サタスペ×ブルーアーカイブ追加ルール「キヴォトスペ」

# ◆初めに

この追加ルールは『アジアンパンクRPG サタスペ』で「【学園×青春×物語RPG】ブルーアーカイブ」を舞台にするための非公式追加ルール群です。

使用・再配布・改変などはご自由にどうぞ。

## ▼各ルールについて

以下のすべてのルールは追加ルールとして扱う。このため、必ずしも同時に採用する必要はない。

DDは望むなら好きなルールのみを採用し、セッションに取り入れてもよい。その場合、どのルールを使用するかをフォアプレイ時に明確にしておくとスムーズに進めやすくなるだろう。

## ▼更新履歴

2022/02/20

Ver1.0公開

2022/02/28

Ver1.1

・「▼各ルールについて」を追加。

・「▼個性の決定」を追加。

・誤字脱字の修正、記号の統一。

・許可をいただいて「キヴォトスぺ恋愛ロマンス変更ルール（▼浪漫の変更、▼恋愛情報イベント、ハプニングの変換）」を追加。ありがとうございます！

2022/04/10

Ver1.2

・「▼ブースターカルマ」にカルマそのものの名前表記「青春戯録（ブルアカ）/Blue Archive」

を追加。

・「▼個性の決定」に「●言語の追加」を追加。

・「▼キヴォトスチーム名決定表」を追加。

2023/5/

Ver1.3

・「◆生徒の作成」に「▼初期武器」を追加。

・「◆盟約」を追加。

・「◆エリアの変換」の各学園エリアに場所を追加。

・「◆アイテムの変換」に「▼「麻薬」カテゴリの代替アイテム」を追加。

・「◆サンプルシナリオ「Café de Peroro」」を追加。

# ◆目次

[◆初めに](#_Toc100518662)

[▼各ルールについて](#_Toc100518663)

[▼更新履歴](#_Toc100518664)

[◆目次](#_Toc100518665)

[◆生徒の作成](#_Toc100518666)

[▼ブースターカルマ](#_Toc100518667)

[▼個性の決定](#_Toc100518668)

[▼キヴォトスチーム名決定表](#_Toc100518669)

[◆ルールの変更](#_Toc100518670)

[▼浪漫の変更](#_Toc100518671)

[◆表の変換](#_Toc100518672)

[▼臭い飯表の変換](#_Toc100518673)

[▼致命傷表の変更](#_Toc100518674)

[▼その後表の変更](#_Toc100518675)

[▼恋愛情報イベント、ハプニングの変換](#_Toc100518676)

[◆アイテムの変換](#_Toc100518677)

[▼麻薬の禁止](#_Toc100518678)

[▼「お酒」と代替アイテム](#_Toc100518679)

[◆エリアの変換](#_Toc100518680)

[▼エリア変換後のデータの取り扱い](#_Toc100518681)

[▼キヴォトスのエリア](#_Toc100518682)

[▼シャーレ（ミナミ）](#_Toc100518683)

[▼トリニティ（ミナミ）](#_Toc100518684)

[▼山海経（中華街）](#_Toc100518685)

[▼レッドウィンター（軍艦島）](#_Toc100518686)

[▼ミレニアム（官庁街）](#_Toc100518687)

[▼百鬼夜行連合学院（十三）](#_Toc100518688)

[▼ゲヘナ（沙京）](#_Toc100518689)

[◆遭遇表](#_Toc100518690)

[▼トリニティ（ミナミ）](#_Toc100518691)

[▼山海経（中華街）](#_Toc100518692)

[▼レッドウィンター（軍艦島）](#_Toc100518693)

[▼ミレニアム（官庁街）](#_Toc100518694)

[▼百鬼夜行連合学院（十三）](#_Toc100518695)

[▼ゲヘナ（沙京）](#_Toc100518696)

[◆NPC](#_Toc100518697)

[・「救護騎士団」鷲見 セリナ](#_Toc100518698)

[・「救護騎士団」朝顔 ハナエ](#_Toc100518699)

[・「生活安全局」中務 キリノ](#_Toc100518700)

# ◆生徒の作成

## ▼ブースターカルマ

このルールを採用した場合、キャラクター作成時に次のブースターカルマを取得すること。

○ブースターカルマ「青春戯録（ブルアカ）/Blue Archive」

●異能

【ヘイロー/Halo】

使用:常駐

対象:自分

判定:なし

致命傷表や異能、その他のあらゆる効果で対象が死亡した時、その効果を「気絶して3D6ターンの間行動不能。その後〔肉体点〕が1点になる」に置き換える。既に行動不能の場合はその持続ターンを+3D6する。

生徒の頭上に輝く光輪。これが無事である限り、君たちの”青春の物語”が終わることはない……それなりの休養期間は必要だが。

●代償

【固有武器/My custom】

使用:常駐

対象:自分

判定:なし

セッション開始時に〔通常装備〕欄にある「武器なし」以外の武器一つを選ぶ。以下、その武器を「固有武器:（対象のPC名）」と呼ぶ。セッション中、「固有武器:（対象のPC名）」が〔通常装備〕欄に無い時、自分が行うすべての判定において、振れる2D6の回数が3回減少する。

また、対象は計画行動を1回使用することで〔通常装備〕欄にある武器一つを「固有武器:（対象のPC名）」に指定し直すことができる。

キヴォトスにおいて学生証と同じくらい大切なもの。無いと色々困る。

## ▼初期武器

このルールを採用する場合、初期作成時に「任意の趣味の趣味おたから1つ」の代わりに、「価格が「自分の〔生活〕+1」以下の任意の武器1つ」を入手できる。

このルールで盟約おたからに指定されている武器を選ぶことはできない。また。この武器は入手時点では常備化されていないものとして扱う。

## ▼個性の決定

「個性」に関して特に制限などはないが、以下の条件に従うことでそれらしいキャラクターを創造することが出来る。

もちろん、条件から外れたPCを作ってもルール上問題はない。

また、「アジト」「趣味」は自由に選択できるものとする。

・年齢は「幼年（6+2D6歳）」「少年（10+2D6歳）」「青年（15+3D6歳）」の範囲内。

・性別は「女性」。

・名前は苗字を漢字に、名前をカタカナにする。

・表の顔は「学生」。

### ●言語の追加

このルールを採用した場合、キャラクターはキヴォトスで使用される「共通語」の他に、各学園ごとに存在する特有の用語やスラングを表した〔言語〕である”学園語”を修得できる。

言語の修得時、キャラクターは「オオサカベン」を「共通語」に読み替えたうえで、以下の言語を修得することが出来る。

○共通語

キヴォトス全域で使用されている平易な言語。

○トリニティ語

お上品でゆったりとした、所謂お嬢様言葉。極めれば権謀術数にも強くなれるとされる。

○ゲヘナ語

恫喝や気合入れなど、他人を威圧することを得意とする語彙。

○ミレニアム語

ネット上のネタやコンピュータ語などを交えたディープな言語。

○レッドウィンター語

断定調のプロパガンダなど、人を駆り立てる勢いを持った言葉。

○山海経語

画数の多いオリエンタルな言語。味に関する語彙が増えるという。

○百鬼夜行語

どことなくゆったりとした言語。何故かヲタク用語が混ざることが多い。

## ▼キヴォトスチーム名決定表

「チーム名」を決定する際、以下の表を使用しても良い。

また、この表と既存のチーム名決定表を組み合わせても良い。

### ●メイン

11: シャーレ

12: アビドス

13: トリニティ

14: ゲヘナ

15: ミレニアム

16: レッドウィンター

22: 山海経

23: 百鬼夜行

24: ヴァルキューレ

25: アリウス

26: キヴォトス

33: カイザー

34: ゲマトリア

35: デカグラマトン

36: カタカタ

44: びしょびしょ

45: 七転八倒

46: 花の

55: 覆面

56: 放課後

66: 特異現象

### ●サブ

11: 水着

12: スイーツ

13: 正義実現

14: ティー

15: ヘルメット

16: 対策

22: 生活安全

23: 便利屋

24: 風紀

25: 給食

26: 美食研究

33: 温泉開発

34: 図書

35: 補習授業

36: 救護

44: ゲーム開発

45: 捜査

46: 227号

55: 知識解放

56: 帰宅

66: モモ

### ●組織名

11: 委員会

12: 団

13: 部

14: パーティ

15: 局

16: 68

22: 騎士団

23: 特別クラス

24: 戦線

25: 園

26: 事務局

33: 会

34: コーポレーション

35: 条約

36: スクワッド

44: （PC人数）囚人

45: 一座

46: 少女

55: 食堂

56: 連合

66: フレンズ

# ◆ルールの変更

## ▼浪漫の変更

キヴォトスぺではロマンスを同性にも行うことができる。

また、ロマンスで使われる用語が書き換えられる。

・「トリコ」は「友達」に変更

・「恋人」は「親友」に変更

また、【両刀使い】の異能の効果が変更される

「両刀使い」

使用：常駐　対象：自分　判定：なし

「抱きしめる、キスをする」、「無言で押し倒す」のアプローチを行うとき、ロマンス判定の必要達成度を-1することができる。

# ◆表の変換

このルールを採用する場合、以下の表を次のように変更する。

## ▼臭い飯表の変換

基本ルルブp70の臭い飯表を以下のように変更する。

2-6:変更なし

7:何故か電柱に縛られたうえ、ヘッドホンでガンガンに音楽を聴かされる罰が与えられる。トラウマを1点負う。その後、1D6日後の朝まで未行動にならない。

8:社会奉仕命令で各学区の清掃に駆り出されるが、過酷なハードワークで体調を崩す。1D6日後の朝まで未行動にならない。【虚弱】の代償を得る。

9:社会奉仕命令でどういうわけかペロロショーの中の人を務めることになる。研修でモモフレンズの設定を頭に叩き込まれるうちに……1D6回別のキャラクターでセッションを行うまでそのキャラクターを使用できない。キジルシの代償のなかからランダムに1つを選び、それを修得する。

