

【閃乱カグラ】爆乳ハイパー忍RPG【DX3】

龍委員長

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH
並びに

モンスターハンターXX

発売を記念して、

ダブルクロスTHE 3RD EDITION で爆乳忍が活躍するセッションを試みよう。という企画です。

~~~~~

現在つつこみを受け付けております。

気の済むまで画面につつこんでください。

~~~~~

プレイヤーは皆オリジナルキャラです。

設定的なものはほとんどありません。

この作品には以下の内容が含まれて居ます。

オリジナルキャラクター

非実プレイ（ダイスは振っています）

公式・原作を無視した設定の数々

処理ミス。解釈ミス。

これらが苦手な方はご注意ください。

目次

1-0. プリプレイ	1
1-0. 2 プリプレイ2〜1-1. オープニング	12
1. ミドルフェイズ	18
1. 対不良戦	31
1. 戦闘後〜対ボス戦	48
1. エンディング	55

1-0. プリプレイ

1-0. プリプレイ

GM:

と、いうわけで事前に連絡したとおり、閃乱カグラPBSとモンハンXXの発売を記念して、ダブルクロスThe 3RD EDITOR N（以下DX3）のセッションを行おうと思う。

1号:

いやいやいや。待って、ちょっと待って。

GM:

なんだよ？

1号:

それ、ただの駄洒落だよな？

GM:

ワタシ、ニッポンゴ、ワカリマセーン

龍:

うわ、うざっ。

GM:

別にいいだろう。思いついたんだから。

委員長:

いや、思いついたからって絶対実行しなきゃいけないわけじゃないからな？

GM:

ぶーぶー。

カマコ:

はあ、まあいいわ。で？ ステージはN市（DX3基本ルールブック掲載ステージ）？

GM:

んにや、せっかくの両ソフト発売記念セッションなのでオリジナルステージを用意した。

その名も・・・

一同：

その名も？

GM：

爆乳ハイパー忍ステージ！

.....

一同：

おつかれさまでしたー

GM：

なんでだよ!?

1号：

いや、なんで、といわれても・・・

龍：

要するにカグラの世界観でDX3しようってことだな？

GM：

そうそう。シンドローム（PCの能力値の傾向を分類分けしたものの。クラス）を使えば忍学生の能力も表現できるだろ？

委員長：

まあ、できるだろうな。でも、オリジナルっていうけどもうどっかでしてそうだけだな、オーヴァード（DXにでてくる異能者）||忍のステージって。

GM：

ああ、有ると思う。しかし、このステージのオーヴァードはただの忍じゃない。爆乳忍なのだ！

カマコ：

あたまいたい・・・

それだって同人ネタとかでされてそうだけど・・・

GM：

ああ、されてると思う。でもそういう資料が手元にあって流用するわけじゃないし問題ないんじゃないかな？

ステージ定義も、素人が誰でも思いつくような内容だし。かぶつても文句は言われなと思う・・・たぶん。

1号：

最後が不安を駆り立てるが・・・で？ どういう定義で行くんだ？

GM：

うむ。

・具体的な地図は作らない。

面倒だし。位置関係が必要な場合はそのつど適当に決めていこう。大きめの街にある施設はだいたい有ると思つてOK。

・レネゲイド（人間に異能を発現させる謎のウイルス（？））関連は通常ステージ同様に秘匿されている。

なので、PCもエフエクト（オーヴァードが使える特殊能力）やその背景は周囲に秘匿にしている体で動いてくれ。

・用語の読み替え。

レネゲイド⇨忍 or 妖魔（状況に応じて相応しい方を採用）

オーヴァード⇨忍

ユニバーサル・ガーディアンズ・ネットワーク⇨忍組織

（UGN。オーヴァードと非オーヴァードに共存を目指し、レネゲイド関連の秘匿に尽力する世界組織）

ファルスハーツ⇨（忍の存在を秘匿しないという意味で）悪忍

（FH。レネゲイド関連を開示し、オーヴァード優位の世界を作ろうとする秘密結社）

ジャーム⇨妖魔

（レネゲイドの力が暴走し理性を失ったオーヴァード）

裏社会⇨忍

龍：

なるほど。確かに特にひねりも何も無いな。

GM：

うるせえ！

委員長：

てことは、蛇女や愚連隊でキャラを作ろうと思うと、FH側になる

のか。

GM :

ああ、いや。手元にあるのがルールブック1と2だけだから、悪忍キャラもUGN側のキャラとして作って欲しい。

言動が悪忍でも問題はない。組織のお偉いさんは

「組織の意志を無視した行動は目に余るが、今回は事件を秘密裏に解決できた。大目に見てやろう」

という、保身が大事なお偉いさんのテンプレで見逃してくれるようにするから。

カマコ :

なるほど (笑)

GM :

