ダークチーム 所属選手は同じ学校の同じ部活(サークル)に所属する学生となる。 ホームはもちろん学校だ。小・中・高・大は好きに決めてよい。 所属選手はアンダーグラウンドな組織に所属する。活動の場所はスラム街や 暗黒街、監獄の中などだ。主にリミットボールの賭け試合で活躍をしている。

3 • 4

プロチーム

所属選手はプロとして活躍している。 自治体だ。また、そうした組織をホ-いたたち のスポン・キームは 、ポンサーは大: - ムは運営され: 大企業や地方 れている。

奇 数

ω

6 5 1D | 学生チーム :ホームヒント表 文武両道を目指した学校。プライドが高い傾向にある。 スポーツを推している学校。強くなければならない。 学業優秀な学校。スポーツは重視されないが、キミたちは変わり者だ。 ごくごく平凡な学校。 良の学校。 生徒の未来は薄暗い 生徒は自然がいっぱいの中で育

1D ダークチー 傭兵団 秘密結社 スラム マフィア D機関 監獄 選手たちはマフィアの一員、あるいはマフィアに飼われている子飼いのチ-DARKBALL 運営機関。金を巡る、果てしない間がキミたちが所属する組選手たちは監獄に収容される。出るには闇試合で勝たなければならない。選手たちは金を対価として他の組織に雇われる、傭兵のような存在だ。選手たちは悪の秘密結社の一員だ。異次元や宇宙、平行世界から来たのかもしれ 、:ホームヒント表 ムを形成し で暑らし 組織だ Ń

館数

ω 4

1D プロチ :ホームヒント表 選手たちはよく記事にあがる。 電子産業だ。チームはまだ新しいが期待されている。

6

6 5

| 6 | 51 | 4 | ω | 2 | Ľ | 8 | 88 |
|------|------|------|-----|----|-----|----|-----------------|
| 翩 | 书 | ⅓ | 圓 | * | 栄 | 1 | チームイメージ |
| 騎士 | サムライ | コソツォ | 魔術師 | 悪 | 狂戦士 | 2 | ブ・闘魂ヒント表 |
| 兵器 | IJ | 銃 | 渔 | 酒 | 其 | သ | ATT |
| 人外 | 田 | 橅 | 海洋 | 動物 | 靊 | 4 | |
| ロボット | 古代遺産 | 死 | 出命 | 神仏 | 植物 | 51 | |
| 時間 | 融網 | 田 | 細 | | * | 6 | |

キャラクター関連し ~理由~

ト類まとめ

勝利の美酒は美味い ボールは友達 脱却したい このチームは最高だ 敗北の味を知りたい ○との約束を守る ○の期待を裏切らない くい記に つが欲しい 喪失の予感 の喪失を防ぐ に勇気をあげたい 勝って当たり前。負けたことなどない。 だが、手を抜いても意味はない。本当の敗北を知りたい。 このチームが大好きだ。だから、一緒にどこまでもいこう。 世界の果てをみんなで見たい。 キミは社会的に下層にいた。貧乏/いじめ/モテない……。 リミットボールで見返してやる! 試合で勝たなければ○○が喪失するとキーマンに言われている。 下のキーマン表と喪失表でキーマンと喪失の内容を決めること。 キミはキーマンと約束をした。必ず勝つと。 下のキーマン表でキーマンを決めること。 キーマンへ追いつくためにキミは試合に臨む。 ○○にはキーマンが入る。下のキーマン表でキーマンを決めるこ リミットボールは面白い。最高のスポーツさ! 本気でやるから楽しいんだ。他に理由が必要か? 頂点に立ったときの感覚! 敗者を見下すときのあの愉悦! すべてが愛おしい。あの味に勝るものなどこの世にはない。 試合で勝たなければ〇〇が喪失しそうな気がする。 下の喪失表で喪失の内容を決めること。 キーマンが難病だと発覚する。手術を受ける勇気を与えたい。 ○○にはキーマンが入る。下のキーマン表でキーマンを決めること ○○には富か名声、あるいはその両方が入る。 モテたい、目立ちたいとか、大金が欲しいとか、 キーマンの期待に応えてあげたい。 ○○にはキーマンが入る。下のキーマン表でキ /モテない……。 そういった欲望だ マンを決めること *ن*

6

| ĮΞ | キーマン表 | 表 |
|----|-------|----------------------------------|
| 1 | 親友 | キミの親友。無二の相手だ。 |
| 2 | 衛 | 子供のころ、憧れの選手がいた。 彼はいま、遥か高みにいる。 |
| ω | 師弟匠子 | キミに技術を与えた恩師。 あるいは君の弟子。 |
| 4 | 好敵手 | キミのライバル。 ヤツのことは決して忘れない。 |
| 5 | 家族 | キミの家族。親、兄弟、祖父母とにかく大事な人だ。 |
| 6 | 公豐梁 | キミの幼馴染。アイツのこと は誰よりも知っている。 |

| 。無二の相手だ。 |
|---|
| 、憧れの選手がいた。 $egin{array}{c c} 2 & \mathbf{\mathcal{F}}\mathbf{-\Delta} & \mathbf{\mathcal{F}}\mathbf{\mathcal{F}}\mathbf{\mathcal{F}}\mathbf{\mathcal{S}}\mathcal$ |
| を与えた恩師。 |
| バル。 は決して忘れない。 |
| 末。親、兄弟、祖父力・人・心十一マン表を振る。キミが勝た?かく大事な人だ。しとその人に愛想をつかされる。 |
| 染。アイツのこと 6 自信 この試合で活躍できなければ、 知っている。 |