10:停学処分。連邦矯正局行き。1D6回別のキャラクターでセッションを行うまで、そのキャラクターを使用できない。【前科】の代償を得る。

11:停学処分。連邦矯正局行き。2D6回別のキャラクターでセッションを行うまで、そのキャラクターを使用できない。【前科】の代償を得る。

12:無期限の停学で連邦矯正局行き。そのキャラクターは引退する。

## ▼致命傷表の変更

2-5:変更なし

6:大怪我で行動不能。一時的にヘイローが傷付く。任意の〔能力値〕１つが１点減少。

7: 大怪我で行動不能。1D6ターン以内に治療し、〔肉体点〕を１以上にしないと一時的にヘイローが傷付く。任意の〔能力値〕１つが１点減少。

8-12:変更なし

## ▼その後表の変更

2-11:変更なし

12:〔性業値〕が１以下、もしくは１３以上だった場合、そのキャラクターはキヴォトスの闇に消える。そのキャラクターは引退し、二度と使用できない

## ▼恋愛情報イベント、ハプニングの変換

●情報イベント表

恋愛

2：先生が登場。ターゲットとなる情報を教えてくれた。情報ゲット！

3：親友との別れ。自分に「親友」がいれば、1人を選んで、お互いの「友達」欄から名前を消す。その代わり情報ゲット！

4：とっても趣味の合う情報提供者と遭遇。〔性業値〕判定で律になると、好きなタグの上位リンクを1つ得る。

5：敵対する学校の生徒と第一種接近遭遇。交換したモモトークから、上位リンクを3つ得る。

6：先生と調査に向かう約束をした。その日の深夜・早朝に行動しなければ、好きなタグの上位リンク(SL+2)を1つ得る。

7：情報はともかく「友達」をゲット。データは「女子高生(基本p.122)」を使用する。

8：先生と楽しい時間を過ごす。好きなタグの上位リンクを1つ得る。ただし、次の1ターンは行動できない。

9：持つべきはすてきな友達。自分の「友達」の数だけ好きなタグの上位リンクを得る。

10：街角でばったりと先生に会えた。もしかして……と知っていることを教えてもらえた。現在と同じタグの上位リンクを得る。

11：連邦生徒会から突然の呼び出し。チームの仲間を1人ランダムに決定する。差し出すなら、そのキャラクターは次の1ターン行動できない代わり、そのあとにそのキャラクターの〔恋愛〕と同じ数の上位リンクを得る。

12：親友のヘイローが誰かに破壊された。彼女は手にメモを強く握りしめていて……。自分に「親友」がいれば、1人選んで、そのキャラクターのヘイローを破壊する(シナリオなどで回復させるまで行動不能)。その代わり情報ゲット！

●情報ハプニング表

恋愛

2：先生が登場。ターゲットとなる情報を教えてくれた。情報ゲット！

3：先生と会うことになったが、急に足を舐められそうになった。エクストリームの趣味を持っていない限り、トラウマを1点受ける。この日はもう行動できない。

4：友達に押し倒された。【両刀使い】の異能を持っていない限り、トラウマを1点受ける。この日はもう行動できない。

5：先生からのラブレターは不良生徒によるいたずらだった。ロマンス判定のファンブル表を振ること。

6：もしかして、あの子が持っているのはペロロ様グッズ!?仲良くなりたいな。DDが選んだNPC1体の「友達」になる

7：「痴女(基本p.124)」が【追跡】を開始。

8：話しかけた相手がアリウス分校関係者だった。長髪とガスマスク姿の生徒に袋叩きにされ、1D6点のダメージを受ける(セーブ不可)

9：突然の別れ。「友達」欄からランダムに1体を選び、その名前を消す。

10：友達付き合いに疲れる。〔肉体点〕と〔精神点〕がともに2点減少する。

11：友達の友達の知り合いからもらった飲み物が変な薬だった。一日以内に病院に行き、打消し薬(価格4)を飲まないと、口下手になる。口下手になると〔恋愛〕が1点減少する。

12：姉妹の誕生。ランダムに決めたキャラクターとの血のつながりが判明する。

## ▼実用品表の変換

# ◆アイテムの変換

## ▼麻薬の禁止

このルールを採用した場合、DDはセッション開始時に「お酒」を含む「麻薬」カテゴリアイテムの購入・使用を禁止することが出来る。

禁止した場合、何らかの方法でPCが「麻薬」カテゴリアイテムを購入・入手・使用した際、そのエリアの[治安]を難易度に【犯罪】で判定を行わせることが出来る。失敗した場合、1D6ターン後にそのPCは「臭い飯表」を振ること。

## ▼「お酒」と代替アイテム

このルールを採用した場合、DDはセッション開始時に、キャラクターの所持する「お酒」を以下のアイテムと入れ替えることが出来る。

一般アイテム・小道具「日用品」

名前:甘味

価格:2

使用:補助

特殊効果:ミニ・消費・中毒7

効果:好きな行動に組み合わせて使用できる。〔精神点〕が1点回復する。このアイテムは1日に「自分の【肉体】」個までしか使用できない。

チョコやケーキ、人によってはエナジードリンクなど、亜侠の脳と心を癒してくれるおやつたち。

大抵のお菓子はハイカロリーなため、健啖家でない限り1日に食べられる数は限られてくる。

## ▼「麻薬」カテゴリの代替アイテム

このルールを採用した場合、DDはセッション開始時に、キャラクターの所持する「麻薬」カテゴリのアイテムを以下のアイテムと入れ替えることが出来る。

なお、特に記載のない場合、入れ替え後のアイテムはすべて「一般アイテム・小道具「日用品」」として扱い、それ以外のデータは同一のものとして扱う。

・トルエン → 禁断の愛～許されないからこそ美しく～

・ジャンクフード → マスタードーナツ

・ハルシオン → 想い出の詩集

・コデイン → 抹茶味の瓶ラムネ

・クラック → ストリートオブヤンキー

・LSD → ミラクル5000

・大麻 → 大きなホールケーキ

・コカイン → 妖怪MAX

・エクスタシー → サミュエラ「ザ・ビヨンド」

・シャブ → チェリーローズカラーのグロス

・ヘロイン → ハイクラスビュッフェ招待券

・自白剤 → 「ルワゾー・ブッレ」の最高級プリン

・クロロホルム → パンケーキのパンちゃん

・青酸カリ → メープルシロップつらら

# ◆エリアの変換

## ▼エリア変換後のデータの取り扱い

このルールを採用した場合、【縄張り】の異能やルールなど、エリア名が効果を及ぼす場合、DDはそのエリア名を以下のように読み替えても良い。

・ミナミ シャーレ or トリニティ

・中華街 山海経

・軍艦島 レッドウィンター

・官庁街 ミレニアム

・十三 百鬼夜行

・沙京 ゲヘナ

・ナニワ地下帝国 アリウス

この時、各エリアの盟約などは特に変更がないものとするが、DDはシナリオのシチュエーションなどに合わせて、各盟約を以下のように読み替えてもよい。

・大幇 玄竜門

・コンビナート レッドウィンター事務局

・大阪市警 セミナー

・地獄組 陰陽部

・沙京流氓 万魔殿

## ▼キヴォトスのエリア

このルールを採用した場合、DDは以下のエリアを通常のエリアと入れ替える形で使用してもよい。その場合、PL全員に了承を取り、かつ必ずセッション開始前に使用を明言すること。

以下のエリアは「入れ替え後の名称（入れ替え前の名称）」という形式で表記している。

なお、シャーレとトリニティのみ、入れ替え前のエリアが「ミナミ」で重複しているが、実際にプレイする際は「トリニティ（ミナミ）」のように片方だけを使用してもよいし、「トリニティ」「シャーレ」のそれぞれを別のエリアとして使用しても良い。

また、「トリニティ&シャーレ（ミナミ）」のように両方をひとつのエリアとして扱ってもよいとする。

## ▼シャーレ（ミナミ）

治安:10

・視聴覚室

音楽

通信手段3

・体育館

スポーツ

保安器具2

・休憩室

ヒマツブシ

宿泊3

・教室

育成

手下3

・実験室

トンデモ

日用品5

・射撃場

パフォーマンス

武器5

・格納庫

旅行

乗り物7

・カフェ

カワイイ

手下5

・コンビニ「エンジェル24」

飲食

日用品2/武器3

### ●場所ルール:キャラクターの交代

「カフェ」で「キャラクターの交代」ルールを使用することが出来る。

詳細は基本ルルブp148を参照のこと。

## ▼トリニティ（ミナミ）

治安:10

・トリニティ大聖堂

宗教:

保安器具5/特殊施設4

・トリニティ・スクエア

サビシガリヤ:

日用品5

・中央図書館

読書

特殊施設3

・部室会館

パフォーマンス:

武器3/宿泊4

・Basis schola

育成:

手下5/通信手段3

・美術館

美術

保安器具2

・音楽堂

音楽

日用品2

・古書館

読書

特殊施設1

・トリニティカフェ街

トレンド

日用品4

・カタコンベ

トンデモ

宿泊2

### ●場所ルール:救護騎士団のボランティア

「トリニティ大聖堂」で以下のルールを使用することが出来る。

救護騎士団の一人、鷲見セリナが「最新の治療設備」を使って安価で治療を行ってくれる。

価格は、治療の対象の肉体点が「重症」なら3、そうでなければ1。

またトラウマの治療も可能。この場合の価格は3で、所要時間は1ターン。

ただし治療前に1D6を振り、その出目が奇数だった場合、セリナはボランティアに出払っており、代わりに朝顔ハナエが治療を行う。1D6を振った後に治療を断ることは出来ない。2人のデータは「◆NPC」を参照の事。

## ▼山海経（中華街）

治安:9

・赤竜大橋

ファッション

武器4

・水上カフェ前

旅行

日用品8

・黒亀通り

ゴシップ

通信手段5

・赤茸遊歩道

マニア

保安器具5

・カマイルカ水上公園

育成

宿泊6

・喫茶店「桃源郷」前

飲食

日用品4

・レッサーパンダ公園

カワイイ

手下2

・玄武商会の西通り

宗教

乗物4

・玄武商会事務所

ゴシップ

手下5

## ▼レッドウィンター（軍艦島）

治安:8

・レッドウィンター事務局

パフォーマンス

特殊施設3

・赤ひげ革命広場

宗教

・第1公共寮

おせっかい

宿泊3

・レッドベア放送局

ゴシップ

通信手段6

・第3公共給食所

飲食

日用品2

・白イルカ市場

美術

武器4/保安器具6

・林業用倉庫

スポーツ

武器8

・工務部事務所

工作

乗物8/手下5

・レミング古書店街

読書

・旧校舎

エクストリーム（アブノーマル）

宿泊1

・227号温泉郷

健康

宿泊4

### ●場所ルール:乗物の盗難（8以上）

基本ルルブp158を参照

## ▼ミレニアム（官庁街）

治安:10

・ミレニアムタワー

ハイソ

保安器具7

・モノレールステーション

旅行

乗物5

・図書館

ヲタク

宿泊8

・売店

飲食

日用品3

・実習センター

工作

武器4

・データセンター

アラサガシ

通信手段2

・発電所

ガリ勉

特殊施設7

・フィットネスセンター

スポーツ

手下6

・廃墟

トンデモ

武器6

## ▼百鬼夜行連合学院（十三）

治安:9

・百鬼夜行陰陽部本館

ゴシップ

特殊施設7/保安器具7

・中央広場

おせっかい

手下6

・陰陽部公演会場

パフォーマンス

通信手段3

・廃墟第五棟

エクストリーム（アブノーマル）

武器4

・大庭園

アウトドア

日用品2

・百鬼夜行商店街

飲食

宿泊4

・観光用ケーブルカー

旅行

日用品1/手下5

・伝統博物館

マニア

武器3

・桜花祭 中央広場

ギャンブル

特殊施設5

・神木展望台

アダルト

手下1

・渦巻映画村

ワビサビ

武器4

### ●場所ルール:賭博

「桜花祭・中央広場」で基本ルルブp165のものと同じ種類の賭博を行うことが出来る。

## ▼ゲヘナ（沙京）

治安:7

・ゲヘナ廃校舎

トンデモ

武器5

・風紀委員会本部

おせっかい

通信手段5

・ゲヘナ学生広場

パフォーマンス

手下10

・ゲヘナ第二校舎

ガリ勉

保安器具6

・ゲヘナ学園・中央運動場

スポーツ

特殊2

・ゲヘナ学園・校庭

健康

乗物5

・ゲヘナ学園・部室棟本館

ヒマツブシ

宿泊5

・ゲヘナ第一校舎

サビシガリヤ

日用品5

・ヒノム火山

アウトドア

宿泊4

・ブラックマーケット入り口

アダルト

武器6

### ●場所ルール:乗物の盗難

基本ルルブp158を参照

# ◆遭遇表

## ▼トリニティ（ミナミ）

2:（場所）モモフレンズのゲリラライブ！　4000人のモモキチが参加を迫る。飛び込むなら舞台には「ピンキーパカ（下水ワニ/基本132p）」が待っている。拒否するとモモキチたちは「ウェーブキャット（ベンガル虎/基本133p）」を亜侠にけしかける。

3:（場所）突然の夕立、そして稲妻！　武器を一番多く持っている亜侠に雷が落ちる。複数いた場合、1D6で一番高い目を出した亜侠に落ちる。黒焦げになり、パーマがかかり、ランダムに一つ武器を失う（熔ける）。

4:（一人）巨大なチョコミントアイスが降ってきて〔精神点〕に1ダメージ。風呂に入って着替えるまで、あらゆる交渉は自動的に成功度が-1される。

5:（一人）好みの恋愛対象に出会ったと思ったら「美人局」（基本124p）だった！

6:（一人）うっかり入った店が暴力ヘルメット喫茶だった！「押し売り」（基本124p）相当。

7:（一人）シスターフッドのありがたいお説教だ。「勧誘員」（基本124p）相当。

8:（一人）クルセイダーちゃんが暴走しているようだ。「デモ行進」（基本124p）相当。

9:（一人）道を渡ろうとしたら剣先ツルギに撥ねられる。〔肉体点〕に1D6ダメージ。

10:（一人）1日200個限定スイーツの列に飲み込まれる。小競り合いの末、何故か弁償を要求される。逮捕されたくなければ、〔サイフ〕を1減らせ。

11:（一人）うっかり中務キリノの”直観”に引っかかってしまった。この場では何も起こらないが、次に亜侠が致命傷表送りになったとき、ツケてきていたキリノが現れて手柄を挙げようとし……色々あって最終的に大爆発が起こる（致命傷表の判定が必ず「7～9」になる）。

12:（一人）「ペロロ様の着ぐるみ」（パンダ/基本133p）に襲われ、さらわれる。1ターン経って戻ってくると、大量のグッズを押し付けられている。キャラクターイラストにペロログッズを書き加える。それが嫌なら戦うこと。

## ▼山海経（中華街）

2:（一人）「さぁぼく様の発明品を試してみようか！」薬子サヤの強引な誘いを断れず、「不老不死の秘薬」を飲まされる……1ターン経って目が覚めると幼女化していた。PCの年齢を-2d6する。

3:（場所）「火を噴く移動屋台」（トラック野郎/基本123p）に襲われる。

4:（一人）何故か道端に落ちていたガストラップを踏み抜く。1ターンの間行動不能になる。

5:（場所）青空陶芸市を冷やかしていると、猫田さん（料理人/基本p123）にヤケに気に入られてしまった。亜侠が適当に手に取った壺が会心の出来だったらしいが……誰かが〔サイフ〕を1支払って陶磁器を買うと納得する（キャラクターイラストに壺を書き加えること）が、そうでない限り何処までもついてくる。

6:（場所）化石を売りつけようとする「押し売り」（基本124p）に遭遇。品物は1D6を振って決める。1：ゴモラの全身骨格、2：マチカネワニの涙、3：明石原人の糞石、4：生きた北京原人、5：豊臣秀吉15歳のしゃれこうべ、6：三葉虫ボトルキャップ,

7:（場所）映画の撮影現場に紛れ込んでしまった！このセッションの間、戦闘時になると敵味方全員に《透明ワイヤー》の効果がつく。既に持っていた場合、「跳ぶ」を選んでも使用回数を消費しない。

8:（一人）美味しい中華料理を食いすぎて、一時的にすごく太る。このセッションの間は、〔肉体〕が+1されるが、その亜侠に対する命中判定にも+1の修正がつく。

9:（一人）道端で碁の勝負を見ていたら、いつのまにか1ターン経っていた。代わりに〔精神点〕が1回復する。

10:（一人）お前をスターと間違えたおっかけの大群が迫ってくる。このセッションの間、【有名人】の代償がつく。

11:（場所）玄竜門と玄武商会の組員同士の諍いに巻き込まれる。二人はどちらもチームに加勢を求める。玄竜門は「罪狩」（基本135p）、玄武商会は「殺人鬼」（基本137p）だ。味方するなら、どちらに手を貸すか決めて戦闘を行え（味方された本人は戦わない）。どちらかを倒したらもう一人は礼を言って即座に去る。玄武商会を倒したなら《お食事券》が、玄竜門なら《命のフライパン》が手に入る。