蛇女も愚連隊も忍の事は秘密にしてるからな。FH相当の悪忍とは相容れないものとする。

他に質問はないか？ PCの作成に行くぞ。作成法はフルスクラッチで。

~~~~忍作成中~~~~

GM :

できたか？ んじゃ順番に紹介よろしく。

委員長↓斑鳩 :

んじゃ、俺から。

名前は斑鳩。コードネームはスワローターン。

シンドロームはハヌマーン (高速行動、音波操作を得意とするシンドローム) ピュア (ピュアブリード。1種のシンドロームしか持たない事)。

ワークス (PCの立場) エグゼクティブ。カヴァー (周囲の認識) は学生。

ライフパスは、出自 : 有名人。経験 : 大きな転機。邂逅 : 家族。

取得ロイス（PCが日常にとどまるための絆）は出自から順に、父親（感謝／疎外感○）、詠（感服○／偏愛）、村雨お兄様（尊敬○／憐憫）。

大手企業の財閥、鳳凰財閥の養子になったことがきっかけで詠というかけがえの無い友を得た。と。

1号：

おお。ROC（ロールオアチョイス。表の中から選択するか、ダイスでランダムに決める。好きなほうを採用してよい）のライフパスでチョイスしたとはいえ、見事に斑鳩さんだ。

斑鳩：

だろ？

覚醒（オーヴァードになったきっかけ。ROC）は、忍の素質を見込まれて養子になったから、「生誕」

衝動（レネゲイドが暴走した際に溢れる感情。ROC）は、思いつかなかったからダイスで決めたら「嫌悪」になった。悪忍に対する嫌悪感が抑えられなくなるとかかな？

エフェクトは、自動取得のリザレクト、ワーディング以外は、

一閃、さらなる波、獅子奮迅、アクロバット、音速攻撃、かまいたち、疾風剣、先手必勝。

イージーエフェクト（データの効果がほとんど無い演出用のエフェクト）は経験点に余裕が無かったから取らなかつた。

GM：

射撃攻撃エフェクトを取らずに白兵特化。まさに斑鳩さん。

斑鳩：

でも、《かまいたち》で遠距離に白兵攻撃をしかけられるから相手との距離は関係無いぜ。

装備はベタに日本刀とレザージャケット。まあ、ジャケットは演出上は例の将校服っぽい忍装束になるわけだけど。

龍：

おい！ 斑鳩さんなのに財産ポイント（消費する事でアイテム入手判定が有利になる）がないぞ？!



斑鳩：

装備とアイテム常備化（セッション中に消耗紛失しても次回セッションで所持していられるようにする事。常備化ポイントを消費する）したら残らなかつた。

カマコ：

大丈夫なの？ これ？

GM：

大丈夫なんじゃない？ 知らんけど。

じゃ、次。

1号↓雪泉：

ではでは。

名前は雪泉。コードネーム、ブリザードクイーン遺志を貫く氷王。

シンドロームはサラマンダー（熱を操り炎や氷を作れる）ピュア。

ワークス：UGNエージェントD。ワークス：学生

出自：犯罪者の子 黒影（傾倒○／偏愛）

経験：忍組織（UGN）への忠誠 上司（信頼／敵愾心○）

邂逅：保護者 王牌（尊敬○／不信感）

と。抜け忍となった祖父の遺志を継ぎ善忍として修行中。保護者

兼指導者に王牌と。

イメージはシノビバーサスの頃の雪泉か？

覚醒はエリートの孫ってことで「生誕」

衝動は悪は許しません！ 「嫌悪」 斑鳩とかぶったけど、まあいいか。

エフェクトは

氷の塔、氷炎の剣、冷気の鎌、氷の戒め、氷神の悲しみ、氷雪の守護、ブリザードブレス。

イージーエフェクトに

快適室温、凍結保存。

ルルブに「炎をく」「高温をく」となってるのはあえて取らなかつた。演出で氷に変えれば良いんだけど、ここはこだわってみた。

GM :

そこは好きにしてもらってかまわない。

雪泉 :

武器は《氷炎の剣》で作るから防具に常備化ポイントつき込んだ。  
防弾防刃ジャケットだ。あの肩丸出し和服のどこにそんな頑丈さ  
があるのか考えてはいけない。

龍↓両奈 :

順番的に俺か？

名前は、両奈。コードネーム、マイスターたれ! D O M。

エグザイル（肉体を伸縮・軟化できる）のピユア。

ワークス、ボディガード。カヴァー、水商売？

カマコ :

ちよつと、その未成年。

両奈 :

いやいや、年齢は16？ だから。 “?” が大事。

出自：貧乏 両備（恥辱○／庇護）

経験：永劫の別れ 両姫（感服○／悔悟）

邂逅：同志 伊吹（親近感○／偏愛）

貧乏ながらも3姉妹で生活していたが、長姉との死別を経て蛇女  
へ。そこで自分と同じ匂いにする伊吹とであった。と。

うむ。完璧だな。

あ、GMに許可をもらって両備への感情は、通常ネガティブの恥辱  
をポジティブ側に置いてるぞ。両奈にとっては恥辱はポジティブな  
感情だろうからな。

カマコ :

というか、伊吹に対して感じてる偏愛で、表の感情の親近感と同じ  
でしょ（汗）

両奈 :

そうともいう。

そういう意味では、伊吹と両備に対してはポジティブな感情しか

持っていないな（笑）

斑鳩：

まあ、それも両奈らしいといえ、らしいけど。

両奈：

だろ？

覚醒は渴望。何を求めた結果かは、まあ言わずもがな（笑）

雪泉：

オーヴァードだから常人より頑丈だしな（笑）

両奈：

衝動は自傷。

GM：

もう何もいうな（笑）

両奈：

肝心のエフェクトだけど、

崩れずの群れ、がらんどうの身体、異形の刻印、命のカーテン、ス

プリングシールド

とにかく頑丈さに主眼を置いてみた。

カマコ：

ちよつと、オートアクション（判定を必要としない、宣言だけで効

果を発揮するエフェクト）ばっかりじゃない！

両奈：

TRPG界には名言があるだろ「固定値は裏切らない」

更にその上を行く究極系が「ダイスを振らなければ失敗しない」だ

！

《がらんどうの身体》や《スプリングシールド》でダメージを軽減しながら《崩れずの群れ》でみんなをかばっていく。その気になれば《命のカーテン》で離れた所においてもかばうぜ。

斑鳩：

あ、これ、こっちが頼まなくても勝手に肉盾になってくれる奴か。

両奈：

両奈だから（笑）

装備は特殊プラスチックシールド。防具の装甲値だとエフェクト効果で無効化されるからな。ガード値(武器を使って攻撃を防いだ時に軽減できる値)まで無効化するエフェクトは少ない。

回避は全然しないで「ライフで受ける！」をがんがんやっていくスタイルだ。

GM:

HPが他の連中の倍近くあるとかどういうこと・・・

カマコ↓春花:

最後はアタシね。

名前は春花。コードネーム、マッドプロフェッサー。

ソラリス(化学物質を体内で生成できる)のピュアブリード。

ワークスは医者。カヴァーは学生ね。

GM:

解り易く春花様だな。ブラックドッグ(電機を操り、電子機器の操作なども可能)とのクロスブリード(2種のシンδροームを持つこと)にするかと思っただけ。

春花:

最初はそのつもりだったけど、機械を壊すエフェクトはあっても、機械操作するエフェクトが無かったのよね。だから傀儡は諦めたわ。だからイメージは真影く紅蓮のころの春花様ね。

ライフパスは

有名な医者の娘として生まれ(出自:名家の生まれ 父親(好意/憐憫○)るも、両親との確執から家に放火しようとした(経験:犯罪母親(好意/憐憫○)ところを、押しとどめてくれた人とであって忍組織(UGN)へ入った(邂逅:恩人 霧谷 雄吾(UGN日本支部長)(尊敬○/悔悟))。)

という感じね。

斑鳩:

見事に原作どおりだけど、恩人は鈴音先生じゃないのか。

春花:

1つは、善忍側だから。

