！》

◆結末

中継はこの日の結びの一番、十束対夢ノ島に移っていた。

全身義体に入ったネヴァーランド出身の夢ノ島(*8) は、この日も開始直後に上空に飛び上がり、背後を取る動きをするつもりだった。しかしそれより早い十束の立ち会い。一瞬で踏み込み、片手を伸ばす。強引に夢ノ島の回しに小指をかけると、手首の力で強引に夢ノ島を投げ飛ばす。完璧な上手投げだった。
「十束関、強い……ううん、大丈夫。『①チャクラ』関ならきっと、勝ってくれる！」

十束の圧倒的な強さを目の当たりにしても、乙姫は『①チャクラ』の勝利を疑わない様子だった。

(*8) 夢ノ島
角界初のマキノイド力士。軌道から流出したと噂される超AIらしき人格が、ネヴァーランドの子どもたちが組み上げた少年型の全身義体に入り込んでいる。全身義体故に可能な、超脚力と空中姿勢制御システムを駆使した六次元立体相撲を得意とし、空中から技を仕掛ける取組から〝両国のピーターパン〟の異名を持つ。

No Image

▌星野乙姫
ミストレス、マネキン＝マネキン◎●

▼設定
『①チャクラ』関は必ず優勝してくれますよね！」
一人称：私
相撲が好きな、ニューロエイジには一般的な少女。家はグリーンエリアにあり、比較的裕福な家庭。

▼神業
□ファイト　□プリーズ　□プリーズ

リサーチフェイズ

RESEARCH PHASE

●イベント1：壁の花を背負う男

条件：リサーチフェイズ最初のシーン
シーンプレイヤー：『①チャクラ』
登場：〈社会：武術界〉／SR：イエロー

◆解説

アサクサ場所13日目最初のシーン。『①チャクラ』と壁ノ花の取組の前。壁ノ花との会話を行うことがこのシーンの目的となる。

このシーンでは壁ノ花による「かわいがり」が発生する。

◆描写

アサクサ場所、13日目。支度部屋には取組を終えた力士やこれから取組を行う力士が控えている。帰り支度をする者、ウォームアップをする者、睡眠を取り体を休める者など、それぞれが思い思いの行動をしており、『①チャクラ』も例外ではない。この日の取り組みは弾丸部屋所属の力士、壁ノ花。夏大海（しあたいかい）とは桁違いの強敵だ。

その支度部屋に、一人の力士が戻ってくる。彼の名は輪神敦（わしんとん）。弾丸部屋に所属しており、その名の通り北米出身の黒人力士だ。

彼は足を引きずりながら支度部屋に戻ってきた。憔悴した表情から、おそらくは取り組みに負けたのだろう。

「おい、輪神敦（わしんとん）。なに冴えねえツラしてんだヨ」

彼に声をかけたのは、支度部屋の隅の方で背を壁に預けている白人の力士、壁ノ花。この日の『①チャクラ』の取組相手だ。

「お、おす。負けてしまいまして」

「負けただあ？　このクズが。なんで負けたんだヨ」

「おす。昨日の稽古で足を怪我して……」

「おー、そりゃあ俺が稽古をつけてやったアレか。それじゃあオメー、ヤマに行って(*9)負けたのは俺のせいだっていいたいのかヨ」

「い、いえ！　そんなつもりは」

「うるせえ！　テメーちょっとこっちこい！」

輪神敦（わしんとん）と壁ノ花のやり取りを、他の部屋の力士が見つめながら呟く。

「おいおい、始っちまうぜ。弾丸部屋のかわいがり(*10)が……！」

しかし誰も止めようとする様子はない。

▼セリフ：壁ノ花

「オメーのために稽古付けてやったのにその態度が気に食わねエ。これから礼儀ってやつを体に叩き込んでやるゼ！」

（『①チャクラ』に止められた場合）「あ？　なんだア、誰かと思えば『①チャクラ』じゃねえか。よその部屋のことに口出しすんなヨ」

「余計なことする奴のせいで冷めちまったぜ、おい、俺は取り組みまで寝るからおこセ。『①チャクラ』、オメーとは後で決着つけてやっから逃げんなヨ（『①チャクラ』に背を向けるように寝転がる。その背中にはモードレッド・カーライルを思わせる刺青が彫ってある）」

◆処理

『①チャクラ』が特に何もしない場合はかわいがりが発生する。品格値を10点減少させること。

これを止める場合、直接腕を掴むなどする場合は〈白兵〉、言葉で諌める場合は〈心理〉で判定を行う。成立した場合、かわいがりは発生しない。

◆結末

壁ノ花が輪神敦（わしんとん）に暴行を与え続けるか、『①チャクラ』に止められて引くかの形でシーン終了となる。

●イベント2：土俵の騎士（ナイト●オブ●ザ●ラウンド）

条件：「●イベント1：壁の花を背負う男」以降に発生
シーンプレイヤー：『①チャクラ』
登場：〈社会：武術界〉／SR：イエロー

◆解説

アサクサ場所、13日目の取組『①チャクラ』対壁ノ花の取組。描写1ではカット進行を行い、描写2では十束及び輪神敦（わしんとん）との会話を行う。

壁ノ花も本来は銃を腕に仕込むような相撲をとることを望んではいない。取組の最中に力士としての本業と相撲の楽しさを思い出す。《黄泉還り》を使って以降はセリフの方針を変えること。

『①チャクラ』に負けると『①チャクラ』に憧れるようになる。これは壁ノ花の《ファイト》の演出である。

◆カット進行

壁ノ花とのカット進行では土俵戦闘ルールを使用する。取組開始時にサイバーウェア装備による品格値減少3が発生する。他にも攻撃時に3点、攻撃直後の〈フラッシュリロード〉でも3点減少することに注意すること。

また、『①チャクラ』は懸賞金として3報酬点を得る。

取組後の《ファイト》は『①チャクラ』の《黄泉還り》を増やすのに使用する。

◆描写1

アサクサ場所、13日目。土俵の上に立つは壁ノ花と『①チャクラ』。優勝に近づくための大一番だ。

▼セリフ：壁ノ花

「さっきはどうも、『①チャクラ』さんよ。多くは言わねえ。この土俵でぶちのめしてやる！」

「くそっ……俺は十束に圧倒的な差を見せつけられて

(*9) ヤマに行く
「病＝やまい」から転じて、「病気・怪我をする」を意味する角界用語。

(*10) かわいがり
角界の隠語。各下の力士に対して礼儀作法の取得や技能向上のために厳しい稽古をつける愛のムチの名を借りた暴行で、最悪死者も発生する。ニューロエイジでは物理的なもののみならず、サイコアプリケーションを使った精神的暴行のかわいがりも存在する。

から、この両腕を手に入れた。ヤツに勝つために……そこまでしたのに……！」（《黄泉還り》使用）

「俺は……道を間違えていたのだろうか……こんな腕、俺の相撲には必要なかったのでは……」

◆描写２

「ただいまの取組、勝者は『①チャクラ』。決まり手は……」

『①チャクラ』の勝利に観客が沸く。壁ノ花は何か憑き物が落ちたかのような表情で土俵から降りる。輪神敦（わしんとん）がそれを支えようとすると、それを拒み、輪神敦（わしんとん）にだけ聞こえるように何かを呟いた。