12:（場所）「梅花園の天使たち」（じゃりンこ×PC人数/基本p122）の遠足と出くわす。どうやら遠足にも大分飽きているようで、亜侠を質問攻めにしてくる。退屈を紛らわせられるような対応をしないと、彼女たちは白リン弾を持ち出し……キャラクターシートの「好きな映画」が空欄だった亜侠は、爆発に巻き込まれる。キャラクターのイラストをアフロにすること。シートに顔を描いていなかった場合、キャラクターシートを燃やすか、自分がアフロになるか、〔肉体点〕を1減らすこと。

## ▼レッドウィンター（軍艦島）

2:（場所）チェリョンカの押し売りに遭う。しかもただの押し売りではない、食い詰めた「武装工務部」（超人兵士/基本134p）だ！　チョコ（価格3の「食事」（基本79p））を買うか、そうでなければ戦うこと。

3:（場所）事務局の配給に長い行列ができている。〔性業値〕判定で「激」を出した亜侠はつい並んでしまい、1ターン消費して「食事」（基本79p）をゲット。

4:（場所）荒廃した通りを横断していたら撃たれる。スナイパーだ！　全員1D6を振り、一番低い目を出した亜侠は〔肉体点〕に1D6のダメージ。

5:（場所）突然の路面陥没！ 乗り物を所持している亜侠は〔精神〕9の判定に成功しないと、逃げ遅れて乗り物に2D6のダメージを受ける。

6:（場所）「あたしたち労働者の権利と自由。そして……えっと……他にも色々と大事なことのため！」気がつくと工務部のストライキに巻き込まれている。このターンの終わりまで、今いる場所から移動しようとすると〔肉体点〕と〔精神点〕に1ダメージ。

7:（場所）「革命だ！」またクーデターが勃発したらしい。辺りを生徒たちが駆けまわっている……まごまごしていると踏まれそうだ。このセッション中にレッドウィンターで行動不能になった亜侠は、即座に〔通常装備欄〕にあるランダムなアイテム1つを失う。

8:（一人）気がつくとの給食施設でチェリョンカの新パッケージ張り替え作業を押し付けられている……脱出するのに1ターン無駄にするが、給食部員（ブラックアドレス/基本127p）1体と戦って勝てば時間を無駄にせずにすむ。

9:（一人）自宅が温泉開発部によって増築され続ける227号温泉郷に取り込まれた。脱出するのに1ターンかかる上、アジトの場所が「レッドウィンター」になってしまう。

10:（場所）突然足元から温泉が湧き出る！　1D6して出た目のエリアに飛ばされる上、飛ばされたエリアの遭遇表を振らねばならない。1：トリニティ、2：百鬼夜行連合学院、3：ゲヘナ、4：山海経、5：ミレニアム、6：レッドウィンター

11:（場所）ひょろひょろ飛んできた「ミサイル」（基本130p）と目が合った。目標を見失っていたミサイルは、亜侠を新たな目標に決めて親しげに近づいてくる。

12:（一人）「間宵シグレ」に遭遇し、あれよあれよという間にモルスを飲まされる。「今回のは特にいい感じにできたと思うんだよね。まあ、ちょっと発酵してるかもだけど」好みの年齢と雰囲気がランダムに変化し、〔性業値〕が2下がる。更にこのセッション中は「迷」が出ても「激」として扱う。

## ▼ミレニアム（官庁街）

2:（場所）大規模なハッキングで交通機関がマヒしている……と思ったら、コントロールを奪われたタレットが容赦なく群集に発砲してきた。全員〔肉体点〕に1D6のダメージ。

3:（場所）「光よ！」突然校舎に光の柱が立つ。〔犯罪〕8の判定に失敗すると、野次馬の中でスリにやられ、アイテムをランダムに一つ失う。

4:（場所）「ざーんねーんでしたー！！　にはははははは！」株価暴落で取り付け騒ぎが起こっている。〔生活〕4以上の亜侠は〔サイフ〕が1減る。

5:（一人）「こ、こんにちは。ミレニアム製爆弾60号と申します」ビルからナパーム弾が降ってきた。〔戦闘〕で難易度9の判定に成功しないと、直撃されて「爆発4」のダメージ。

6:（場所）巡回ドローンに写真を撮られる。このセッション中、亜侠に対する逮捕判定の難易度は-1される。

7:（一人）会計端末に何故かレトロゲームが移植されている。上手くプレイしないと買い物が出来ない……「押し売り」（基本124p）相当。

8:（場所）大量のスイーパーが押し寄せてきている。「デモ行進」（基本124p）相当。

9:（場所）ミレニアムプライス開催中！　「ヲタク」か「マニア」か「工作」の〔趣味〕を持つ亜侠は、1ターン消費して買い物しないと、〔精神点〕に1D6ダメージ。

10:（一人）「まずはくすぐり機能のテストから」エンジニア部のマッサージ機のテストに参加していたはずが、気付けば空を飛んでいた。1D6して出た目のエリアに飛ばされる上、飛ばされたエリアの遭遇表を振らねばならない。1：トリニティ、2：百鬼夜行連合学院、3：ゲヘナ、4：山海経、5：ミレニアム、6：レッドウィンター

11:（場所）ビルから降ってきたクレジットをみんなが奪い合っている。争奪戦に加わるなら、〔肉体点〕に1D6ダメージを受けて〔サイフ〕を1回復してよい。

12:（一人）閉鎖されているはずの”廃墟”の入り口が開いている……。性業値判定で「激」が出るとふらふらと入ってしまい、1ターン経った後戻る。奇天烈の宝物表（基本140p）を1回振れる。トラウマを1点受け、中で起こったことは何も憶えていない。入り口は固く閉ざされ、もう開かない。……今のところは。

## ▼百鬼夜行連合学院（十三）

2:（場所）地震だ！　亜侠自身には被害はないが、家が大変なことに。帰宅すると、アジト装備がランダムに1個壊れている。アジト装備がなかった場合、家が壊れている。

3:（場所）百夜堂の出張屋台が突っ込んでくる！　データは「トラック野郎」（基本123p）を使う。

4:（一人）いつの間にやら修行部に体験入部していた。1D6せよ。「健康」の趣味があれば+1。12：往来で寝る！　冷たい視線を浴びて〔精神点〕-1、34：ベンチで寝る！　落ち着いたひと時を過ごして〔精神点〕1回復。56：公園で寝る！　心地よい風に吹かれて……気付くと1ターンが経過していた。次のターンの開始まで行動不能。

5:（場所）魑魅一座の「獅子舞」（基本128p）が亜侠の周りをぐるぐる周って離れようとしない。この状態で戦闘が起こると、獅子舞は敵に加わって亜侠を襲う。〔サイフ〕を1渡せば、獅子舞は歯をがちがち言わせて去る。

6:（一人）中央広場にて「勝負師」（基本126p）に賭けを挑まれ、ざわざわする。

7:（一人）お魚くわえようとするドラ猫に襲われる。〔犯罪〕で難易度9の判定に失敗したらランダムにアイテム一つを失う。亜侠が「食事」（基本79p）を持っていれば、優先的にそれを狙う。

8:（場所）チセのファンに囲まれた！　「ワビサビ」の趣味を持たない亜侠がいたら集中的に襲われる（「フーリガン」（基本126p）1D6人相当）。それ以外の亜侠は被害を受けることはない。

9:（一人）出店をぶらついていたら試食のオススメ攻勢に遭う。データは「勧誘員」（基本124p）。

10:（一人）空から俳句が降ってきた。〔教養〕で難易度9の判定に成功しないと、不可解な内容に頭を悩ませて〔精神点〕に2D6のダメージ

11:（場所）祭囃子が聞こえてきたかと思ったら、目の前をすごい早さで神輿が通り過ぎる。性業値判定で「激」が出た亜侠は、思わず祭に参加してしまい、高速神輿に連れ去られる。1ターン戻ってこない上、疲れきって〔肉体点〕-1。

12:（一人）好みの恋愛対象に誘われて夢のような時間を過ごし、気が付くと肥溜めに肩まで漬かっていることに気付く。おばけに化かされた！1ターン消費する。風呂に入って着替えるまで、あらゆる交渉は自動的に成功度が-1される。この効果は一緒に行動する仲間の判定にも影響する。

## ▼ゲヘナ（沙京）

2:（一人）いつのまにか、少女が1人ついてきている。チンピラのようだが、亜侠を姉御だと認めたらしく離れようとしない。何に相当するか1D6を振れ。1：【守るべき者】（基本103p）、2：愛人（基本80p）、3：使用人（基本80p）、4：居候（基本80p）、5：落とし穴（基本78p）、6：食事（基本79p）。年齢はプレイヤーが決めてよい。

3:（場所）どこからか煙が漂ってくる……ジュリの料理だ！　煙を吸って目を回し、各自1D6を振れ、出た目のドラックの効果を受ける（「▼麻薬の禁止」ルールを採用している場合、この効果は麻薬の使用として扱わない）。直接摂取ではないので、ドラッグの強度からは-3。1：コカイン、2：大麻、3：ハルシオン、4：トルエン、5：エクスタシー、6自白剤（ドラッグのデータ→基本79p）