そしてもう1つは凄いに気が付いたのよ、"リヴァイアサン"霧谷 雄吾の名前って、「キリヤ」とも読めるでしょ。

雪泉：

ああ、確かに・・・まさか・・・

春花：

そう、GMの許可も得てるわ！ この卓に限り"リヴァイアサン"の名前はこう書き換わるわ！ すなわち・・・

霧夜 雄吾！

一同：

霧夜せんせー！！！！

GM：

始まったも無いのに面白い設定が生えたので企画は成功したといっても過言ではない。

両奈：

いや、過言だから・・・。

春花：

エフエクトは

抗いがたい言葉、熱狂、狂戦士、女王の降臨、命の盾

彼女の性格を考えて自分に効果の出るエフエクトは選ばなかったわ。

イージーエフエクトに

快樂の香気、細菌環境操作、元氣の水、竹馬の友

とにかく他人に影響を与えるエフエクトに終始してみたの。

《女王の降臨》は名前有りきだけどね（笑）

装備は防具にインターセプトアーマー。戦闘力はないから防具だけはいいものを、ね。

GM：

これで、全員のデータが出揃ったわけだが・・・

なんで誰も《コンセントレイト》（取得時に指定したシンδροームのエフエクトがクリティカルしやすくなるエフエクト）取ってないの

(涙目)

一同：

キャラ再現できるエフェクトを優先していたら経験点が無くなつてた。

GM：

おかしいだろ！ クロスやトライブリード(シンドローム3種)ならともかく、ピユアならどのエフェクトともかみ合う必須エフェクトだろ！

斑鳩：

別にいいんじゃない？ 困るのはPC側だし。

雪泉：

そうそう。

GM：

エネミーはしっかりと《コンセントレイト》を使うからな！

全員ジャームになっちまえ!!

1-0. 2 プリプレイ2と1-1. オープニング

GM :

じゃあ、さっそくはじめていくぞお。

まず、トレーラーだが・・・

|||||||

忍。古くより歴史の裏で権力者を支えてきた、闇に生きるもの。

彼らは国の要請を受け、忍務に命を懸ける俗世から外れた者。

その忍を養成する機関、忍学校では日夜過酷な訓練が行われている。

今日もまた、4人の忍学生が教官に呼び出された。

訓練の最終段階として与えら得る課題。コレをクリアできたなら

忍として正式な忍務を受けることができる。

はたして、彼女たちは課題をクリアできるのか・・・

ダブルクロス The 3rd Edition

「卒業試験」

ダブルクロス それは裏切りを表す言葉

|||||||

GM :

というわけで、霧夜先生に呼び出されて、忍務形式での訓練を言い渡される。

両奈 :

卒業試験で、両奈は1年生だけ・・・

GM :

16歳? “ なんだろう? 『?』が重要なんだろう?

両奈 :

う・・・

GM :

まあ、冗談は置いておいて、原作カグラみたいな教育機関じゃなくて外部の人間の訓練を見てくれるって所だな。

DX風に言うなら、イリーガル(UGNに所属しない、外部協力者

オーヴァード）候補の訓練の締めくくり、て感じだな。いくらオーヴァードでも覚醒したばかりの素人を実戦投入したりしないだろ？  
・・・しないよな？

春花：

知らないわよ・・・。

でも状況は理解したわ。それじゃハンドアウトの配布をお願い。

GM：

あいよ。

|||||

ハンドアウト

ロイス：霧夜（または「リヴァイアサン」）感情：任意／任意

あなたは忍組織の幹部、霧夜に呼び出された。

訓練の総仕上げとなる試練を与えられるという。コレをクリアできなければ正式な忍務につくことはできない。なんとしてもクリアしなければ。

|||||

斑鳩：

まあ、トレーラーのままだな。で？ これは誰のハンドアウトだ？

GM：

・・・？（ニコリ）

斑鳩：

おい？

春花：

少なくとも、春花ではないでしょ。シナリオロイスが、固定ロイスと被ってるし。

GM：

いや？ これ、全員共通ハンドアウト。

雪泉：

共通かい！ 春花はどうするんだよ。ロイスが1人少なくなるぞ。

GM：

だから『霧夜（または「リヴァイアサン」）だってば、霧夜先生個



人に対する感情と、1人の忍“リヴァイアサン”に対する感情は別つて事で。

両奈：

ぬ。確かに公式にもそういうロイスの取り方は認められてたな・・・。

そうか、コードネームのほうが忍名になるのか・・・

GM：

ああ、そうだな。コードネームのほうに原作の忍名使って、名前は自由に考えてもらうつてのも、案としては有ったんだけど、ややこしくなりそうだったから、みんな名前は本名orニックネームぐらいのつもりで。あくまでも忍名は、コードネーム欄に書かれてる方な。

春花：

了解よ。じゃあ、最初のシーンは全員が霧夜先生に呼び出されるところからかしら？

GM：

ああ、そうなる。

んじや、それぞれ霧夜へロイスを取得してくれ。

斑鳩：

ダイスで決めようかな・・・ポジティブが59。庇護？ ちよつと曲解だけど、支部の責任者として重責を負う彼の支えになりたい。という事で。

ネガティブ・・・79。厭気。うくん思いつかないから振りなおそう。40。恥辱。忍務はいやでも、兄貴との確執を意識せざるを得ない、とか？

表は庇護だな。

春花：

ロイス対象は“リヴァイアサン”で

42。慕情。恩人の忍としての姿を慕ってる。

48。憐憫。自分みたいのを引き入れて大丈夫かしら。

表は慕情ね。

雪泉：

13. 尊敬。そのままだな。

01. 食傷。黒影の遺志がらみでの苦言が多いとか？

尊敬が表。

両奈：

56. 庇護・・・は無いな。振りなおし・・・また56?! 庇護にしろってダイス神の思し召しか？ 曲解して、自分が矢面に立てば痛い思いができるとかかな（汗）

79. 厭気。趣味にけちを付けてくるかが気に入らない。

ネガティブが表だな。

GM：

決まったら今度はPC間のロイスを取得してもらおうか。

斑鳩↓春花↓雪泉↓両奈↓斑鳩

の順で。一応みんな一緒に訓練を受けてるから既に顔見知りということで。

斑鳩：

ポジティブは尊敬。あの薬学知識と技術力は純粹に凄い。

ネガティブは隔意。作る薬が、アレな感じでさえなければ・・・。

というわけで、隔意が表で。

春花：

雪泉に対しては、

ポジティブが誠意。良くも悪くも裏表のない娘だからね。

ネガティブは厭気。生真面目で口うるさいのが難点ね。

もちろん表は厭気。

雪泉：

じゃあ、両奈に対しては・・・

ポジティブが同情。家族との死別など、自分と重ねてみるかな。

ネガティブは恐怖。あの趣味嗜好は理解の外だ。

表は恐怖で。

両奈：

斑鳩に対してか・・・

ポジティブは感服かな。忍として優等生だしな。

ネガティブは・・・感情表に無いけど、不満で。趣味を理解してくれない事に不満があるつと。

表は・・・不満、かな。

GM :

・・・原作的に正しい感情選びだと思うが・・・全員が全員、ネガティブを表にしているのはどうなんだ？ ちゃんとチームワーク取れるのか？

春花 :

妖魔相手にはみんな協調性があるし大丈夫でしょ。

普段はバラバラでもいざという時は一丸となって脅威に立ち向かう、ていうのも燃える展開でしょ。

GM :

うん、まあ、そうだな。その方向になる事を願う。

じゃあ、まずはオープニングだな。

|| || || || || || || || || ||

オープニングフェイズ

GM :

じゃあ、まずトレーラーやハンドアウトどおり霧夜に呼び出される  
ところから。登場PCは4人全員だから、みんな侵食率（レネゲイド  