一方、君は懸賞金を受け取る。

そして勝者である君は次の力士に力水を運ばなければならない。横綱・十束が君を待っている。

▼セリフ：十束

「流石だな、『①チャクラ』。あの男、私に敗れてから両腕に銃を仕込むなどという邪道を歩んでいたが……やはり貴方はそれを越えるか。素晴らしい」

「……私から１つ忠告だ。“ホワイトフェニックス”には……いや、五大湖部屋には気をつけろ。貴方には、万全で千秋楽を迎えて欲しい」

「私以外にも貴方に用がある人物が居るようだな（傍らで立つ輪神敦（わしんとん）を見る）」

▼セリフ：輪神敦（わしんとん）

「お、おす。お疲れ様です！　壁ノ花関から伝言を預かっていました！」

「『①チャクラ』関と取組をしてから、改めて相撲の素晴らしさに目覚めたと……昔の相撲を好きだった頃の壁ノ花関の顔で、絶対横綱になれ、十束関にも負けるな、と（《ファイト》を使用）」

◆結末

土俵の上では十束対夏大海との取組が始まろうとしている。シーンを終了する。

●イベント３：力人との語らい

条件：「●イベント２：土俵の騎士（ナイト・オブ・ザ・ラウンド）」以降に発生

シーンプレイヤー：『②タタラ』

登場：『①チャクラ』による（『①チャクラ』は自動登場）

◆解説

壁ノ花との取組の後、『①チャクラ』が所属する雷門部屋では後援会との交流会をすることになる。『②タタラ』はそれに呼ばれることになり、シーンプレイヤーとして扱う。乙姫はチームとして登場する。『①チャクラ』は自動登場となる。

このシーンでは乙姫が『①チャクラ』に《プリーズ》を使用し、握手などを行う。後述するが「●イベント６：灰色の魔術師、暗躍」での演出で必要となるため、必ず「接触しておく」こと。

また、このシーンは『①チャクラ』の取組のシーンに比べて格段に理由をつけて合流しやすい。必要があればプレイヤーに対して合流を促すこと。

◆描写

13日目、アサクサ場所の直後。『①チャクラ』が所属する雷門部屋では、後援会との交流会(*11)が行なわれていた。雷門部屋の練習場が開放され、関係者が席を埋めている中、雷門部屋の親方が演説する。

「えー、皆様の声援のおかげで、今場所は『①チャクラ』がきっと優勝してくれると信じています。我々雷門部屋はアサクサに居を構え、皆様のお力添えを頂いている以上、必ずや地元アサクサでの優勝を飾ってくれるでしょう！」

２日を残し、優勝は『①チャクラ』、十束、ホワイトフェニックスの３名に絞られた。今場所は優勝の可能性があるのだ。タニマチやアサクサ商店街の人間、関係者は一同に集い、誰もが『①チャクラ』に期待していた。

(*11) 後援会との交流会

スポンサーや応援してくれる地域の人々を招いての交流会。相撲部屋関係者にとっては大切なイベントだ

このシーンでは『①チャクラ』と乙姫が接触しておく必要がある。なお、実際の力士のファンサービスとしては握手やサインの他にお姫様だっこなどもある。『①チャクラ』が嫌がらないのであれば、してあげてもいだろう。

壁ノ花

ミストレス、カブトワリ◎●、チャクラ

▼設定

「オレの鉄砲（つっぱり）はフルオートだ！」

一人称：オレ、二人称：オマエ

傲慢な口ぶり。実力のない力士はあからさまに見下す。

▼神業

□ファイト　□とどめの一撃　□黄泉還り

▼能力値／制御値

♠理性：６／13　♣感情：６／14

♥生命：６／10　♦外界：６／11

▼戦闘データ

【CS】９　【AR】１

【防御力】S：３／P：３／I：３

▼一般技能

4♠♣♥♦	★射撃	
4♠♣♥♦	回避	

▼スタイル技能

4♠♣♥♦	ガンフー	(TNX214)
5♤♧♡♢	クイックドロー	(TNX214)
4♠♣♥♦	ガンフーⅡ	(TOS100)
4♠♣♥♦	フラッシュリロード	(CTL77)
4♠♣♥♦	縮地	(TNX210)
4♠♣♥♦	†黒羽の矢	(TNX215)

▼アウトフィット

・WiP × 2……電：15／隠：13（TNX236）

攻：P+4　射：近　常にフルオート射撃。FA2

・廻志……電：-　／隠：-　（BHD100）

防（S/P/I）：3/3/3　生身のダメージ+2

・トレードマーク……電：-　／隠：-　（BHD117）

モードレットの刺青。肉体・精神ダメージ-2

▼戦闘プラン

セットアップで〈縮地〉使用。【CS】+6。

〈射撃〉〈ガンフー〉。達成値+5、攻：P+12、FA攻撃（品格値３減少）。

攻撃直後に〈フラッシュリロード〉使用（品格値３減少）。

《とどめの一撃》（品格値３減少）。《黄泉還り》は『①チャクラ』との取組で使用。《ファイト》は取組後に使用する。

▼セリフ：星野乙姫
「『②タタラ』先生、私、『①チャクラ』関のサインが欲しいんですけど……お願いしてもらえますか？」
「『①チャクラ』関！　私、ファンなんです！　握手してください！」《プリーズ！》

◆結末

『①チャクラ』の翌日のコンディションに影響しないよう、交流会はほどほどで終了する。

●イベント４：五大湖フルバースト

条件：「●イベント３：力人との語らい」以降、『①チャクラ』と『③バサラ』が合流した。
シーンプレイヤー：RL シーン
登場：不可

◆解説

“ホワイトフェニックス”に関する演出を行うシーン。プレイヤーには札回しと品格値の回復をさせておく。

◆描写

『①チャクラ』と『③バサラ』が合流したのを確認する影が１つ。
「『①チャクラ』が真教の術師と合流しました。キメラ力士による襲撃は困難です」
場面が変わり、連絡を受けるのは髭を蓄えたバサラの老人。
「無理はせずともよい。戻ってこい」
バサラの老人は通信を切る。バサラの老人と同室しているのは“モーニングブルードラゴン”。
「ガンダルフのジイさんよ。どうするんだ。十束にはＮ◎ VA 軍の護衛がついたし、『①チャクラ』の野郎には真教の術師だとよ」
「……構わんよ。今の“ホワイトフェニックス”に隙はない。念には念を入れての襲撃を考えていたが、こうなると襲撃失敗のリスクの方が高いじゃろうよ」
ガンダルフと呼ばれた老人は、部屋の四方の１つ、全てが強化ガラスで覆われた面を見据える。強化ガラスの先は１フロア分低くなっており、そこには広い空間と土俵。ここは浄化派の力士養成機関のトレーニング室。土俵の中央には立ち尽くす“ホワイトフェニックス”、その周囲には彼の練習台として破壊されたヒルコのキメラ力士たち。
“ホワイトフェニックス”は無表情なまま目をつぶっている。過去を回想していた。