キャラクター関連2 ~闘魂~

| <u>1</u> | 6 | ភ | 4 | ω | 2 | 1 | 5 | J 66 |
|----------------|------|------|------|-----|----|-----|----|---------|
| 聖編忠栄ァント | H | 书 | ¥ | 圓 | * | 涔 | ۳ | 闘魂ヒント表 |
| / ₩ | 聯什 | サムライ | コソツケ | 魔術師 | 選 | 狂戦士 | 2 | |
| | 器 | 'n | 銃 | 劍 | 酒 | 攰 | ယ | |
| | 人外 | 畑 | 橅 | 海洋 | 動物 | 詗 | 4 | |
| | ロボット | 古代遺産 | 死 | 生命 | 神仏 | 植物 | 51 | |
| | 時間 | 融維 | 宇宙 | m | | * | 6 | |

| 1D | 闘魂形: | 1D 闘魂形状ヒント表 |
|-----|-------------|--|
| н | 手足 | キミの手、あるいは足に、キミの本質が闘魂として現れる。 |
| 2 | 童の奥 | 瞳の奥 カットインと共に、キミの瞳の奥に本質が闘魂として現れる。 |
| 3 7 | オート | 3 ボール キミの本質はボールにまとわりつき、そして覆った。 |
| 4 | 小 羅 題 | キミの背後に霊が現れる。そいつはキミの本質をあらわにし、思うように動いた。 |
| ភ | 器 | フィールド上にキミの本質が路 ――ラインとして現れる。その道を進めと言うように。 |
| 6 | 岩馬 | フィールドを上書きするように、キミの本質が壮大な光景として現れる。 |
| | | |

勝利条件表

| 1 OVER 25 | 何らかの判定で、達成値 25 以上をキミが出す。 |
|-----------|------------------------------------|
| 2 接戦 | 両チームが得点1以上でセッションを終える。 |
| 3 演出家 | NPCのセリフや情景など、何らかの演出を提案した。 |
| 4 MVP | キミがゴールする。もしくは、キミがパスしたボールで味方がゴールする。 |
| 5 因縁の中心 | キミの因縁シーンで、敵の選手に登場してもらう。1回でも行えばよい。 |
| 6 管理人 | 現在の目標値などの確認を率先して行った。 |
| オープニング関連 | (Tean |

| ۵ | ムーノーノン医薬 | |
|----|---------------|--|
| 10 | 関係表 | 解説 |
| ь | ○○は幼馴染 | キミとアイツは幼いころから一緒だった。 相棒といってもいいだろう。 |
| 2 | ○○との友情 | キミとアイツは親友だ。 アイツの過去までは知らないが、いい友人だ。 |
| ω | ○○には負けられない | キミとアイツは熾烈な試合をした。 今こそ同じチームだが、アイツの前で負けられない。 |
| 4 | ○○先輩 / 後輩のために | アイツはキミにとって先輩/後輩だ。なにかしてやりたい (先輩か後輩か相談して決めること) |
| 51 | ○○への畏怖/尊敬 | アイツのことをキミは尊敬/ 畏怖している。 同じフィールドにいることが夢のようだ。 |
| 6 | ○○に借りを返す | 実はアイツには大きな恩がある。借りを返したい。 (恩の詳細は自由に決めてよい) |
| | | |

因縁シーン関連 1D 登場人物 1 キャック

| N A | | | | |
|------------------------------|---|--------|----|---------------|
| 登場人物 ヒント表 | Ħ | 関係ヒント表 | 1D | 話題 ヒント表 |
| キミのキーマン (※1) | 1 | 親友 | н | キミのトラウマ or 挫折 |
| 仲間のキーマン (※1) | 2 | 童さ | 2 | 試合で勝ちたい理由 |
| 敵のキーマン(※1) | ω | 師匠/弟子 | ω | キミのキーマンへの想い |
| 新たなキーマン(※2) | 4 | 好敵手 | 4 | リミットボールをする理由 |
| 仲間のPC | 5 | 家族 | 51 | |
| 敵のPC | 6 | 幼馴染 | 6 | 仲間について |
| ・ 口 つう 会 昭 一 夫 川 1 株 大 ! ・ ナ | 1 | | 1 | |

4 ω 2

51

6

*** *** 2 1 ס ס 22 参照。 該当人物がいない場合、出目に+3 新たにキミのキーマンが設定される 78 7

| 12 | 11 | 10 | 9 | œ | 7 | 6 | 51 | 4 | ω | 2 | 2D |
|-------------------|---------|------------|-------------|-----------------------|----------------------------|------------------------------|--------|--------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------|
| 子位 | | | | 放課後、学校のコートで | 以前の学校 (※4)に いたころ | 卒業式の直後 (キミのでも、 キミ以外のでもよい) | | | 一週間前、山の | 一週間前、海 | 時間と場所 ヒント表 推奨:学生チーム |
| 子供の頃、スタジアムでの試合観戦中 | 試合当日、早朝 | 試合前日、夜の公園で | 他チームとの合同合宿中 | はじめてリミットボールに 触れたとぎ | リミットボールで食って いくことを決心したとき | 路地裏で喧嘩した直後 | 去年の試合中 | 試合直前、試合会場の前で | 週間前、山の中での修行中(必殺技開発のための特訓※3) | 一週間前、海辺での修行中(必殺技開発のための特訓※3) | 推奨:ダークチーム |
| 幾中 | | | | 記者からの取材のあと | スランプに陥っていたころ | 学生だったころ、試合中に | | | 5めの特訓※3) | めの特訓※3) | 推奨:プロチーム |

%3:望むなら、新たな本質を得て新たな本質/闘魂を得ても良い(フレーバーだ $)_o$ 84:たとえばキミが高校生なら中学校で、あるいは転校生なら前の学校で。