ウイルスが肉体や精神をどれぐらい蝕んでいるかの目安。一般的に  
100%を超えるとジヤーム扱い）を上げてくれ。

斑鳩 :

ええと、1d10（10面ダイス1個）だけか。

・・・うお、10。いきなりハイペース。

春花 :

・・・8。高いわね。

雪泉 :

・・・5。まあ、良いペースかな。

両奈 :

・・・10。まだ始まったばかりだし大丈夫だろ。

GM :

ん。ではみんなは霧夜に呼び出されて忍部屋フリーイングルームに集まってる。

斑鳩：

「霧夜先生、皆そろいました」

霧夜（GM）：

「うむ。みなを呼んだのは、お前たちはそろそろ最終課題に挑戦しても良いだろう、という判断が下ったためだ」

春花：

「ついに、ね」

雪泉：

「いままでの訓練の成果、お見せいたします」

両奈：

「最終課題ってことは、すつごく危ないんだよね？ たのしみ」

霧夜（GM）：

「・・・内容は単純だ。学内に障害となる傀儡くぐつを忍ばせてある。居場所を見つけ、コレを撃破してみせろ」

一同：

「はい！」

|||||

GM：

というところで、シーンを切ろうか。

希望が無ければ、次のシーンからミドルフェイズに入るけど。

斑鳩：

大丈夫、かな。

GM：

じゃあ、ミドルフェイズに入ろう。

## 1. ミドルフェイズ

GM :

それじゃあ、ミドルフェイズをはじめろぞ。

調べられるのは「傀儡の居場所」について。技能は<知覚>もしくは<情報>。噂話。どちらでも難易度は5。

斑鳩 :

そんなに難しくはないのか？

GM :

チュートリアルも兼ねているからな。正直、俺もルールをちゃんと理解できてるわけじゃないし。

春花 :

ぶっちゃけすぎでしょ・・・

GM :

実は必要な判定はこれ1個。だから、普通にやると侵食率が全然足りないと思う。がんがんシーンを増やしてくれてかまわない。

※オープニングで処理が行われているように、シーンに登場したPは侵食率が上がる。上がりすぎるとジャムになってしまいが、侵食率を上げる事でエフェクトの効果が高まるという利点がある。

GM :

で？ どうする？ チュートリアルだし調達とかもして欲しい。

雪泉 :

かといって特に欲しいものもないし・・・

両奈 :

GMのためにもここは全員で判定するか？

一応、共同忍務だからそれぞれで調べたものを持ち寄るってのもありだろ？

GM :

ああ。協調性を見る訓練でも有るからな。ちゃんと協力できるか、

も見られてる。

＝＝＝＝＝＝

ミドルフェイズ シーン1

GM:

んじや、オープニングで指定忘れていたけど、シンプレイヤー(そのシーンの中心となるキャラクター。このキャラクターが退場するとシーンも閉じる)を決めとくか。皆登場するから適当に斑鳩で。

斑鳩:

侵食率4上昇つと。丁度50%だけど、どれぐらい上げておくのが良いのか判断材料が無い……。

「さて、どこから調べましょう?」

春花:

同じく4上昇。

「わたしは、下僕たちに調べさせてみるわ」

噂話でも判定ができるってことは、人づてに発見も可能ってことよね?」

GM:

そういうこと。……春花、<情報:噂話>持ってないけど。

春花:

情報収集チーム(<情報:>の判定の達成値に補正がつく)があるもの。いろんなところに下僕が潜んで働いてくれるのよ。

雪泉:

8上昇。

「私も、知人を当たってみます」

噂話は持ってないけど、コネ:噂好きの友人(<情報:噂話>の判定で振れるダイスが増える)は持つてる。四季に何か知らないか聞いてみよう。

両奈:

斑鳩と同じく、ジャスト50%

「両奈ちゃんはどうしよっかなあ」

知覚も噂話も技能習得してないうえに、関連する能力値が同数だか

ら、どっちで判定しても同じだな・・・。

GM：

じゃあ、判定をやってみようか。

<知覚>で判定する場合は【感覚】、<情報・噂話>なら【社会】で判定だな。能力値に侵食率やアイテム、エフェクトでの修正を加えた数と同じ数のダイスが触れるぞ。

斑鳩：

使えるアイテムもエフェクトもないし、侵食率もまだ低いから能力値分だけだな。<情報・噂話>は持ってないけど能力値が高いから

【社会】で。

クラス委員長という立場で皆に聞き込みか。

能力値3だから3個。

8、5、4

確か、出目を合計するんじゃないんだよな？

GM：

そうそう。出目のうち一番高い出目が達成値になる。そこにエフェクトやアイテムの修正を加えたものが最終的な達成値。

斑鳩の場合、8が達成値で成功だ。

情報は、全員の判定が終わってからにしようか。

春花：

同じく【社会】で。噂話は無いけど、情報収集チームを使って達成値が+2されるわよ。

【社会】は7。ダイスの増加なし。

1、4、9、1、5、1、4

9+2=11。成功ね。

雪泉：

宣言どおり、【社会】で。能力値3にコネ：噂好きの友人で+2個。  
6、3、4、9、3  
9で成功。

両奈：

よく見たらく知覚>がレベル1だったから、【感覚】で。ダイスは2

個。

4、5

5に技能レベル1足して6。全員成功だな。

GM：

じゃあ、情報を渡そう。

「傀儡の居場所」

体育館のほうで、それらしい気配がある。／体育館で霧夜先生が何かしていた。

と、いうことで、体育館に行くと宣言するとイベント戦。

斑鳩：

ロイスが全然増えてない。侵食率のためにも何かしないと・・・

春花：

ねえ、さっきの判定を個別のシーンとして演出して良い？ 情報収集のシーンにテキストなNPCを出してその人とロイスを結びたいんだけど。

GM：

そうだな。このままだといろいろ詰みそうだし許可しよう。

|||||||

ミドルフェイズ シーン2

GM：

シーンは春花が下僕に情報収集させてる、というか報告を受けているところかな。

春花：

そうね。廊下の端っこ辺りで報告を受けてる感じね。(ころころ・・・) 51、と。どれくらいがクライマックスに突入する目安なのかしら・・・。

GM：

下僕のイメージとかある？

春花：



・・・普通に伊吹かしら。

GM：

それじゃあ、報告を待っている春花の所に1人の忍学生が走ってくる。

伊吹 (GM)：

「春花さま！ お待たせしました！」

春花：

「あら、早かったわね。それじゃあ、報告を聞かせてもらおうかしら」

伊吹 (GM)：

「はい！」

何人かの忍学生が、霧夜先生が体育館のほうで大きな荷物を持ち込んで何かを仕掛けているのを見えています！

たぶん、ここが春花さまの探している傀儡の設置場所じゃないでしょうか？」

春花：

「なるほどね。助かったわ」

伊吹 (GM)：

「いえ！ 春花さまのお役に立ててよかったです！」

春花：

「うふふ。良い子ね。今度、たくあつぷり、ご褒美あげるわね」

伊吹 (GM)：

「くうくん！ 待ってます！」

て、これじゃ両奈か？

春花：

良いんじゃない？ 別に。

ここで伊吹 (情報収集チーム) にロイスを取るわ。感情は幸福感／食傷で。表は幸福感にしておくわね。相手していると不思議と満たされるのだけれど、こっちが気分じゃない時まで寄って来るのが考えものね。

雪泉：

不思議と（棒）

じゃあ、こつちも同じようにシーンを作るか。四季（コネ：噂好きの友人）から話を聞く感じだな。

＝＝＝＝＝＝

ミドルフェイズ シーン3

GM：

今度は四季の方から雪泉に情報を持ってきてくれる感じにするか。

四季（GM）：

「ねえねえ、雪泉ちん雪泉ちん」

雪泉：

（侵食率ころころ・・・4）