12 歳。既に彼はモンゴルで負けなしだった。子供ながらに大人の相撲に混ざり、モンゴルの大草原で大人を投げ飛ばしていた。
15 歳。「“モーニングブルードラゴン”初優勝！角界の問題児と言われた男がついに頂点に立ちました！」相撲のライブ中継はモンゴルでも配信されており、それを見た彼は「僕もあの人みたいになる！モンゴルに金の雨を降らせる！」と決意を固めた。
17 歳。ガンダルフと名乗るバサラの老人が彼のもとを訪れた。「“モーニングブルードラゴン”が新たに立ち上げる五大湖部屋の力士を集めている」と言われた。モンゴルのみんなは彼を快く送り出してくれた。
19 歳。五大湖部屋の地下に存在する浄化派の力士養成機関の土俵で彼は塩を撒いた。その腕を叩きつける杖。ガンダルフだ。「そんなことで土俵を穢すことができると思うてか！　品格を落とすのはその程度の塩の撒きかたではできんぞ！」「しかし師匠、私が見た力士たちは……」「口答えをするな！お主はただ、相撲の品格を落とすことだけを考えておれば良いのだ！」師匠には逆らえなかった。
20 歳。「やめろ！　やめてくれ！　僕は全身義体なんか入りたくない。ウェットのまま力士になりたいんだ！」彼は手術台に拘束されている。「……恐るな。まもなくお主は力士として土俵入りする。ワシから２つのプレゼントをやろう」その横には、彼と全く同じ外見の全身義体。拘束されたまま叫ぶ彼を見て、ガンダルフは薄く笑う。「1 つはこの新しい身体。テラウェア製の全身義体、ワイズマンじゃ。そしてもう１つは四股名、そして能天使としての名前じゃ。お主はこれから“ホワイトフェニックス”じゃ！」

久しぶりの記憶だった。

▼セリフ：“ホワイトフェニックス”
「なぜ僕は、今更あの時のことを思い出すのだ……『①チャクラ』の取組を見て以来、心の中の何かがざわついている……（チャクラ◎になる）」
「（すぐにカリスマ◎に戻る）……いや。僕は相撲サイボーグ。心も記憶も、全てはモンゴルにおいてきたはずだ……」

◆結末

薄暗い浄化派力士養成機関の土俵の上で、“ホワイトフェニックス”は無表情のまま立ち尽くしている。

●イベント5：相撲サイボーグの覚醒

条件：「●イベント4：五大湖フルバースト」以降に発生
シーンプレイヤー：『①チャクラ』
登場：〈社会：武術界〉／SR：イエロー

◆解説

アサクサ場所、14日目の取組『①チャクラ』対“ホワイトフェニックス”の取組を行う。描写1ではカット進行を行い、描写2では十束との会話を行う。

“ホワイトフェニックス”は本来は全身義体に頼るような相撲をとることを望んではいない。取組の最中に力士としての本業と相撲の楽しさを思い出す。《黄泉還り》を使って以降はセリフの方針を変えること。

◆カット進行

“ホワイトフェニックス”とのカット進行では土俵戦闘ルールを使用する。取組開始時にサイバーウェア装備による品格値減少3が発生する。

また、『①チャクラ』は懸賞金として3報酬点を得る。

◆描写1

アサクサ場所、14日目。土俵の上に立つは“ホワイトフェニックス”と『①チャクラ』。

▼セリフ：“ホワイトフェニックス”

「……君の相撲は不愉快だ。さっさと終わらせてもらうよ」

「なんだ、この感覚は……そうか、これが僕が本当にやりたかった……心から熱くなれる相撲……！」（《黄泉還り》使用）

「負けた……しかしなんだ、この充実感は……」

◆描写2

「ただいまの取組、勝者は『①チャクラ』。決まり手は……」

『①チャクラ』の勝利に観客が沸く。土俵を降りる“ホワイトフェニックス”を、普段出迎える“モーニングブルードラゴン”の姿はない。

一方、君は懸賞金を受け取る。

そして勝者である君は次の力士に力水を運ばなければならない。横綱・十束が君を待っている。

▼セリフ：十束

「“ホワイトフェニックス”に熱い取組をさせるとは。その熱は私以上のようだな、『①チャクラ』」

「千秋楽でも待っていろ、『①チャクラ』。私もすぐにそこに行く」

◆結末

土俵の上では十束対壁ノ花との取組が始まろうとしている。シーンを終了する。

そして土俵の外では、ポケットロンで指示を出す“モーニングブルードラゴン”の姿があった。

●イベント6：灰色の魔術師、暗躍

条件：「●イベント5：相撲サイボーグの覚醒」の直後
シーンプレイヤー：『②タタラ』
登場：〈社会：武術界〉／SR：イエロー

◆解説

ガンダルフと“モーニングブルードラゴン”が乙姫を誘拐し、そのことを『②タタラ』に告げるシーン。

描写1では『②タタラ』との会話を、描写2では乙姫の回想が入る。

◆描写1

アサクサ場所、14日目。結びの一番を前に、乙姫が姿を消していた。

『②タタラ』たちが探しても見つかる様子はない。そのうち結びの一番は十束の圧勝で終了し、観客も全て会場から立ち去った。

やがて『②タタラ』のポケットロンに連絡が入る。

ホワイトフェニックス

バサラ●、カリスマ◎、チャクラ

▼設定

「僕は感情を捨てた……モンゴルに置いてきたのだ」

一人称：僕、二人称：君

機械のような口調だが、『①チャクラ』との取り組みを経て力士としての心を取り戻す。

▼神業

□天変地異　□神の御言葉　□黄泉還り

▼能力値／制御値

♠理性：7／13　♣感情：7／15
♥生命：4／11　♦外界：4／9

▼戦闘データ

【CS】9　【AR】2
【防御力】S：7／P：7／I：8

▼一般技能

4♠♣♥♦　自我
3♠♣♥◇　★白兵

▼スタイル技能

8♤♧♡◇	居合	(TNX204)
3♤♧♡◇	居合Ⅱ	(TOS95)
3♤♧♡◇	高位元力	(TOS84)
1♤♧♡◇	具現者	(CTL61)
4♠♣♥♦	†加速	(TNX183)
5♠♣♥♦	†元力：器物	(TNX185)

▼アウトフィット

・廻志……電：-　／隠：-　(BHD100)
防（S/P/I）：3/3/3　生身のダメージ+2
・ワイズマン……電：23／隠：-　(CTL102)
防（S/P/I）：4/4/5　攻：I+3　受：1　【AR】2

▼戦闘プラン

セットアップで〈自我〉〈加速〉使用。【CS】+[判定に使用した札の数字]。
〈白兵〉〈元力：器物〉で攻撃。達成値+18。攻：I+5。
【AR】で上回っている場合はリアクションでパリイを行う。達成値+10。受：1。
《天変地異（〈具現者〉の効果で《死の舞踏》として扱う）》《黄泉還り》は取組で使用。
《神の御言葉》は取組のセットアップ直後に攻撃神業として使用（品格値-3）。演出は「猫だましを行い、音の中に仕込ませた催眠音で相手の平衡感覚を崩し、膝をつかせる」。