4:（場所）チンピラが横流しされたボロ戦車で喧嘩を売ってきた！　戦闘になる。データは「対戦車ミサイル」の代わりに「手榴弾」2つを装備した「装甲車」（基本131p）を使う。

5:（場所）美食研究会が給食部の車で暴走している！　乗り物を所持している亜侠は〔精神〕9の判定に成功しないと、逃げ遅れて乗り物に2D6のダメージを受ける。

6:（場所）温泉開発部による突発工事が道路のど真ん中で始まった。出土品狙いで手伝うなら1D6。1：カレー味の《視肉》（基本85p）、2：サファイア（札束（基本78p）相当）、3：《あわてるなタオル》（基本93p）、4：RPG-7（基本74p）、5：「ゾンビ」（137p）、6：「はきだめの悪魔」だった

7:（一人）傭兵バイト（じゃりンこ/基本p122）10人が喰いぶちを求めて亜侠たちを狙い、〔サイフ〕1点払うまでぞろぞろついてくる。何かあると「邪魔」（基本37p）10人分を行う。

8:（一人）いきなり足元に穴が開く。温泉開発部による掘削の影響で、下には湯が沸いているようだ。〔肉体〕9の判定に成功すると脱出できるが、失敗すると〔肉体点〕に1ダメージ。成功するまで判定すること。〔肉体点〕が0になると、亜侠はそのまま穴に落ち、温泉の流れにのって流されてゆく……行動不能になり、次のターンの開始時にゲヘナ廃校舎へ強制的に移動する。

9:（一人）気がつくと廃棄された護送車に乗せられている……身代金狙いの生徒たちに捕まったのだ。脱出するのに1ターン無駄にするが、見張りの「ククバット」（基本127p）1体と戦って勝てば時間を無駄にせずにすむ。

10:（一人）イズミがプロデュースしたという屋台の料理を勧められる。キワモノじみた見た目のわりに味はいいんだけど、なんかボーッとしてきて……アイテムをランダムに1つ失う。

11:（一人）魚を満載したトラックから鮫が落ちてきて、亜侠に噛み付いて死ぬ。怪我はないが離れようとしない。死んだ鮫をぶら下げて歩くことになるので、セッション終了時まで、その亜侠と一緒にいると治安が+2される。

12:（場所）便利屋68のお通りだ！　何かド派手な事件を引き起こしたらしく、彼女たちの背後で大爆発が起きている。性業値判定を3回振れ。全部「激」を出した亜侠は、そのアウトローぶりに感銘を受けてその後をふらふらと追い……直後、流れ弾が直撃する。爆発6のダメ―ジを処理した後、その亜侠は経験点を1点獲得する。

# ◆キヴォトスの下部盟約

このルールを採用する場合、DDは以下の盟約データを使用してもよい。

以下の盟約は

また、DDは盟約の異能や代償などのデータをシナリオに合わせて書き換えてもよい。

## ▼アビドス

### ●覆面水着団

条件：特になし

装備：《覆面》《水着》

宿敵：カイザーコーポレーション

接触方法：銀行周辺にいる生徒に話しかける。

・異能

【場慣れ/Veteran】

使用：割り込み

対象：自分

判定：〔戦闘〕/9+この異能の使用回数

血戦中、「準備行動」か「気合入れ」を行う時に割り込んで使用できる。判定に成功すると、「準備行動」か「気合入れ」の後に追加で攻撃か支援行動を1回行うことが出来る。最初にこの異能を使用する際は、使用回数を0として扱うこと。

「備えあれば患いなし。シンプルなルールだ」

・代償

【物資不足/ Insufficient Supply】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

アフタープレイの「アイテムの常備化」時に、自分の〔生活〕が2点低いものとして扱う。

「これ、高そう……」

予算がない、弾薬もない、高価なものを手に入れても、それを満足に整備することができない。あるのは無用の砂ばかりだ。

## ▼アリウス分校

### ●アリウススクワッド

条件：〔犯罪〕3以上、かつ〔戦闘〕3以上

装備：マスク

宿敵：ベアトリーチェ

接触方法：非常に難しい。「アリウススクワッドの居場所（SL4「ゴシップ」「アラサガシ」「サビシガリヤ」）」の情報収集に成功すると居場所が判明する（DDはランダムな場所を選ぶこと）。そのセッション中にそこへ行けば何時でも会えるようになる）。

・異能

【ゲリラ戦術/Guerrilla Tactics】

使用：割り込み

対象：単体

判定：なし

今いる場所の〔治安〕が8以下の時に使用できる。組み合わせた行為判定の難易度を-1する。

・代償

【流浪/Hobo】

使用：常時

対象：自分

判定：〔戦闘〕か〔犯罪〕/7

自分が持つすべてのアジトのセキュリティは、常に3点低いものとして扱う。また、アジトで「睡眠」を行う際に補助行動として判定を行うこと。失敗するとその「睡眠」で回復する精神点が3点減少する。（《木賃宿》や《ホテル》等のサービス、または自分以外が所持するアジトでは判定を行う必要はない）。

「Vanitas vanitatum et omnia vanitas」

安息の地などない……今はまだ。

## ▼トリニティ

### ●正義実現委員会

条件：〔戦闘〕3以上、【前科】を習得していない。

装備：正義実現委員会の制服

宿敵：ゲヘナ学園

接触：トリニティのどこでも出会うことが出来る。

・異能

【治安維持/Justice Task Force】

使用：割り込み

対象：単体

判定：〔戦闘〕/対象の〔精神〕+5

対象のモラル判定の直前に割り込んで使用できる。モラル判定の出目に[判定の成功度]点のマイナス修正を加えることが出来る。

「まさか、こんなところで問題を起こそうとする問題児はいませんよね？」

パテル、フィリウス、サンクトゥス……様々な立場の生徒が行き交うトリニティにおける治安維持活動において重要なのは、如何に穏健に対象を無力化するか、ということだ。そのための技術は既に身に着けている。

・代償

【正義の実現/Justice Realization】

使用：常時

対象：自分

判定：なし

〔犯罪〕の値が3以上のキャラクターに対するロマンスや交渉の判定は成功度から-1される。また彼らの反応は最初から一段悪くなる。

「正義実現委員会の原則はシンプルです。不義を許さないこと、です。」

トリニティの治安維持部隊に相応しい、悪を悪と言い切る態度。それ故に悪党からは嫌われ、時として蔑まれるだろう。

### ●シスターフッド

条件：趣味「宗教」

装備：シスター服

宿敵：いません。

接触：「トリニティ大聖堂」へ行く。

・異能

【救貧院/Almshouse】

使用：常時

対象：チーム

判定：なし

この異能を習得している亜侠のいるチームは、「トリニティ」の「トリニティ大聖堂」を《電話》《キッチン》《風呂》のある、[セキュリティ][快適度]が10のアジトとして使用できる。このアジトとそこに置かれたアイテムは異能の対象にならないが、このアジトに「手下」カテゴリ以外のアイテムを保管することはできない。

「ぜひ私たちに、ほんの手助けをさせていただけませんか？」

シスターフッドの本拠地である大聖堂は、キヴォトスのすべての人が安らかに、そして幸せに暮らせるよう、願いを込めて解放されている。ここにいれば雨風は凌げるし、不逞の輩もそう簡単には手出しできない。

・代償

【戒律/Taboo】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

自分が行う〔犯罪〕を使用した行為判定に対して「気合でブースト！」を行うことができない。

「ふ、不埒なことは駄目ですよ……」

その信仰が建前にせよ本物にせよ、悪しき行いには常に躊躇いが付きまとう。

### ●図書委員会

条件：趣味「読書」

装備：お気に入りの一冊

宿敵：本と図書館を大事に扱わない人々。

接触：トリニティの「古書館」へ行く。

・異能

【書林の嬢王/Biblioregia】

使用：常時

対象：自分

判定：なし

「読書」のタグを持つ場所にいる時、すべての行為判定の難易度が-1される。

「本には、世界中の知恵が盛り込まれています！」

知識の殿堂であり、歴史の集積でもあるこの地において、出来ないことはあまりない！

・代償

【書籍流/Books Flow】

使用：常時

対象：自分

判定：なし

「読書」のタグを持つ場所でファンブルした時、〔肉体点〕が3点減少する。

「ど、どうしてこんなことに……！」

天高く積み上げられた書籍は知識の結晶であり、究極の財産であり……そして時に、怠惰な人間へ降り注ぐ災害になる。片付けは計画的に。

### ●補習授業部

条件：〔教養〕の行為判定でファンブルしたことがある。

装備：ペロログッズ。

宿敵：なし

接触：トリニティの「中央図書館」などで勉強している姿を見かけられる。

・異能

【合宿/Training Camp】

使用：割り込み

対象：単体

判定：なし

チームの仲間が行為判定のサイコロを振る直前に使用できる。判定のファンブル率を+1し、難易度を-2する。この異能を使用した判定に失敗した場合、【合宿】の使用者の精神点が2点減少する。