「どうしました？ 四季さん」

四季（GM）：

「どうしたじゃないっしょ。雪泉ちん、最終課題受けるんでしょ？

すごいじゃん！」

雪泉：

「ええ。さすがは四季さん、耳が早いですね。そういうわけですの  
で、私は今から課題をクリアするために調べ物が有りますのでこれで  
失礼します」

四季（GM）：

「まあまあ、そんな焦らないで、実は雪泉ちんが欲しそうな噂も仕入  
れてきてるんだ」

雪泉：

「噂、ですか？」

四季（GM）：

「そうそう。あのねえ、あたしの友達の友達が見たらしいんだけど、  
霧夜先生が体育館に何か隠してたらしいよ。これゼットたい課題の傀  
儡っしょ」

雪泉：

「なるほど。可能性は高そうですね。ありがとうございます、四季  
さん」

情報の出だしが完全にただの都市伝説なんだが・・・

四季 (GM) :

「そんなかしこまもないですよ。あたしと雪泉ちゃんの仲じゃん。また、何かあったら声かけてよね。絶対、力になるからさ」

噂好きの友人 を強調してみた。他にやるべきことがなければシーンを切るぞ。

雪泉 :

ここで四季にロイスを取得。連帯感／不安で連帯感が表。共に黒陰様の遺志を継ぐ者だけど、彼女の軽いノリにはいつもハラハラさせられている。

斑鳩 :

どうしようかな・・・GM、テキトーにNPC作って良いか？

GM :

まあ、シナリオNPCを用意できなかったこっちのミスだし良いだろう。

どういうシーンにどんなNPCを出す？

斑鳩 :

斑鳩も＜情報：噂話＞で判定したし、半蔵選抜の誰か・・・噂に強そうなのは葛城か？ 彼女から聞いたって感じかな。

|| || || || || || || || || ||

ミドルフェイズ シーン4

GM :

OK。そうすると斑鳩が廊下を歩いていると背後に気配が。

斑鳩 :

(コロコロ・・・) 侵食率は2上昇つと。

気配がはつきりしてるなら普通に振り向くだろうな。

GM :

しかし、斑鳩が振り向くより先に斑鳩に魔の手が！

(えーと、たぶんハヌマーンピュアで【肉体】2、チルドレンAで事にして3、＜白兵＞2か)

(ころころころ・・・9、9、9)

うおっ何だこの出目?! えええと、達成値は11か。斑鳩は魔の手をかわせるか回避判定を。

斑鳩：

戦闘?! いやそれよりなんだそのはしたない出目は！

ええい！ どうせ侵食率も稼がないとなんだエフェクト アクロバットも使うぞ！ 【肉体】2、＜回避＞2、アクロバットの効果でダイス+1

(ころころころ...0、9、7) お? 10?

GM：

クリティカルだから、10がでたダイスだけ振り足せるぞ。

斑鳩：

(いっころ...4) ダイス目が14、＜回避＞2だから達成値16か。回避成功だな。

GM：

では、背後からの不穏な気配を察した斑鳩が前方にステップを踏んで緊急回避すると、さっきまで斑鳩が居た辺りの空間、具体的には胸があつた辺りを空しくつかむ2つの腕があつた。

斑鳩：

「また貴方ですか葛城さん。出会いがしらのセクハラはやめてくださいと何度も言っているでしょう」

葛城 (GM)：

「ちっ、かわされたか。

出会いがしらじゃなければ良いのか? じゃあ、今からセクハラしちゃうぜえ。いっしっしっしっしっし」

斑鳩：

無言で飛燕 (日本刀相当) を鼻先に突きつける。

葛城 (GM)：

「うおっとお! あ、危ないじゃないか斑鳩! アタイが怪我でもしたらどうするんだ」

斑鳩：

「怪我ですめば良いほうなのではありませんか」

氷王もかくやという冷たい視線を投げかけよう。

葛城 (GM) :

「つれないなー。アタイは情報の報酬にちよーつとおっぱいを触らせて欲しかっただけなのに・・・」

斑鳩 :

「じょうほう?」

葛城 (GM) :

「ああ。霧夜先生が体育館に忍結界を施しているのを見かけたぜ。最終課題と何か関係が有るんじゃないか?」

ちなみに、忍結界はデータのにはワーディング (非オーヴァードを無力化させる結界を展開するエフェクト) ということで。

斑鳩 :

「なるほど、それは確かに気になりますね。葛城さん、ありがとうございますぞいませす」

葛城 (GM) :

「よせよ礼なんて、おっぱい触らせてくれるだけで良いんだから」

斑鳩 :

「あら、菖蒲さんこんにちは」と、誰も居ない葛城の背後に笑顔を向ける。

GM :

それは、逃走以外の選択肢を葛城から奪う行為ですよ委員長 (笑)

斑鳩 :

葛城が居なくなつたのを確認して、葛城が走っていったほうと逆に歩き出してシーンを閉じるぞ。

と、その前に葛城にロイスを取得しないとな。信頼／憤懣。表が信頼。セクハラさえなければ頼れる味方なのに・・・という事で (笑)

両奈 :

さて、こっちはどうするかな・・・。〈知覚〉で判定したからなあ・・・

|||||

ミドルフェイズ シーン5

両奈 :

(侵食率(ころころ)・・・8)

オーヴァードの気配を探す要領で見つけたって感じだよな。

GM:

こちらの想定としては、そんな感じ。

両奈:

「こつちから、とくつても痛くしてくれそうな気配がするう〜」

春花:

どんな気配よ(汗)

GM:

ふむ。そうすると両奈の進行方向、体育館のほうから1人の忍学生が歩いてくる。白い短髪の少女は両奈と同じチームのリーダー。雅緋だ。

雅緋 (GM):

「両奈、この先はしばらく一般生徒は立ち入り禁止だそうだ。不用意に近づくと痛い目を見るから近づくな。はっ!」

両奈:

目をキラキラさせながら

「わくわく、わくわく」

雅緋 (GM):

「おい、本当に近づくなよ!! お前だけではなく私まで罰の対象に・・・あ・・・」

両奈:

「両奈ちゃんがまんできなくい! 雅緋ちゃん、おしえてくれてありがとう〜」

雅緋 (GM):

「あ、おい! 両奈! 戻って来い!」

GM:

え〜、シーンプレイヤーが自発的に退場したのでシーン終了で。

両奈:

雅緋にロイスを取得。友情/悔悟。シノビバーサスのころのあれこれを一応気にしてらるって事で。もう和解してるから表は友情な。

GM :

で？ 両奈は罰を求めて体育館に走って行っちゃったけど、体育館に向かう、で良いのか？ イベント入るけど。

斑鳩 :

普通に考えて戦闘だろ。葛城から聞いた情報を元に体育館に向かう途中で両奈と合流。で良いか？

GM :

良いぞ。他の2人も良いか？

春花 :

OKよ。

雪泉 :

さて、何が出るやら。

|| || || || || || || || || ||

ミドルフェイズ シーン6

GM :

さっきの流れでシーンプレイヤーは両奈のままで良いかな。全員合流と侵食率増加をヨロシク。

侵食率上昇値

斑鳩 : 2、春花 : 7、雪泉 : 10、両奈 : 10

斑鳩 :

「両奈さん！ みなさんも。やはり体育館ですか？」

春花 :

「みんな同じ結論という事は、そのようね」

雪泉 :

「待ち受けるのは傀儡といえど、最終課題。油断無く行きましょう」

両奈 :

「どんな、痛い事が待ってるのか楽しみだねえ」

GM :

と、約1名だけおかしな期待を抱きながら廊下を走っていると、突然辺りが忍結界に包まれた。

斑鳩 :

な?! あわてて足を止めるぞ。

春花：

たぶんそのまま走っていきそうな両奈の首根っこ捕まえて、辺りを警戒するわ。

両奈：

よまれてたっ?! まあ、警戒はするぞ。

雪泉：

1人進む理由も無いな。

GM：