送信主は乙姫だが、ホログラフが映しだしたのは元横綱“モーニングブルードラゴン”と髭を生やしたバサラの老人。そしてその背後で縛られ、猿轡を噛まされた乙姫だった。

▼セリフ：“モーニングブルードラゴン”

「よォ、このお嬢ちゃんの主治医かな？　ちょっと話があって連絡させてもらったぜ」

「俺は“モーニングブルードラゴン”。まあ説明は不要だよな」

「ちょっとよぉ、このお嬢ちゃんの主治医として、『①チャクラ』にお願いして欲しいんだよ。明日の取組で負けて欲しいってよ（《買収》を使用）」

「要求を飲まなかった場合は……わかるよな？　さて、うちの師匠に変わろうか」

▼セリフ：“灰色の”ガンダルフ

「さて、『②タタラ』よ。お主へのリクエストは“モーニングブルードラゴン”が話した通り。我々としては2人目の横綱は不要。このまま『①チャクラ』がわざと負けてくれれば、それだけで品格は地に落ちる。それが一番エエと考えておる」

「ところでこの薬。この娘にとって大切な薬のようじゃ」

「（《天変地異》を使用。薬が燃え盛る）おっとと……つい気合が入り燃やしてしもうたわ。こうなるとお主たちに選択の余地はない。わかるな」

◆描写2

“モーニングブルードラゴン”とガンダルフが話す後ろで、意識が朦朧としながら乙姫は先日前のことを思い出していた。

講演会と力士の交流会。乙姫は『②タタラ』に頼み込み、『①チャクラ』と握手をした時のことだ。乙姫が握った大きい手は、生命力に満ち溢れていた。

▼セリフ：星野乙姫

「もう死ぬと思ってたけど、私生きてる。そうか、力士は力人（*12）。きっと『①チャクラ』関が力をくれたんだ……（《プリーズ》を使用）」

「『①チャクラ』関、負けないで……優勝して……（《ファイト》を使用）」

「『②タタラ』先生、ごめんなさい……私、手術受けておくべきだった……」

◆処理

このシーンでは複数の神業処理が発生する。

“モーニングブルードラゴン”は《買収》を使用する。効果は乙姫の誘拐だ。あくまでも『①チャクラ』との取引の材料となる乙姫を入手することが効果であり、『①チャクラ』がこれに乗るかは別の話だ。話に乗る場合は勝ち星の買収により品格値を10減少させる。

ガンダルフは《天変地異》を使用し、乙姫が飲まなければならない薬を燃やす。

しかし乙姫は《プリーズ》を使用し、回想で『①チャクラ』に接触し、そのタイミングで《黄泉還り》を使用してもらうことでこの日は薬がなくても生き延びることができる。

そして『①チャクラ』に《ファイト》を使用し、《黄泉還り》を増やす。

◆結末

乙姫は虚ろな表情だが、『②タタラ』に目で訴える。自分のことより、『①チャクラ』に最後まで取組をとらせて欲しいと。

●イベント7：共同戦線

条件：「星野乙姫の監禁場所」のアドレスを得ると発生

シーンプレイヤー：『③バサラ』

登場：〈社会：武術界〉／SR：イエロー

◆解説

アサクサ場所、千秋楽。ミューが『③バサラ』に連絡を取り、キャスト全員を呼び出す。状況のまとめとSPSの配布を行う。

◆描写

アサクサ場所、千秋楽。『③バサラ』のもとに、ミューから連絡が届く。

「『③バサラ』さんですか？　至急の連絡です。両国ナショナルアリーナの管理室に来てください。その際、今回の件に関係する人は全員連れてきていただけるでしょうか」

管理室で待っていたのはミューだけではない。N◎VA軍の和泉紗季もそこにいる。

▼セリフ：ミュー

「『③バサラ』さんに来ていただいたのは他でもありません。非常事態につき、N◎VA軍から協力要請を受けました。そのために事情の確認をしたいと思いまして」

「『①チャクラ』さんのファンの少女が、浄化派に誘拐されたと聞きました。これは本当ですか？」

「……N◎VA軍から聞いた情報によると、浄化派は日本を守る霊的結界と関係している、相撲の品格を落とすことを目的としていると。そうなると『①チャクラ』さんに対して買収を仕掛けるかも知れないと言われました……」

▼セリフ：和泉紗季

「……我々の立場としては、『①チャクラ』さんには人質よりも取組を優先していただきたいのですが、そういうわけにはいかないでしょう。十束さんも、『①チャクラ』さんとは何の憂いもなくぶつかりたいと」

「ですので……会場に観戦に来ていたミュー猊下に協力を要請しました。真教としては敵である浄化派がいる。我々としてはとにかく品格を傷つけることなく千秋楽を終えて欲しい。そして『①チャクラ』さんは万全で千秋楽に挑める」

(*12) 力士は力人
力士に抱かれた赤子は健やかに育ち、病気と無縁になると言う伝承がある。ニューロエイジでもその慣習は健在だ。

「霊的結界のこと、お話できずに申し訳ありません。一応、重要機密でしたので。品格を守ることはお互いの利益につながるため、あのようにお話させていただきました」（『④エグゼク』に対して）
「今回の一件、どのように報道 (*13) されても構いません。『③バサラ』さんたちのお手伝いをしていただけるのであればそのほうが我々にとってお利益になると考えています」（『⑤トーキー』に対して）
「我々N◎VA軍は両国ナショナルアリーナの周辺に人を配置し、彼らが外に出ないかを見張っています。皆様には人質の奪還と、心置きなく千秋楽での取組に挑んでいただきたい」

◆結末

「『③バサラ』さん、お願いできますか？」
ミューが『③バサラ』の顔を見つめる。
【SPS：土俵の品格を守る】をキャスト全員に配布する。

■情報項目

リサーチフェイズ開始時に調べることが出来る情報項目は以下のとおり。

全員共通：アサクサ場所
『①チャクラ』：十束、壁ノ花
『②タタラ』：星野乙姫
『③バサラ』：モーニングブルードラゴン
『④エグゼク』：相撲の品格
『⑤トーキー』：相撲の品格

◆アサクサ場所

〈社会：武術界、メディア、企業〉

7　ニューロエイジ最大のエンターティメントスポーツとなったニューロエイジ相撲のアサクサ場所。鎖国中であり、国外で試合する機会がない日本の大相撲とは別物だが、同じ系譜の相撲である。

10　多くの部屋には企業がスポンサーについており、部屋ごとの特色が現れている。企業は力士に最新技術（ヘイロンならドラッグや人造変異、テラウェアならウェブ関係、ヒュプノスならサイコアプリ）を提供し、力士はその力を使って勝つことで企業の技術力をアピールできるため、近年では技術力での代理戦争の意味合いも強くなってきている。

12　今場所の優勝候補 (*14) は【十束】、『①チャクラ』、【ホワイトフェニックス】、【壁ノ花】、墨桜、夢ノ島、夏大海などに絞られている。

14　横綱になるためには「二場所連続の優勝」あるいはそれに匹敵する実績が必要となるが、前場所まで【十束】が圧倒的すぎるため、【十束】を倒して優勝する人間がこの場所で現れれば、横綱になるのではないかと言われている。