「みんなの勝利です！」

一癖もふた癖もある問題児ばかりだが、力を合わせればとんでもないことをやり遂げることだってできる。

・代償

【特別学力試験/Supplementary Examination】

使用：開始時

対象：自分

判定：〔教養〕/9

対象は開始時に1D6を振り、[1][2]なら1日目の朝、[3][4]なら2日目の朝、[5][6]なら3日目の朝が「テスト当日」になる（タイムスケールが変更されている場合、DDが初日、翌日、翌々日の朝などに割り振ること）。

「テスト当日」に計画行動を使用して判定を行う。判定に失敗するか、「テスト当日」に判定を行わなかった場合、トラウマを1点負う（「テスト当日」よりも前にアフタープレイを迎えた場合、この判定を行う必要はない）。

「2点！！？！？！？！？」

部活とテスト勉強の両立は難しい。くれぐれもすっぽかしたりしないように。

### ●放課後スイーツ部

条件：趣味「飲食」

装備：《甘味》3つ

宿敵：行列と転売屋

接触：「トリニティカフェ街」に行けばスイーツ店の前に並んでいる姿を見つけることができるだろう。

・異能

【甘い生活/LA DOLCE VITA】

使用：割り込み

対象：単体

判定：なし

対象が性業値判定を振る前に割り込んで使用できる。《甘味》を1つ消費すると、出目に±1の修正を加えることができる（この消費で精神点を回復することはできないが、《甘味》の1日の消費量には数える）。

「これもまた、スイーツに込められた哲学……どう、感動した？」

甘いひと時があれば、気持ちを落ち着けたり、逆に気合を入れたりすることが出来る。

・代償

【甘い誘惑/High Calory】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

《甘味》を消費したターン中は〔反応力〕が1点減少する。この効果によって〔反応力〕が0以下になることはない。この効果は累積しない。

「と、糖分が足りない……」

食べても太らないお菓子があればいいのに……というのは誰もが思うことだ。現実は甘くない。

### ●救護騎士団

条件：趣味「おせっかい」

装備：《救急箱》

宿敵：なし

接触：「トリニティ大聖堂」へ行く。

・異能

【救護精神/Compassionate Heart】

使用：割り込み

対象：自分以外の単体

判定：〔教養〕/7

異能やアイテムの効果で自分以外のキャラクターの〔肉体点〕か〔精神点〕が回復した時に割り込んで使用する。その回復量を「判定の成功度」点だけ上昇させることができる。この異能は1ターンに1回まで使用できる。

「痛いの痛いの飛んでいけ～♪」

・代償

【守護天使の意志/Angel's Will】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

血戦中、ジオラマ内に「重症」か「行動不能」のキャラクターがいる時、自分が行う攻撃の行為判定の難易度が+（5-自分の〔戦闘〕）される。

「患者さんたちのことを思うと、いつも胸が痛みます」

目の前で傷付いたり、倒れてしまったひとを放置することが出来ない性分。

## ▼ゲヘナ

### ●風紀委員会

条件：〔戦闘〕3以上

装備：風紀委員会の制服、《苦力》（部下）

宿敵：万魔殿

接触：ゲヘナの「風紀委員会本部」へ行く。

・異能

【風紀/The Discipline】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

〔犯罪〕か〔戦闘〕の値が4以上のキャラクターに対する命中判定の難易度が-1される。

「覚悟しろ、規則違反者どもめ！」

混沌と自由を謳歌するゲヘナ学園の風紀委員会たるもの、ならず者どもを相手取るのには慣れている。

・代償

【忙殺/Swamped By Work】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

「睡眠」で回復する精神点の量が常に-2点される。

「もう……やってもやっても終わらない」

頻発するトラブル、止むことのない事件、横やりを入れてくる万魔殿……仕事は増える一方だが、救いの手を差し伸べる者はいない。こんな状態では心労も溜まるというものだ。

### ●便利屋68

条件：〔犯罪〕2以上、【陸八魔アルのトリコ】を習得している。

装備：《手榴弾》、《火炎瓶》

宿敵：なし

接触：ゲヘナにあるオフィスを尋ねれば簡単に会うことが出来る。

・異能

【アウトローの流儀/Way of The Outlaw】

使用：割り込み

対象：自分

判定：なし

「爆発」の特殊機能が付いた武器を使用する命中判定の直前に割り込んで使用できる。精神点を1D6点消費すると、その「爆発」の後ろの数値を「消費した精神点の1/2（切り上げ）」点上昇させることができる。

「一撃で十分よ」

それがアウトローだ。

・代償

【大騒動/Unwelcome School】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

ファンブルした結果何らかの表を振る時、その出目を+2する（13以上にはならない）。LSDなどの効果で出目をズラす場合、この代償の効果を適用してから出目をズラすこと。

「なななな、なっ、なんですってーーーーーー！！！？？？」

### ●美食研究会

条件：「飲食」の趣味を持っている。

装備：《食事》3つと《手榴弾》

宿敵：美しくないお店

接触：爆発騒ぎの起きた飲食店へ急げば会うことはできる。

・異能

【美食の心得/Simple Recipes】

使用：補助

対象：自分

判定：なし

自分が《食事》と同じ効果を持つアイテムや、《甘味》と同じ効果を持つアイテムを使用した時に使用できる。その回復量を1点増加する。

「美味しいものをいただきたいですわね。できればご一緒に」

分かち合う、調味料に凝る、大切な人と供に囲む……それぞれの流儀は異なれど、食事をより一層美味しく頂くための方法を熟知している。

・代償

【食道楽/Gourmandise】

使用：常時

対象：自分

判定：なし

「1日のはじまり」を迎える度に1D6を振るなどして、「そのセッション中に移動可能なエリア」の中からランダムに1つを選ぶ。決定したエリアで「購入した」か「《キッチン》などで作成した」か「お宝表で入手した」《食事》を1つ以上消費出来ずに次の「1日のはじまり」を迎えた場合、精神点を3点減少する。

### ●給食部

条件：「飲食」「おせっかい」の趣味を持っている。

装備：《鍋》、お玉、エプロン。

宿敵：美食研究会

接触：ゲヘナの「部活棟本館」へ行く。

・異能

【量産態勢/Mass-production】

使用：補助

対象：自分

判定：なし

《キッチン》《鍋》などの《食事》を作成する行為判定に成功した時、通常の効果の代わりに成功度×3個の《食事》を入手できる。

「皆のために料理を作るのは大変ですが、大丈夫です」

過酷な環境下において鍛え上げられた手練で、手早く、美味しく、なにより大量に料理を完成させる技術だ。

・代償

【ノルマ/Quotas】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

「1日のはじまり」に自分が所持する《食事》を1d6個減少させる。減少できなかった場合、「足りない個数」点だけ〔精神点〕が減少する。

「でも、目玉焼き4000枚を私一人で2時間以内に作るのは無理……」

巨大学園まるまる一つ分の給食を賄うために、いつだってノルマに追われる日々。もしも食事の量が足りなかったら……その時はゲヘナの校風を身をもって味わうことになるだろう。

## ▼百鬼夜行

### ●お祭り運営委員会

条件：「カワイイ」か「パフォーマンス」の趣味を持っている。

装備：カワイイ制服

宿敵：魑魅一座

接触：百鬼夜行の「商店街」にある百夜堂へ行く。

・異能

【祭りだ！/Wasshoi!】

使用：計画

対象：エリア内の場所1つ

判定：〔生活〕か〔恋愛〕/そのエリアの〔治安〕-2

エリア内の場所1つを指定し、〔サイフ〕を1点消費して判定を行う。成功すると、1D6ターンの間、その場所は「お祭り」状態になる。

「お祭り」中はそのエリアの〔治安〕とそこで行うロマンス判定の難易度が2点減少し、遭遇表を振った時、その出目を±1することが出来る。また、その場所で自分の所持する《食事》か《甘味》を2つ消費する度に《札巻》を1つ入手することが出来る。

この異能はシナリオ中に1回しか使うことができない。

・代償

【後の祭り/Cleanup】

使用：常駐

対象：自分

判定：〔生活〕/7

「アフタープレイ」のタイミングで判定を行う。失敗すると〔サイフ〕が1点減少する。

【祭りだ！】を使用していた場合、この判定の難易度が1点上昇する。

### ●忍術研究部

条件：〔犯罪〕2以上、「ワビサビ」か「ヲタク」の趣味を持っている。

装備：ニンジャグッズ

宿敵：なし

接触：百鬼夜行のはずれにある旧校舎へ行く。

・異能

【九字印/Ninja Hand Signs】

使用：割り込み

対象：自分

判定：〔肉体〕/7+そのセッションでのこの異能の使用回数

〔犯罪〕を使用する判定の直前に割り込んで使用できる。判定に成功すると、その判定の難易度を-1できる。最初にこの異能を使用する際は、使用回数を0として扱うこと。

「忍法、身体強化の術！」

臨･兵･闘・者・皆・陳・烈・在・前！　多少間違えたとしても問題ない。大切なのは心意気だ！

・代償

【不忍心/An Unconcealed Heart】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

【九字印】を使用した判定に失敗した時、精神点が2点減少する。

「とりあえず忍者グッズで精神力を回復……！」

心から好きだからこそ、ちゃんと練習を積んでいたからこそ、尚のこと自分の失敗を許せないことがある。それが趣味にまつわるものだと特に心に響いてしまう……。

### ●修行部

【修行の成果/Fruits of Training】

タイミング：割り込み

対象：自分

判定：なし

セッションの開始時に自分の好きな【環境値】を1つ指定すること。セッション中、指定した【環境値】を用いた行為判定を行った直後に使用できる。判定の成功度が1以上だった時、その成功度をさらに+1することができる。この異能は1日に1回まで使用することができる。