警戒していると、前方から近づいてくる一団がある。みんなその顔ぶれには見覚えがある。下忍の集団だ。下忍と言っても選抜チームに入れる雲雀や未来よりずっと下の下忍な。

その数ざっと20人くらい。

斑鳩：

20人?! ボス戦でもそんなに出ないでしょ、普通!

GM：

大丈夫。こいつらはトループだから、10人で1ユニット。2ユニットが皆の前に立ちはだかる。

不良学生 (GM)：

「お前たちに勝てば最終課題の挑戦権があたしたちのものになるんだ!

悪いけど倒されてもらうよ! ぶっころー!」

GM：

課題の障害の1つとして霧夜先生が用意した敵対者って事で。

それじゃ戦闘開始。みんなとトループたちは10m離れた位置に居る。互いの陣営はひと塊に居る。同一のエンゲージ(至近攻撃が互いに届くエリア。SWの乱戦エリア的なもの)に居るって事だな。

春花：

2対4なら大丈夫・・・かしら?

GM：

バランスがコレであっているのかは知らん。



爆乳忍たち：  
ふあっ?!

## 1. 対不良戦

第1ラウンド

GM :

はい、じゃあここからラウンド進行処理に移行するぞ。

1ラウンド目セットアッププロセス。このタイミングで使用できるエフェクトがあれば使用できる。宣言は・・・行動値順で行くか。

不良集団1はなし。

斑鳩 :

無し。

両奈 :

行動値5で不良集団2と同値だからこつちからで良いのかな？

オートアクションしかないから何もないけど。

GM :

不良集団2も無いな。

雪泉 :

無し。

春花 :

ないわね。

GM :

次にイニシアチブプロセス。未行動のキャラクターの内、行動値が一番高いキャラクターが行動権を得る。

不良集団1が一番高いな。更にこのタイミングでエフェクト《ウエポンマウント》の効果を使用して体内に仕込んでおいた拳銃を装備する。

斑鳩 :

ブラックドックか。

GM :

さあ、どうかな？

不良集団1のメインプロセス。

マイナーアクションは、武器もエフェクトも射程が届いてるから移動せず、マイナータイミングのエフェクトもアイテムも無いから放棄。

メジャーアクションから。ちなみにこいつらはどつちも侵食率100%で固定。宣言するエフェクトのレベルとダイスの数は侵食率の影響を加えた数で宣言するぞ。

《コンセントレイト：エンジェルハイロウ》レベル3、《幻惑の光》レベル2、《黒の鉄槌》レベル3、《雷の槍》レベル2を組み合わせて：リーダーっぽい斑鳩に射撃攻撃。

集団の内の何人かだ奇怪な波長で明滅する光を放つと同時に、他の面子が重力で軌道制御したぶつとい電撃の奔流が斑鳩を襲う！

「アタイたちに権利を譲れ！ぶっころー！」

斑鳩：

エンジェルハイロウとバロールもついたトライブリード!?

GM：

ええと、技能が<RC>だから、【感覚】5、侵食値100%でダイス+3、《雷の槍》で1。合計7個。クリティカル値は《コンセントレイト：》で3下がって7。

3、4、3、7、5、6、5  
1個回った。

0(10)

また回った。

6

ええ、クリティカル値以上のダイスは10に読み替えるから、10+10+6で26。<RC>のレベルが2だから、26+2で達成値28。

爆乳忍たち：

《コンセントレイト：》つええ!!

GM：

だから取れつつあったんだよ！

両奈：

カバリング（同じエンゲージ内に居るキャラクターへの攻撃を代わりに受ける。要するに庇う）しようか？

斑鳩：

うーん。まだ良いかな。自分の達成値がどれくらいまで行くのかも良くわからんし。

ドッジ（回避）を宣言。《アクロバット》を使用。神職率はまだ58・・・。さつき葛城のセクハラをかわした時と同じでダイス3個。

6、7、5

7+2||9 無理だな。

GM：

ダメージを算出するぞ。

達成値が28だから3d、固定値がエフェクトの効果で8+8||16。

2+10+7+16||35

35点から装備の装甲値を差し引いた分がダメージな。

斑鳩：

死んだ・・・

一同：

え？

斑鳩：

装甲値2。35—2||33

HP 26—33||7 死んだ。

一同：

一撃いいいい?!

GM：

い、いやまだだ。まだメインHP（？）をやられたただけだ！

まだ戦闘不能なだけで死んでない。それに《リザレクト》を使用すれば即座に回復復活できる。

斑鳩：

ああ、そうか。HPは0未満にならないから（ころころ・・・）5

点回復。侵食率も5上昇つと。60超えたダイス+1個だな。

GM：

残念ながら《幻惑の光》の効果でこのラウンド中はダイス—2個だ。侵食率と相殺して—1個だな。

斑鳩：

ぐえーっ！

GM：

じゃあ、次のイニシアチブプロセスは、特に何も無いな？ 斑鳩のメインプロセス。

斑鳩：

実はマイナータイミングのエフェクト無いのだ。戦闘移動で10m全身、不良集団のエンゲージに入る。

春花：

不用意に近づいて大丈夫？

斑鳩：

離れてても狙われるなら、殺られる前に殺る！

飛燕（日本刀相当）での攻撃にエフェクトを乗せる。

《さらなる波》1で攻撃力+2、《獅子奮迅》1で対象を範囲に変更、

《音速攻撃》でダイス+1、《疾風剣》でそっちのリアクションダイス

—1。侵食率は10上昇か。

【肉体】2、放心と侵食率上昇相殺して—1、《音速攻撃》で+1。…結果2個か…

0（10）、7

お？

8

さすがにそうそう回らないか…＜白兵＞レベル3だから、18+3=21

「嵐火炎閃！」

GM：

コンセントレイトなくても回れば同等の達成値か…どっちもドツジを宣言するぞ。

か  
集団1の【肉体】2、侵食率で+3、《疾風剣》の影響で-1、4個

0(10)、3、6、9

1個振り足し

8

18。回避失敗。

雪泉：

あれ？ 回避技能は？ のせれば超えられる目もあるんじゃない？

GM：

ふっふっふっ。不良集団1の回避技能はレベル0なのだ！

両奈：

なんと・・・

GM：

集団2の方は【肉体】8

斑鳩：

は？

GM：

【肉体】8

春花：

侵食率修正入れて、よね？

GM：

んにや。ここに+3個。《疾風剣》で-1だから10個か

雪泉：

おい、これ当たるのか？

6、1、6、10、9、4、10、2、9、8

2個振り足し

2、5

GM：

15。こいつもく回避く0

両奈：

助かった・・・

斑鳩：

驚かせやがって・・・ダメージ出すぞ。

達成値分でダイス2個・・・

あ、日本刀は命中―1か。どっちにしろ当たってるからセーフ。

日本刀の攻撃力5+《さらなる波》で+2

7+2+5+2=16点ダメージ。

GM：

集団1の装甲値が・・・あ、防具設定してなかった16点素通し一気に半分になったな。不良どもの約半数がバタバタ倒れていく。

「ぐわー」

集団2も防具なし・・・でもこっちは肉体特化まだ1/3くらいしか倒れてないぞ。

「まだまだー!」

次は行動値5のメンバーだな。彼我両方に同値のキャラが居る場合はPCから。

両奈：

両奈だな。とはいえ両奈は攻撃するようになってないからなあ・・・待機宣言でも良いんだが・・・両奈らしく突っ込むか。10m戦闘移動で不良たちのエンゲージに入る。斑鳩を庇えるようにな。

GM：

行動終了かな？　じゃあ不良集団2の行動。

こっちは近接型だからな、マイナーアクションで《赤※き剣》レベル2。追加でHPを4支払って攻撃力+6の剣を自分の血液で作る。

※赤偏に赤。