◆十束

〈社会：武術界〉〈コネ：十束〉

7　ニューロエイジ相撲最強の横綱。191cm、115kg、体脂肪率 10.9%。力士としては痩せ型 (*15) だが怪力を誇り、瞬発性でも 100m を 10 秒台で走るスーパーアスリート。

10　心技体揃った完璧な横綱。ウェットを貫いていることも昔ながらの相撲ファンからも人気が高い。得意技は切れ味鋭い張り手。そのパワーが強すぎて肩を脱臼する癖を持っており、周囲からサイバーウェア関節の導入を勧められたが、肩の筋肉を強化することで脱臼を克服し、ウェットを貫いた過去がある。

12　過去に名横綱を輩出しているレッドエリアの【手力男部屋（たぢからおべや）】所属。

14　手強男部屋では子どもたちの精神面での修養も兼ねて相撲教室を開いており、自ら率先してストリートチルドレンの厚生に励んでいるなど、人格も優れているが、故に脅かす存在を期待するファンも多い。

◆壁ノ花

〈社会：ストリート、武術界〉

8　北米出身の白人力士。元々は円卓の騎士入りが噂される荒事屋だったが、相撲の素晴らしさに憧れ、力士に転向した男。その経歴から、一部では“土俵上の騎士”と呼ばれる。

10　本来は正統派の押し相撲の力士で、後輩の面倒見もいい模範的な力士だったが、【十束】との圧倒的な実力差を前にスタイルを変え、後輩への当たりも厳しくなり、面倒見の良さはかわいがりとして表面化するようになった。

10　得意技は鉄砲（クッパリ）。腕に銃器を仕込んでおり、その銃から放たれる高速の張り手で相手を圧倒する（カブトワリ）。「腕と銃が一体化すればサイバーウェアの一部。サイバーウェアが許可されるのに腕と一体化した銃が却下されるのがおかしい」という主張は流石に通らないと思われたが、意外とあっさり【横綱審議委員会】がこれを通し、賄賂の噂がある。

12　弾丸部屋所属。服役中のメンバー (*16) にモードレッド・カーライルの姿を見せる目的を持つ。壁ノ花以外にもカーライルの腕自慢から力士に転校した人間が多く、壁ノ花もモードレット・カーライルを刺青を背負っている。

(*13) 報道
相撲の品格に影響するのは「角界で何が起きたか」であり、「起きたことをどのように報道されたか」ではない。そのため、『⑤トーキー』の報道スタンスに対してN◎VA軍は基本的に意見を挟まない。ただし、他キャストとの衝突が発生する可能性があるだろう。
本シナリオで稲垣光平が横綱審議委員会に名を連ねているのは、叩く対象にしやすいためだ。『⑤トーキー』が角界の暗部を暴いたり、誰かを社会的に追い詰めたいスタイルならば、稲垣を狙い撃ちできる（その場合、他キャストとは衝突しにくい）ことを告げてもいいだろう。

(*14) 優勝候補
特にリサーチ項目として用意していないが、プレイヤーが調べたい場合は“墨桜”“夏大海”“夢ノ島”などは調べても構わない。〈社会：武術界〉の判定に成立した場合、サイドバーのそれぞれの情報を公開すること。

(*15) 力士としては痩せ型
イメージの想像ができない場合は「千代の富士」で画像検索すること。

(*16) 服役中のメンバー
現代日本では、NHKの放送は服役中でも見ることができるため、反社会的組織の関係者が相撲中継に映り込むことで服役中の組員を励ましていたと言われている。

◆星野乙姫

〈社会：武術界、テクノロジ〉〈コネ：星野乙姫〉

7　ニューロエイジ相撲の大ファンの少女。

10　心臓に病を抱え、サイバーウェアに取り替えれば克服できるが、手術を怖がって受けようとしていない。『①チャクラ』が横綱になれば手術を受けると約束している。

12　1日に1回、心臓の薬を服用する必要がある。

◆“モーニングブルードラゴン”

〈社会：武術界、アストラル〉

8　ニューロエイジ相撲の元横綱。

10　記者会見をサボってサッカーする、関東狂愕連合のカゼに暴行するなど、トラブルを起こし続け、【相撲の品格】を著しく傷つけたとし、強制引退させられている。

12　引退後、謎の資本を背景に北米系企業の連合体がスポンサーにつけた【五大湖部屋】を立ち上げた。

14　実は真教浄化派のエージェントである。

◆相撲の品格

〈社会：武術界、アストラル〉

8　ここ数年で一気に下がっているとされる相撲界の品位。

10　夏系の力士中心に発生した薬物問題、北米系力士を中心に発生した八百長問題、体育会系にありがちな「かわいがり」と称する暴行問題に加え、元横綱【モーニングブルードラゴン】の悪行がイメージダウンを加速。彼が立ち上げた五大湖部屋も問題視されている。

12　土俵における【品格と霊的事象】は関連があり、品格が落ちるにつれ、霊的な災いが起こると主張する者もいる。アストラル関係者(『③バサラ』など）ならば詳しいかもしれない。

◆手力男部屋(たぢからおべや) (*17)

〈社会：ストリート、武術界〉

8　レッドエリアに居を構える地域密着型の相撲部屋。市民団体や熱烈な相撲ファンがスポンサーについている。

10　天羽々斬(あめのはばきり)や草薙など、日本神話に由来した名を四股名に用いる傾向がある。中でも【十束】の名は三代目で、歴代の名横綱がその名を襲名している。

15　【N◎VA軍】の関係者が出入りしている

◆横綱審議委員会

〈社会：企業、メディア、武術界〉

8　土俵の方向性を決める有識者会議。

10　数年前、稲垣が就任して以来、賄賂が横行。土俵の品格が下がる自体が勃発するようになった。

12　【N◎VA軍】の息がかかった人間が審議委員会に名を連ねるようになり、引き締めを図っている。

◆五大湖部屋

〈社会：ストリート、武術界、アストラル、企業〉

8　北米系企業の連合体がスポンサーについた相撲部屋。テラウェアの全身義体、ヒュプノスのサイコアプリをインストールした力士が多い。親方は元横綱の【“モーニングブルードラゴン”】、代表的な力士は【“ホワイトフェニックス”】。

10　実は浄化派が隠れ蓑にしているカヴァー相撲部屋。【“灰色の” ガンダルフ】という浄化派のエージェントが指揮を執っている。

12　【“ホワイトフェニックス”】の取組を有利にするため、対戦相手の買収や取組前などを平気で行う。【“ホワイトフェニックス”】との取組が発生するようであれば、『①チャクラ』が襲撃される可能性は高い。誰かが護衛する必要があるだろう。

◆品格と霊的事象

〈社会：アストラル〉

8　相撲の品格が落ちるにつれて霊的事象による社会不安の発生や人々の精神の安定が乱れるなど、負の影響を与えるとされる因果関係。

10　相撲は神事であり、土俵が発する聖なる力が神国日本の霊的結界を維持することに一役買っているが、品格が失墜することで聖なる力が失われ、日本の霊的結界がダメージを受けるとともにニューロエイジにも負の影響が与えられる。