淑女を目指して続けている弛まぬ努力は、

【夜警/Night Patrol】

タイミング：常時

対象：自分

判定：なし

「夜」のタイミングで睡眠を開始することができない。

## ▼ミレニアムサイエンススクール

### ●エンジニア部

条件：〔教養〕3以上、「工作」の趣味を持っている。

装備：《工具一式》

宿敵：セミナー

接触：ミレニアムの「実習センター」へ行く。

・異能

【多機能/Multifunctional】

使用：補助

対象：自分

判定：なし

1つ以上の特殊機能が付いている武器（「車両格闘」による乗物での攻撃も含む）で命中判定を行う時に使用できる。命中判定の難易度を1点減少する。この異能はシナリオ中、武器毎に「その武器についている特殊機能の数」回だけ使用できる。

「機械を扱えば扱うほど、機械に込められた優しさが、理解できるようになる」

・代償

【過積載/Overload】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

【多機能】の効果、および武器の「特殊機能」を使用して判定を行う時、ファンブル率が1点上昇する（両方使用する場合、ファンブル率の上昇は累積しない）。

「ちょ、ちょっと戦闘にしてははしゃぎすぎちゃいましたか……」

アレもできる！　コレもできる！　ところで肝心の攻撃機能は……。

### ●C&C

条件：〔戦闘〕3以上、「用心棒」「泥棒」の異能か「奥義」を1つ以上習得している。

装備：メイド服

宿敵：依頼によって異なる

接触：「ミレニアムタワー」へ行く。ただし夜間は任務のため不在の場合が多い。

・異能

【精鋭/Elite Agent】

使用：補助

対象：自分

判定：なし

命中判定の目標に「遮蔽（基本p59）」か「障害物」の修正が適用されている時に使用できる。その命中判定への修正を無効化して命中判定を行うことができる。

「ゴミは掃除しねぇとなぁ！」

数多の任務を達成してきたその腕前で、隠れたターゲットを仕留める。

・代償

【お掃除/Cleaning & Clearing】

使用：常駐

対象：チーム

判定：なし

血戦で倒したモンスターの宝物表を振る直前に1D6を振ること。出目が[1]か[2]だった場合、その宝物表を振ることはできない。

「うふっ、ここも綺麗になりましたね」

”お掃除”は徹底的に、抜かりなく行う……そのせいで、たまにチリ一つ残らないことがある。

### ●ヴェリタス

条件：〔教養〕3以上、趣味「アラサガシ」か情報屋の異能の修得

装備：《ノートパソコン》

宿敵：セミナー

接触：ミレニアムの「データセンター」へ行く。

・異能

【真理の探究者/Via Et Veritas Et Vita】

使用：割り込み

対象：自分

判定：なし

自分が〔教養〕を使用したリンク判定を行い、ファンブルや「タグ決定表」による情報ハプニングが発生した時に割り込んで使用する。そのハプニング表の効果を無効化し、更にランダムな上位タグを1つ入手する。

「未知の知識を探求するのは、いつだって楽しいことだね」

・代償

【藪蛇/Trouble & Trackers】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

〔教養〕の行為判定でファンブルした時、「ファンブルからの逆転」で消費する精神点が2点増加する。

「何だか、またうちの子たちがやらかしたらしいね……」

得意分野だからと天狗になって余計なことをすると、手痛い反撃を食らうことになる。

### ●ゲーム開発部

条件：「マニア」か「ヲタク」の趣味を持っている。

装備：ゲーム機

宿敵：なし

接触：基本的には「ミレニアムタワー」にいるが、時折「廃墟」で見かけることがある。

・異能

【ゲーマー/High Scorer】

使用：補助・支援

対象：自分

判定：〔教養〕or〔精神〕/支援:7・補助:9

補助行動か支援行動で「スコアアタック」を行うことが出来る。判定を行い、その成功度を数えること。判定後に成功度が累計で5以上になった時、自分の〔精神点〕が「3+（累計成功度-5）」点回復する。

「スコアアタック」の累計成功度が5以上になるか、この異能の判定でファンブルした場合、もしくはセッションの開始時に累計成功度は0に戻る。

「また先生とレイドに行きたいです！」

・代償

【日課/Daily Task】

【ゲーマー】を使用していない日の終了時に〔精神点〕が1点減少する。

「ゲーム～ゲ～ム～ゲームがやりたい～」

デイリー任務、それは欠かしてはならないもの。一度でも逃せば最後、その日一日後悔に苛まれることになる……かもしれない。

## ▼レッドウィンター

### ●レッドウィンター事務局

条件：〔生活〕3以上。

装備：チェリノ会長の写真とチェリョンカ（《甘味》）

宿敵：他の学園すべて

接触：レッドウィンターの「事務局正門前」へ行く。

・異能

【偉大なる権威/Bow to the Mustache!】

使用：割り込み

対象：自分

判定：なし

〔生活〕の値が「自分の〔生活〕」未満のキャラクターに対するロマンスや交渉判定を行うときに割り込んで使用できる。その判定の難易度を「自分の〔生活〕-相手の〔生活〕点（最大3点）」減少できる。

「ようやくおいらの権威を理解できたか？」

厳密な縦割社会で培われた高圧的な交渉術で相手を怯ませ、より言うことを聞かせやすくする。

・代償

【革命/Perestroyka】

使用：常時

対象：自分

判定：なし

〔生活〕の値が「自分の〔生活〕」より2点以上低いキャラクターから攻撃されるとき、そのダメージが1点上昇する。

「反逆だ、隠れろ！」

### ●227号特別教室

【シュミ力】

自分の持つ「趣味」の値だけ、行為判定の難易度を減少させることができる。

行為判定の直前に使用できる。自分が持つ「趣味」から1つを選び、その行為判定に、選んだ「趣味」が役立つとDDが認めた場合、難易度を-2することができる。

選んだ「趣味」はそのセッションが終わるまで、再度【】の対象に選ぶことはできない。

自分の行為判定の直前に使用できる。自分の「趣味」から1つを選ぶ。その行為判定の難易度を-1することができる。判定の成否に関わらず、選んだ「趣味」はそのセッションが終わるまで、再度【】の対象に選ぶことはできない。