メジャーで《コンセントレイト：キュマイラ》レベル3でクリティカル値―3、《獣の力》レベル2で白兵攻撃力+4、《カスタマイズ》レベル2でダイス+2、ついでに《ギガンティックモード》レベル2で対象を単体から範囲に変更して斑鳩と両奈を同時に狙う。作った血液の剣が見る見る大きくなっていく。飛燕を超える長刀に仕上がって横薙ぎに振り回す!

斑鳩：

こっちは、ブラムIIストーカー、キュマイラ、モルフエイスカ

GM：

鳥合の衆だが、故にいろんな能力を組み合わせてくるのだ！

《疾風剣》の効果はもうないから、【肉体】8+3で11個。カスタ  
マイズが乗って13個

4、6、10、4、2、10、9、1、9、3、3、6、7

振り足し5個

10、3、2、8、7

振り足し3個

1、1、1

21に<白兵>3で24。

最後だけ全部1て・・・最初に出たらファンブルだぞ？

斑鳩：

ひいっ！

両奈：

カバーリングしようか？ 《崩れずの群れ》で行動済みでもカバー

リングできるぞ？

斑鳩：

侵食率的に大丈夫だろ。ガードしてもどうせ落ちそうだし

ドツジ。

両奈：

こっちはガードだな。

斑鳩：

回避1

8、2、2

10で回避できるわけないよなあ・・・

GM：

威力出すぞお。ダイスは3個。攻撃力が+10

9+4+10+10=33点。

斑鳩：

即座に《リザレクト》1。2て・・・



両奈：

ガード値と装甲値分差し引いて……て防具付けてないから装甲無  
いや。4点軽減の29点。まだ半減。

「もつと痛くしてえ〜」

GM：

両奈はさすがに頑丈だな……。

《ギガンティックモード》の影響で血の剣は碎け散る。

SE：パリーン

春花：

せっかくHP削ってまで作った武器を？

GM：

《ギガンティックモード》は武器を巨大化する代わりに、その武器は  
限界を向かえて使えなくなるんだ。また作ればすむ話だけどな。

雪泉：

次は私ね。

マイナーは移動しないから《氷炎の剣》で武器作成……あ、これ  
攻撃力がエフェクトレベルに依存するのか……侵食率が上がったら  
作り直さないと。武器のイメージは当然、扇だな。

メジャーは《氷の塔》、《氷の戒め》、《ブリザードブレス》で

ダイスは、<RC>だから【精神】2、侵食率で+1、《ブリザード  
ブレス》で—3……—3？

GM：

ダイスを振れない場合は自動失敗だぞ。

雪泉：

……ごめん。宣言しなおして良い？

GM：

どうぞ（笑）

雪泉：

ま、さっきの組み合わせで《ブリザードブレス》だけ無し。対象は  
不良集団両方だ。

「たとえば、学友といえど、邪魔はさせません！」

と、風が舞い上がる。ダイス3個

3、2、7

・・・ひどい。〈RC〉レベル3で10。

GM：

これは・・・集団1は1個クリティカルした時点で10超え確定で回避。

集団2も、1個目で10が出たんだが・・・

雪泉：

ぐわーっ！

はっ！ 《氷の戒め》（組み合わせたエフェクトに対するドッジのダイスが減る）が機能してないー！

春花：

原作とは似ても似つかぬダメツ娘っぷりね・・・

「私のおクスリの出番みたいね」

《抗いがたき言葉》レベル2で不良集団1の方を攻撃？ 成功すればシーン中だから戦闘が終わるまでかしらね、ダイスを2個減少させるわよ。

【社会】 7

8、6、3、0、3、4、3

これ、3と4ばかり出すぎじゃない・・・？ まあ、いいわ。1個クリティカルよ。

7

〈交渉〉レベル・・・0だったわ・・・。それでも達成値17。白衣の中から試験管を取り出し斑鳩たちのエンゲージに放り込むわね。

GM：

この場合、〈回避〉でいいんだよな？

くっ、クリティカルしたけど振り足しが2とか・・・12で命中だな。

飛んできた試験管が不良たちの足元で割れて、いかにも有毒そうな紫色の煙が立ち込める。

「げほっ、げほっ、ひきょうものー！」

斑鳩：

多勢を率いておいてなにを……。

GM：

全員の行動終了したかな。

クリンナッププロセス。ここで解除される効果は全部解除される。  
斑鳩の放心もここで解除だな。

第2ラウンド

GM：

あとは1ラウンド目と同じ流れを繰り返す、と。2ラウンド目セツトアップだけど、何も無いな？

イニシアティブ。とく何も無いから、集団1のメインプロセスと。至近距離に居る斑鳩と両奈相手だと使えるエフェクトが制限されるな……薬品を投げ込んできた春花にさつきと同じコンボだ。ダイス―2されてるから……《雷の槍》まで乗せると侵食率ボーナスなくなるのか……ま、いつか。

(ころころ……) 4個振って1、2、3で……まあ1個8でクリティカルだから良いか。お、またクリティカル。え？ 今度は10でクリティカル？ 8でクリティカル……ほっ、4。やつと止まった。

春花：

44？

GM：

<RC>2で46。さあ、ドツジかガードか。

春花：

【肉体】1でどうしろと……

武器を装備してないからガード値0なのよね。回避の方がダメーシ受けない可能性があるだけマシかしら。

雪泉：

《命の盾》無かったか？

春花：

あ、そうだったわ。肉体が低いから取得したのに忘れてたわ。

《命の盾》宣言。〈交渉〉つまり【社会】でドツジよ。合計ダイス8個よ。

1個回ったけど、18。命中ね。

GM:

ダイス5個からのく・・・

34+8+8=50か。

春花:

《リザレクト》

GM:

いや、ダメージいくつだよ(汗)

春花:

装甲5、HP24。計算が必要？

GM:

はい。ごめんなさい。ダイスお願いします。

春花:

1・・・もういつそどんどんリザレクトでしてやろうかしら・・・

斑鳩:

自分だな。

マイナー無し。しまった《獅子奮迅》は1シナリオ、レベル回までか。侵食率がらないともう使えないのか・・・

未行動の方を先に攻撃するべきかな・・・不良集団2に

《さらなる波》《音速攻撃》《疾風剣》

クリティカル無しで、11。集団2は【肉体】高いしダメかな・・・

GM:

1回目で10が3個・・・回避確定です。

「そんな攻撃喰らうかー」

斑鳩:

「くっ！ 速い！」

だめかあ。まあ、今のエフェクトで侵食率80超え。追加ダイス2個になる。これからだ。

両奈:

フラグくさいなあ・・・

両奈は使えるエフェクトが無いから、Mの銃（特殊プラスチックシールド相当）で殴る。集団1のほうはまだ目があるかな？

クリティカル無しか・・・9＋＜白兵＞で・・・10・・・あ、プラスチックシールド命中―2・・・8

GM：

9で回避。

両奈：

だよなあ・・・

GM：

集団2はマイナーで、もう一回《赤き剣》で武器生成。

メジャーも同じく《コンセントレイト：キュマイラ》《獣の力》《カスタマイズ》《ギガンティック・モード》。斑鳩と両奈が標的だ。

ダイス13個。クリティカル4個。今度は1個。最後が2で合計35。

斑鳩：

ダメ元でドツジ。《アクロバット》使用。これでやっとダイス5個

両奈：

ガード。

GM：

斑鳩のドツジ判定を先にどうぞ。

斑鳩：

1個まわった！ でも14＋＜回避＞2じゃダメだな。

GM：

(ころころ) 20。

斑鳩：

《リザレクト》出目は1・・・もつと上がれ・・・

両奈：

まだ倒れないぞ。それでもHPが1／7くらいになったから、苦痛と快楽の狭間でかなり危ない表情してそうだ。

「くうくん。もつといじめて〜」

雪泉：

このままじゃどうしようもない事は確定ぽいし。ここはマイナーでジェネシフト(自らの意思で侵食率を上げる)！ 触れるダイスの数は最大能力値以下で任意。一番高いのは【肉体】4だから・・・