12　品格を回復するには、安定した東西の横綱が必要となる。

14　応急処置的に品格を回復することも可能だ。〈社会：アストラル〉〈社会：武術界〉などの判定を行い、達成値16以上となれば品格値が1点回復する。

(*17) 手力男
日本神話に登場する神。天手力男（アメノタヂカラオ）とも。天照大御神がこもった天岩戸を動かした（あるいは天照大御神を引っ張り出した）とされる。力の神、スポーツの神として信奉されている。

(*18) 星野乙姫の監禁場所
この情報項目を調べると「●イベント7：共同戦線」が発生する。14日目に調べることができるが、調べた直後にすぐにでも向かいたいとキャストが主張した場合、「調べ終わるのに1日かかる」としておこう。状況を動かすのは15日目の千秋楽だ。

◆“ホワイトフェニックス”

〈社会：アストラル、武術界〉

8　モンゴル出身。元横綱【“モーニングブルードラゴン”】の弟弟子に当たる。

10　「相撲の神に愛されている男」と呼ばれ、ゴッドハンドと称される腕使いは押し相撲・組み相撲で負け知らず。ある占い師は〈元力：器物〉の使い手だと称した（バサラ）。

12　【五大湖部屋】所属。テラウェア製全身義体による屈強な肉体に加えてヒュプノス製サイコアプリで鍛えた精神力を持ち、奥の手として精神攻撃を仕込んだ猫だましで相手に触れずして勝つ相撲をとる（カリスマ）。

14　真教浄化派のエージェントであり、少年期より真教浄化派の力士養成機関で育った相撲サイボーグ。【“モーニングブルードラゴン”】に続き、相撲の品格を失墜させるために動いている。

◆“灰色の”ガンダルフ

〈社会：アストラル、武術界、テクノロジ〉

8　相撲の品格と日本の霊的関係の因果関係に目を付け、品格の失墜を狙う浄化派の術師。電脳に詳しい魔術師（ニューロ）であり、同時に炎の剣を振るう剣士（カタナ）でもある。

12　リングの破壊を目論んでおり、【“モーニングブルードラゴン”】【“ホワイトフェニックス”】以外にも合成で生み出したキメラ力士や“ホビット”と呼ばれる電脳工作員集団を率いている。

◆N◎VA軍

〈社会：ストリート、武術界、アストラル〉

8　土俵の品格の失墜を憂い、N◎VA軍が動いている。

10　相撲の【品格と霊的事象】及び日本の霊的結界になにかしらの因果関係があるとされ、N◎VA軍はそれを警戒して動いている。

12　横綱審議委員会にN◎VA軍の関係者が就任し、麻薬の一掃、かわいがりの追求などに力を入れているが、同じく横綱審議委員会の稲垣が好き放題したために対処が追いついていない。

14　元日本人横綱がN◎VAで開いた相撲部屋【手強男部屋（たちからおべや）】を支援している。

16　土俵の品格の失墜をさけるためであれば協力を惜しまない。

◆星野乙姫の監禁場所 (*18)

〈社会：武術界〉

12　両国ナショナルアリーナに、五大湖部屋が匿名で借りた資材スペースを発見する。アドレスを得る。

相撲の決まり手について

テストプレイにおいて、演出面でもっとも頭を悩ませたのは相撲の決まり手だった。

全てを網羅することは難しいが、「これを決まり手にすると相撲らしくなる」決まり手を以下に記す。

・突き倒し

所謂「つっぱり」。上半身を張り、土俵の外に向けて押す。脳などを揺らしてKOに近い形での決まり手も突き倒しに含まれる。

・寄り切り / 押し出し

相手を土俵の外に押し出すように進む技。ともに相撲では最も一般的な決まり手の1つ。

寄り切りと押し出しの違いは、寄り切りは相手のまわしを掴み、密着しつつ自分が進むことで相手を外に出す。

押し出しは寄り切りと近いが、まわしを持たずに相手を外に出す。

・はたきこみ

押してくる相手に対して身をかわし、相手の背中などをはたいてバランスを崩すことで倒す技。最初の立会に変化（正面からぶつからず、逃げる動きをとるケースが多い。

正面からぶつかる技ではないため、褒められないことも多いが、立派な技である。今回のシナリオにおいては、品格に影響しないという裁定で問題ないだろう。

・上手投げ

相手のまわしを上手（相手の腕の上）から抑え、投げる。

相撲の王道の技とも言われるほどオーソドックスな投げ技。歴代の名横綱にも使い手が多く、この技で決めてさえおけばなんとなく相撲らしくはなるだろう。

参考文献

本シナリオを作るにあたり、参考になった書籍を以下に記す。

・川田『火ノ丸相撲』集英社

週刊少年ジャンプにて連載。舞台は大相撲ではなく高校相撲だが、ジャンプのスポーツ漫画に必須と言える必殺技を、リアルさを損なわずに演出している。

なお、上記のはたきこみ及び変化についても、この漫画の107話で取り上げている。本シナリオではたきこみを使う『①チャクラ』をどう扱うか迷った場合、参考にしてみるといいだろう。

・佐藤タカヒロ『鮫島、最後の十五日』秋田書店

週刊少年チャンピオンにて連載。主人公は大横綱の息子で、入門からデビューを扱う『バチバチ』、新弟子を迎えてからの『バチバチBURST』を経て『鮫島、最後の十五日』へと繋がる。

本作品はタイトルの通り、相撲の一場所十五日間が舞台となる。色々なものを諦めてしまった力士、故郷を想う外国人力士、機械のような心を持つ力士が主人公に触発され、熱い心を取り戻しながら相撲に挑むストーリーは本シナリオの中心軸の参考となっている。

・西野マルタ『五大湖フルバースト 大相撲SF超伝奇』講談社

月刊少年シリウスにて連載。200年後、アメリカの国技となった大相撲を舞台としており、全身義体の力士が登場する。全身義体の力士に挑むは正統派の力士“伝説の横綱”。インパクトの強い相撲のフィクション作品として、主に敵ゲストの演出で参考にしている。

クライマックスフェイズ

CLIMAX PHASE

●土俵の王（ロード・オブ・ザ・リング）

◆解説

土俵上の『①チャクラ』対十束と、それ以外のキャスト対“灰色の”ガンダルフ・“モーニングブルードラゴン”・トループに別れて戦闘を行う。

描写1で『①チャクラ』を、描写2でそれ以外のキャストの演出を行い、カット進行に入る。

◆描写1

アサクサ場所、千秋楽。土俵上で『①チャクラ』の前に立つは、角界の頂点、土俵上の絶対王者、相撲における唯一神。彼こそは横綱。

▼セリフ：十束

「私は数多のチャクラに挑まれ、そしてねじ伏せてきた。私に敗れた男たちは私を超えるため、ある者はドラッグに、ある者はサイバーウェアに手を出し、しかしそれでも私に勝てなかった」