たとえその所為で惨憺たる僻地に追いやられようとも、決してやめることのできない趣味がある。それは時に、驚くべき力をもたらしてくれるだろう。

【陋屋/Shabby Dwelling】

タイミング：常時

対象：自分

判定：なし

自分が所有するすべてのアジトの快適度は、常に-3される。また、「レッドウィンター」以外の場所にアジトを持つことができない。

「今年こそどうにか、ここを抜け出して本校舎に戻れますように……」

住めば都の楽しい我が家。そう思い込むにも限度というものがある。

## ▼SRT特殊学園

### ●RABBIT小隊

条件：「価格」4以上の武器を1つ以上所持している。

装備：《ふとん》

宿敵：なし

接触：

・異能

【上質/High Quality】

使用：補助

対象：自分

判定：なし

自分が命中判定を行う時に使用できる。その判定に使用する武器1つの「価格」の1/3（端数切り上げ）を〔攻撃力〕に足すことが出来る。

「SRTの力、甘く見るなよ！」

・代償

【高級志向/Luxury】

使用：常駐

対象：自分

判定：なし

「価格」が「自分の〔生活〕」未満の武器を使った攻撃を行う度に〔精神点〕が1点減少する。

「……ねぇ、これ結構小さいけど、ちゃんと火力出る？」

# ◆NPC

以下のNPCデータは一例であり、DDはシナリオのシチュエーションや参加者のサプリ所持状況によってデータを自由に改変して良い。

## ・「救護騎士団」鷲見 セリナ

犯罪4　生活3　恋愛2　教養4　戦闘1

肉体4　精神4

反応4　攻撃1　破壊1

性業9　年齢16　性別♀

趣味:おせっかい・健康・アウトドア・サビシガリヤ

異能:【意地/教養】（技）【活！】（親）【神出鬼没】（泥）

代償:【誇り】（技）【命の重さ】（用）【盗みの美学】（泥）

装備:ウルトラ絆創膏（うろんp191）

## ・「救護騎士団」朝顔 ハナエ

犯罪1　生活3　恋愛2　教養4　戦闘3

肉体5　精神5

反応3　攻撃1　破壊7

性業6　年齢15　性別♀

趣味: 音楽・パフォーマンス・おせっかい・健康

異能:【邪魔】（道）【早業】（裏）【激突】（走）

代償:【疫病神】（道）【熱中/早業】（裏）【せっかち】（走）

## ・「生活安全局」中務 キリノ

犯罪2　生活3　恋愛1　教養3　戦闘4

肉体5　精神5

反応7　攻撃5　破壊1

性業6　年齢15　性別♀

趣味:アラサガシ・おせっかい・飲食

異能:【純粋】（新）【乱れ撃ち】（殺）【妨害】（用）

代償:【成りたがり】（新）【馬鹿撃ち】（殺）【守るべき者】（用）

# ◆サンプルシナリオ「Café de Peroro」

## ▼シナリオ概説

ヒマつぶし、食事、友達に会うため……様々な理由でシャーレ併設のカフェへと足を運んだ生徒たち。

ところが、いつもは歓迎ムードのはずがどうも雰囲気がおかしい……と思う間もなく、突然ヘンテコなトリのロボが飛び出してきた！

どうやら暴走したロボによってカフェの平穏が脅かされているらしい。

ならば奴らを倒して優雅な午後を取り返そう！　……さしあたって、まずはその辺の家具でもいじってみる？

プレイ人数：2～4人

目的：ペロロ・ロボを停止させる

報酬：人数分の札束

## ◆フォア・プレイ

## ◆舞台

このシナリオは「シャーレ」にある「カフェ」を主な舞台として使用します。

DDの許可があれば、キャラクターをカフェの外へ移動させても構いません。

カフェは雑多な家具がおかれた。

◆導入

### ▼描写

ある晴れた日の午後、シャーレ併設のカフェに足を向けた君たちは、同じくカフェまでやってきたらしい者同士、顔を合わせる。

ここで会ったのも何かの縁、エレベータでカフェまで行くまでちょっと時間があるし、挨拶くらいはしておこうか。

### ▼状況

キャラクターたちは

話しているうちに、気が付けばカフェの前にたどり着いていた。

だがドアに手をかけた瞬間、突如として内側からドアが蹴破られる。

中から飛び出してきたのは……数機のドローンを従えた、妙にメカメカしいペロロ人形だ！

［みんな、こっちへ！］

先生がカフェのドアを閉じると、ペロロ・ロボはしばらく周囲を捜査した後、騒々しい駆動音を立てながらカフェを離れていきます。

先生はPC達にケガがなさそうなことを喜ぶと、以下のような事情を説明します。

・前々からシャーレのセキュリティが有名無実化していたため、ミレニアム生主導のもと、警備用のドローンおよびそれを統括する親機の警備ロボを配備してもらうことになった。

・予算節約のため、親機のボディはカフェにあったペロロのトロフィーを使うことに。

・設計はエンジニア部が行ったが、起動した途端に「侵入者を検知した」らしく、「侵入者撃退モード」に入ってしまった

・今はシャーレ内部を彷徨っているだけだが、外に出てしまうと何をしでかすかわからないので、なんとかして停止させたい

・ペロロ・ロボは一定のルートを巡回しているらしく、次にカフェへやってくるのは恐らく3ターン目の終了時。

これらを説明した後、先生はPCに「あのロボットを撃退できるかどうか」を尋ねます。

PCが撃退を承諾した場合、「予算から何とかひねり出すから」と報酬に人数分の札束か「ランダムな趣味おたから1つ」を用意すると続けます。

PCが依頼を受諾したら、1ターン目の計画行動を開始させてください。

## ◆情報収集

### ▼ペロロ・ロボたちについて

ターゲット・トピック：SL2 工作・トンデモ・ゴシップ

・SL2 トンデモ

エンジニア部への聞き込みなどによって、君たちはペロロ・ロボの詳細なデータを確認することに成功した！

「ご説明いたしましょう！　まず

→DDは「ペロロ・ロボ」のデータと、血戦時の初期配置位置を公開してください。

・SL2　工作

目撃情報の精査などによって、君たちは重火器を乗せたドローンの詳細なデータを確認することに成功した！

→DDは「火力支援ドローン」のデータと、血戦時の初期配置位置を公開してください。

・SL2 ゴシップ

偵察などによって、君たちはセンサー類を搭載したドローンの詳細なデータを確認することに成功した！

→DDは「戦術支援ドローン」のデータと、血戦時の初期配置位置を公開してください。

## ◆カフェで出来ること

シナリオ中、イベント「迎撃！」が発生するまで、PCは移動のタイミングでジオラマ内の好きなマスに移動することができます。

また、DDが許可するならば、カフェの外へ出て別の場所へ移動することも可能です。その場合、PCはジオラマの外にいるものとして扱ってください。

3ターン目の終了時にジオラマ上に配置されていないPCは、イベント「迎撃！」の開始後、「ラウンドの終了」時に「登場表」を振ってジオラマに登場することができます。

### ▼ジオラマ

　 　Ａ　Ｂ　Ｃ　Ｄ　Ｅ　Ｆ　Ｇ　Ｈ

　 ┏━┯━┯━┯━┯━┯━┯━┯━┓

１ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

２ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

３ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

４ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

５ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

６ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

７ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

８ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

９ ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

10 ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┠─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┨

11 ┃　│　│　│　│　│　│　│　┃

　 ┗━┷━┷━┷━┷━┷━┷━┷━┛

コピペ用

┏━┿━┳━┓

┃　│　┃　┃╂

╂─┼─╋━┫

┃　│　┃　┃

┗━┿━┻━┛

### ▼迎撃準備

PCは計画行動を1回消費することで、ジオラマ内の任意のマスで「オブジェクトの発見」を行うことができます。

### ▼カフェ散策

計画行動を1回消費することで、以下の「カフェ散策表」を振ることができます。

#### ●カフェ散策表

2:

3:（1人）「全部見えてますよ？」……誰かからじっと監視されている気がする。全然リラックスできない！　精神点が1点減少する。

4:（1人）「ウイ」状況が状況だからか、会話が弾まない……気まずい空気が流れる。

5:（1人）カフェの電子割引券をもらう。次来た時にでも使おう。「ジャリ銭」1つを入手。

6:

7:（1人）せっかくカフェに来たんだし、ちょっと休憩でもしよう。精神点を1点回復する。

8:

9:

10:（1人）「ケガをされた方はいらっしゃいますか？」救護騎士団のセリナが手当をしてくれた……ところでいつここに来たんだろう？　精神点か肉体点を2点回復する。

11:（1人）「フブキ」ふとしたきっかけから話がすごく盛り上がった。今日はいい友達に会えたかもしれない！　【絆】を習得する。

12:（1人）クラフトチェンバーから小気味の良い音と共に何かが飛び出した。どうやら先生が作っていたものらしいけど……ランダムな趣味おたからを1つ手に入れる。

▼先生表

1:連邦生徒会標準白制服姿の疲れた男の人

2:女の人

3:スーツ姿の犬。

4:和服姿の猫。

5:アロナの似顔絵そっくり。

6:……ペロロ。

◆イベント

▼迎撃！

［そろそろ来そうだね……］

［準備は大丈夫？］

少し不安そうに先生がそう言うと、同時に耳障りな駆動音が近付いてくる。

できるだけの準備はしたはずだ……あとはその時を待つだけ。

君たちが武器を構えた瞬間、カフェのドアを押し開けて白い影が躍り出た！

さあ血戦だ！

DDは以下の図に従ってエネミーやジオラマを用意してください。

\_-\_\_～\_-\_\_がPCの初期配置位置になります。

◆結末

▼血戦で全滅した。

ご愁傷さまです。

▼ペロロ・ロボを行動不能にせずPC全員が行動不能になるか、退路から脱出した。

ペロロ・ロボはカフェを飛び出し、表通りで暴れまわるでしょう。

怪我人が出る前になんとか取り押さえられたらしいものの、シャーレの評判は下がってしまいます。

ミッションは失敗として扱い、報酬も「人数分の札巻」になります。

▼ペロロ・ロボを行動不能にした

## ▼エネミーデータ

### ●ペロロ・ロボ

♂　3歳

犯罪：2　生活：2　恋愛：4　教養：2　戦闘：4

肉体：5　精神：6　性業値：5

反応力：5　攻撃力：4　破壊力：4

趣味：工作、トンデモ

異能：【】（モ）、

代償：【象徴】（親）

好み：「年上」で「ダークな人」

装備：＜アイ・レーザー＞射撃/命中8/ダ+5/暗器/サタスペ

＜舌鞭＞格闘/命中7/ダ+4/マヒ

▼戦術支援ドローン

犯罪：3　生活：-　恋愛：-　教養：-　戦闘：2

肉体：3　精神：4　性業値：8

反応力：3　攻撃力：3　破壊力：1

趣味：工作

異能：【群れ】（モ）、【応援】（参）

代償：【弱虫】（ダ）

好み：-

装備：＜支援射撃＞射撃/命中7/ダ+4

▼火力支援ドローン

犯罪：2 生活：-　恋愛：-　教養：-　戦闘：5

肉体：3　精神：5　性業値：6

反応力：7　攻撃力：5　破壊力：3

趣味：工作

異能：

代償：【弾丸狂】（殺）

好み：-

装備：＜小型ミサイル＞射撃/命中7/ダ\*\*\*/爆発2

＜小型ミサイル＞射撃/命中7/ダ\*\*\*/爆発2