「……間接的には、相撲の品格を落したのはこの私ということになる。しかし手を抜くこともまた品格を穢す。皮肉な現実の中、私は耐え続け……そして貴方が現れた」

「全てを受け止め、そして私は勝利する。来るがいい、『①チャクラ』。“横綱”を見せよう」

◆描写2

手を縛られ、猿轡を構われた乙姫が転がされている殺風景な部屋には、観戦用にモニターが用意されている。

「……『①チャクラ』、負けますかねェ」

「横綱は強い。仮に『①チャクラ』が我々の誘いに乗る気がなくとも、心・技・体揃わない状態では勝てはせぬ。この状況で動揺しないはずはなかろう」

キャストたちが乗り込んでくると、“灰色の”ガンダルフと“モーニングブルードラゴン”は戦闘態勢を取る。モニターから響く行司の声が戦闘開始の合図となった。

▼セリフ：“灰色の”ガンダルフ

「どうやってここを探り当てたかはわからぬが……つまり『①チャクラ』は我々の要求を呑む気はないということか」

「よかろう。ここからでも品格を落とすことは可能じゃ。お主らの相手をしつつ、土俵（リング）を破壊させてもらおう」

▼セリフ：“モーニングブルードラゴン”

「ゲーッ！？　来やがっただと？」

「このバサラ野郎！　ブッ殺してやる！」

▼セリフ：星野乙姫

「た、助けてくれてありがとうございます……取組は……『①チャクラ』関はどうなっていますか……？」

◆カット進行

『①チャクラ』対十束のカット進行では土俵戦闘ルールを使用する。

それ以外のカット進行はキャストとゲストはそれぞれ1つのエンゲージに纏まり、キャストとゲストのエンゲージの距離は近距離とする。なお、プレイヤーが3人の場合は“灰色の”ガンダルフと“モーニングブルードラゴン”が、プレイヤーが4人の場合はそれに加えてキメラ力士（ヒルコトループ）と電脳工作部隊“ホビット”（ニューロトループ）が戦闘に参加する。

土俵上の戦闘が先に終わった場合、ゲストは戦闘を放棄する。逆に土俵上の戦闘が長引く場合はカット進行は続行となる。『①チャクラ』への支援を行うことになるだろう。

◆結末

「ただいまの取組、勝者は『①チャクラ』。決まり手は……」

『①チャクラ』の勝利に観客が沸く。圧倒的な強さを誇る十束に、ついに土がつく瞬間がやってきたのだ。

「……完敗だ、『①チャクラ』。貴方の強さを受け止めることができなかった」

十束は恭しく頭を下げる。

「おそらく今日の結果を持って、横綱審議委員会は貴方を横綱にするだろう。次の場所は……私は挑戦者として貴方に挑ませてもらおう」

そしてこの日、土俵の王（ロード・オブ・ザ・リング）が誕生した。

彼の名は『①チャクラ』。土俵上の神。

エンディングフェイズ

ENDING PHASE

●『①チャクラ』

横綱審議委員会は『①チャクラ』の横綱を認める。

雷門部屋では昇進伝達式が行われる。横綱審議委員会の使いの者が雷門部屋を訪れ、『①チャクラ』は決意表明を述べることになる。

●『②タタラ』

星野乙姫は勇気を持って手術を受け、心臓の不安を払拭する。

次の場所のチケットも手配し、『②タタラ』と一緒に『①チャクラ』の応援に行こうと持ちかける。

●『③バサラ』

ミューが労いの言葉をかけてくれる。

また、今回の件でN◎VA軍に1つ貸しを作ることもできる。

●『④エグゼク』

相撲の品格を守り、新たな横綱が生まれたことで相撲人気はさらに加速する。

《買収》を使用すれば、懸賞旗の数を増やし、更なる広報効果を得ることも可能だ。

また、今回の件でN◎VA軍に1つ貸しを作ることもできる。

●『⑤トーキー』

《暴露》した内容に応じて結城あやが感謝を述べる。

シナリオ運用の指針

●このシナリオについて

このシナリオは、ニューロエイジにおける相撲の表現と、サイバーウェアなどを含めた最新技術とスポーツ、チャクラの関係を表現すると言う、通常のトーキーN◎VAのシナリオとはかなり違う内容になっている。初心者には向かない上、『①チャクラ』に関しては相撲に関する最低限の興味や知識がなければ難しいシナリオとなる。

テストプレイでは、『①チャクラ』に入るプレイヤーは最低限の相撲の知識を持っているケースばかりだった。相撲に対して思い入れがあるプレイヤーが参加する場合は当然盛り上がったが、物凄く詳しい知識を求める必要はないだろう。とは言え最低限の知識と興味を持っているプレイヤーに『①チャクラ』を担当してもらうことを強く推奨する。

●キャストの設定について

本シナリオは特殊なキャストを求められるため、アンダーワークに時間をとり、キャストを作り込むことを推奨する。

『①チャクラ』は基本的にウェットのケースが多い。テストプレイでは1度だけサイバーウェアを入れた力士が参加しているが、品格値の減少に苦しめられた。プレアクトなどでその点は指摘してもいいだろう。

『②タタラ』は必ずしもタタラである必要は無く、『①チャクラ』の支援ができるのであればミストレスなどでも構わない。

●特殊ルールについて

本シナリオでは2つの特殊ルールを使用しており、キャストの行動に制限をかけるようにしている。しかしプレイヤーが使いたいデータ全てに対応しているわけではなく、TNXは現在進行形でデータの拡張がされている。RLは基本的に、プレイヤーフレンドリーで処理をした方がスムーズに運営できる。

本シナリオの特殊ルールは本来、「〈斬裁剣〉などで廻志を故障させて不浄負けを狙う」「〈脱がせの鬼（前版「トーキーN◎VA the Detonation」に存在した、相手の装備を脱がす特技）〉で廻志を脱がせて不浄負けを狙う」「〈引き寄せ〉を使って力士を土俵外に引き寄せ、強制的に敗北させる」などの無茶苦茶な方法を潰すために考案されたルールだ。逆に言えば、プレイヤーサイドである程度マナーを守り、相撲としての試合が成立するのであれば、それを断る理由はない。

具体的にテストプレイで発生した事例を以下に記す。

・ミストレスやタタラ以外の特技はどこまで品格に影響しないか

→『①チャクラ』を応援することで強くなる演出なら許可して構わない。具体的には〈名解説〉〈フォトジェニック〉などは構わないだろう。〈サポート〉などは電脳での外部強化に繋がると判断し、品格が下がると裁定した。

なお、〈血脈：神族〉を使用したいというプレイヤーもいた。そのキャストは古来より日本を守護するアヤカシだったため、品格は下がらないものとした。

・品格値の回復の判定に使える技能とは

→〈社会：アストラル〉〈社会：武術界〉が基本になるが、キャストによっては後半のリサーチでやれることが少なくなってくるため、緩めに裁定してもいいだろう。

テストプレイでは〈白兵〉（完璧な四股を踏む）、〈社会：メディア〉（品格ある相撲について報道する）、〈コネ〉（品格ある相撲についてコネに啓蒙する）など、様々な方法が提案され、ほとんどは許可している。

十束

カブト、カタナ、チャクラ◎●

▼設定

「横綱の誇りに懸け、この道を邁進するのみです」

一人称：私、二人称：貴方、君

品格ある横綱。決して慌てず、試みだすことなく語る。

▼神業

□難攻不落　□死の舞踏　□黄泉帰り

▼能力値／制御値

♠理性：９／16　♣感情：３／13
♥生命：９／15　◆外界：３／７

▼戦闘データ

【CS】 10　【AR】 1
【防御力】S：3／P：3／I：3

▼一般技能

3♠♣♥◇　★白兵
3♠♣♥◇　自我

▼スタイル技能

2♠♧♥◇　拳法　(TOS98)
2♠♧♥◇　手刀　(TNX211)
2♠♧♥◇　手刀Ⅱ　(CTL74)
2♠♧♥◇　反射防御　(TNX189)
2♠♧♥◇　†自動防御　(TNX190)
2♠♧♥◇　†粉砕剣　(TNX205)
2♠♧♥◇　†不破の盾　(CTL64)
4♠♣♥◆　†牙の門　(CTL75)
2♠♧♥◇　※攻防一体　(TOS87)
1♤♧♥◇　※二天一流　(TNX205)
4♠♣♥◆　※八卦　(TNX211)

▼アウトフィット

・廻志……電：-　／隠：-　(BHD100)
防（S/P/I）：3/3/3　生身のダメージ+2
・ウェット……電：-　／隠：-　(TNX258)
サイバーウェアを一切取得していない。

▼戦闘プラン

最初のカットのセットアップで〈縮地〉〈八卦〉。この判定には切り札を使用する。【CS】+10、【理性】【感情】【生命】能力値+3。2カット目以降は〈八卦〉のみを行い、手札回しを行う。
メジャーアクションは〈白兵〉〈手刀〉〈粉砕剣〉〈二天一流〉。達成値+2。攻：S+18。〈手刀Ⅱ〉の効果で〈粉砕剣〉で発生する［故障］の効果を無効化する。
リアクションは〈白兵〉〈自動防御〉〈不破の盾〉。受：12。
リアクションには1シーンに1回まで〈攻防一体〉で反撃を行う。
ダメージを受けた際は1シーンに1回まで〈牙の門〉を使用し、ダメージを12点削る。

モーニングブルードラゴン

カブキ●、エグゼク◎、クロマク

▼設定

「もう素手でなんか戦うかよ！　これからは金の時代だ！」

一人称：オレ、二人称：オマエ、アンタ

横柄で荒い口調。タブーを気にしないフリーダムな発言が多い元横綱。

▼神業

□チャイ　■買収　□腹心

▼能力値／制御値

♠理性：３／11　♣感情：６／13
♥生命：４／10　◆外界：８／14

▼戦闘データ

【CS】 6　【AR】 1
【防御力】S：0／P：0／I：0

▼一般技能

▼スタイル技能

4♠♣♥◆　†デスマーチ　(TNX203)

▼アウトフィット

なし

▼戦闘プラン

ガンダルフの行動を〈デスマーチ〉で支援する。
《腹心》《チャイ》はガンダルフ及び自分への攻撃に対する防御神業として使用する。

“灰色の”ガンダルフ

バサラ◎●、カタナ、ニューロ

▼設定

「土俵（リング）、壊すべし……！」

一人称：ワシ、二人称：お主

浄化派の能天使。老人めいた口調。

▼神業

■天変地異　□死の舞踏　□電脳神

▼能力値／制御値

♠理性：８／15　♣感情：４／13
♥生命：４／９　◆外界：８／11

▼戦闘データ

【CS】 7　【AR】 1
【防御力】S：4／P：4／I：5

▼一般技能

2♠♧♡◆　電脳
4♠♣♥◆　★自我
3♠♧♥◆　★白兵

▼スタイル技能

5♤♧♡◇　強化元力　(TOS84)
4♤♧♡◇　防壁構築　(TNX224)
4♠♣♥◆　†加速　(TNX183)
2♠♧♡◆　†元力：火炎（正）　(TNX184)
4♠♣♥◆　†ツェノンの逆理　(TNX225)
2♠♧♡◆　†ポルターガイスト　(TNX225)
2♠♧♡◆　※ブービートラップ　(TNX225)

▼アウトフィット

・ラピエル……電：14／隠：8　(TOS109)
攻：P+4　受1
・ワイズマン……電：23／隠：-　(CTL102)
防（S/P/I）：4/4/5　攻：I+3　受：1　【AR】2
「サ：3、ハ：4、ソ：5」のタップとして扱う。
常時〈電脳〉の達成値+2。

▼戦闘プラン

セットアップで〈自我〉〈加速〉。【CS】+［判定に使用したカードの数字］。
メジャーアクションは〈白兵〉〈元力：火炎（正）〉で攻撃。達成値+6、攻：X+10。
リアクションは〈電脳〉〈ポルターガイスト〉〈ブービートラップ〉を行い、追加の【AR】を発生させる。達成値+6
《死の舞踏》は『①チャクラ』以外への攻撃神業として、《電脳神》は自分か”モーニングブルードラゴン”への防御神業として使用する。
『①チャクラ』がウェットではない場合、『①チャクラ』のリアクションに対して〈ツェノンの逆理〉を使用する（品格値-3）。

キメラ力士

ヒルコ5レベルトループ

▼設定

相撲の品格を落とすために生み出されたヒルコの力士。相手の生身や廻志を破壊する能力を試験的に搭載している。

▼能力値／制御値

♠理性：８／10　♣感情：６／８
♥生命：７／10　◆外界：６／８

▼戦闘データ

【CS】５　【AR】１
【防御力】S：1／P：1／I：2

▼一般技能

2♤♣♥◇　★白兵

▼スタイル技能

2♤♣♥◇　†腐食細菌　（TOS65）

▼アウトフィット

・生身……電：-　／隠：-　（TNX232）
攻：I-0　受：0　素の肉体による攻撃。

▼戦闘プラン

〈白兵〉〈腐食細菌〉でアウトフィットの故障を試みる。

電脳工作部隊“ホビット”

ニューロ5レベルトループ

▼設定

“灰色の”ガンダルフにより育てられた電脳工作員集団。

▼能力値／制御値

♠理性：８／10　♣感情：７／10
♥生命：５／６　◆外界：７／10

▼戦闘データ

【CS】５　【AR】１
【防御力】S：0／P：0／I：0

▼スタイル技能

3♠♣♡◆　†ツェノンの逆理　（TNX225）

▼アウトフィット

・ガイアデック……電：15／隠：10（TNX244）
サ：1　ハ：0　ソ：2　普及型のタップ。

▼戦闘プラン

キャスト側の最初のリアクションに対して〈ツェノンの逆理〉を使用し、達成値 -8 する。
対象は『①チャクラ』がウェットではない場合は『①チャクラ』を最優先で狙う（品格値 -3）。

■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/）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

Neuro/CrowD

投稿シナリオ No.028 『土俵の王』

発行日：2016.9.12

執筆（著作権者）　ソエジマ
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/