GM：

なんでこいつエフェクトが<RC>に偏ってんだ・・・(<RC>技能は【精神】)

雪泉：

能力値成長より、エフェクト取得に経験点つき込んだからNA！  
あがりすぎが怖いけどこのままじゃグダるし4個振るぞ！

6、3、4、7

合計20！ 期待値。

侵食率91% これでもまだ【精神】だとダイス4個だもんなあ。  
次のラウンドでエンゲージに突入するか。メジャー放棄で終了。

春花：

ジェネシフトはマイナーなのね。じゃあ私も。【社会】7が最大だから・・・思い切って7個行くわよ！

GM：

期待値でも100超えない計算か。

春花：

7、5、3、7、4、5、4

35。本当に期待値ね。99%。100超えてないだけで、危ないところね。

GM：

100以上になると《リザレクト》できなくなる事、わかってる？

春花：

「他のみんなが盾になってくれるもの」

「みんな」が《命の盾》なのか他のPCなのかはナイショよ。

両奈：

コワイ！ けどそれが両奈にはたまらない！

春花：

というわけで、集団2に《抗いがたき言葉》。ダイス9個。これでも不良たちに届かないのね。

GM：

こっちは侵食率100パーだからな。

春花：

8、5、8、7、10、9、7、9、2

《コンセントレイト：》があればいっぱいクリティカルしてるのに……

GM：

忠告は、した。

春花：

振り足し1個、5。合計15。

GM：

こっちの回避も11個

8、3、10、7、7、9、3、10、3、1、5

2個クリティカル。＜回避＞技能無いから。この振り足しで決まるな。

10、9

……まあ、なんだ。いわゆる1つの、回避だ。

春花：

くっ！ 次ラウンドからは100%超えよ。エフェクトのレベルも上がるわ。

---

### 第3ラウンド

GM：

どんどん行くぞお。

集団1は春花へは一矢報いたからな。今度は雪泉狙いだ。変わらず《コンセントレイト：》《幻惑の光》《黒の鉄槌》《雷の槍》双方のエフェクト効果も変わらずだからダイス4個。

9、10、9、10

全部クリティカル（笑）

雪泉：

ちよっ！

(ころころころ．．．) 10、2、3、7

GM：

2個クリティカル。

とまって5。技能入れて27。

雪泉：

ぬう．．．【肉体】4有るけどく回避>技能が無い．．．。侵食率で  
ダイス+2。計6個。条件はこつちが上なんだけど．．．

4、7、7、2、6、2、

ひどすぎる．．．。ダメ元で《氷雪の守護》被ダメージを1d減少  
させる。

GM：

OK。こつちのダメージから出すぞ。

8+8+2+8+8=34

雪泉：

HPは30！ 装甲値も考えたら生き残れる目があるぞ！ ダ

メージ減少量は．．．

(ころころ．．．) 1

(．．ω．．)

そうこうち 3、ごうけい 4 けいげん。30だめーじ。すなお  
に がーど してれば いきのこれたよ。《リザレクト》します。

GM：

お、おう。

雪泉：

1．．．。なにこれ．．．。

斑鳩：

もうボス戦でリザレクトできるようにとか、考えない方がよさそう  
だな。

集団1に《さらなる波》《音速攻撃》《疾風剣》

4個振れるのに少なく感じる．．．目が悪い、10。



リアクションダイスは《疾風剣》で—1個な。

GM :

抗いがたき言葉がでかいなあ・・・侵食率が意味を成さない。  
3で命中。

斑鳩 :

いい加減、こつちだけでも落ちて欲しいところ・・・17点。

GM :

お。HP尽きたな。

斑鳩の神速の斬撃が、射撃攻撃に徹していた集団を一気になぎ払う。

斑鳩 :

「閃乱風火陣！」

不良集団1 (GM) :

「ぐわーっ！」

車田飛びで吹っ飛んで、一瞬送られてドシャドシャ地面に叩きつけられる。

「ぶっ、ぶっころお」ガクッ

両奈 :

残りは集団2。でも両奈の攻撃は当たる気が全くしないから。  
ジエネシフト。一番高いのは【肉体】5。まだ60代だし、5個振り  
いっっちゃうよー。

(ころころ・・・) 23上昇つと。

メジャーはする事ないから放棄で、次の人どうぞ。

GM :

次は不良集団2ー。

(ヤバイな。完全にバランスをミスってる感が否めない。このまま  
続けても全員帰ってこれないところまで侵食が進まないといいつを  
倒せない気がする・・・)

雪泉 :

GM ?

GM :

あ、悪い。

不良集団2は仲間が吹っ飛ばされたのを見て、メジャーでエンゲージからの離脱を宣言。斑鳩たちから10m距離をとる。

「に、にげろー!」

雪泉：

あれ、逃げるのか。

GM：

まあ、行動値5しか無いから斑鳩と両奈は余裕で追いつけるんだけど。追いかける？

斑鳩：

どうする？

春花：

こつちも消耗したし、無理に追いかけても良いんじゃない？

雪泉：

こいつがボス戦で出てくる可能性は？

GM：

ああ、それはない。試験の内容は傀儡の発見破壊。妨害はあくまでも挑戦者の代わりに傀儡と戦う権利を得るためのものだから、傀儡戦で妨害しても意味が無い。

両奈：

じゃあ、ここは見逃すという事で。

「ああん、もっと痛くしてよ〜」

キャラ的には続行希望だけだな。

斑鳩：

「コレにこりたら、不正無しでも挑戦権を得られるよう精進なさい」と見送る。

GM：

じゃあ、ここで戦闘終了。BSがついているキャラは回復しておいてくれ。

## 1. 戦闘後く対ボス戦

GM:

じゃあ、このまま体育館に行くでいいかな。

斑鳩:

待って！ お願い！ アイテム購入のチャンスを！

GM:

だよなあ（汗）

1シーンに1回可能だから、戦闘から引き続き1シーンとして1回チャンスがある物とする。（でないと、侵食率が上がりすぎる・・・）それ以上はシーンを作って購入してくれ。

斑鳩:

助かる。

応急手当キットを購買で仕入れていた事にして・・・購入難易度8か。

<調達>レベル2だから、【社会】で6以上出れば良いんだよな？

【社会】3だから大丈夫なはず・・・（ころころ・・・）

よし。成功。すぐに使って良いか？

GM:

どうぞ。2d10回復な。

斑鳩:

（ころころ・・・）7・・・（HP1↓8）

GM:

わかっていると思うが、十分な回復ができるまでシーン作ってたら侵食率が大変な事になるからな？

斑鳩:

わかっている・・・。

春花:

せっかくだから同じく応急手当キットを・・・成功。即使用（ころころ・・・10+9=19回復）

ちよ！ こんなところで10でなくても・・・ほぼ全快。

雪泉：

春花につづけえ！ 購入成功！ さつそく使用！ 4・・・

両奈：

判定するだけはタダだし・・・

(ころころ・・・6、6) あ、失敗。まあいつか。

菖蒲 (GM)：

「ありがとうございます！ またお越しくささい」

GM：

で、まだ買い物するか？

一同：

・・・あきらめます・・・。

GM：

じゃあ、シーンを移して体育館。みんな侵食率よろしく。

一同：

ぐう・・・

GM：

斑鳩以外が100以上か。

で、体育館だが、既に忍結界が張られていて、他の生徒の姿は見えない。中に入ると、奥の方に人影が1つ。

斑鳩：

件の傀儡か。

GM：

のはずだが、どう見ても霧夜先生だな。

春花：

え？ 試験クリア？

雪泉：

それとも失敗？

GM：

どちらか判らないが、霧夜先生は黙したままじっと皆を見つめてい

る。  
両奈：

どういうことだ？

GM :

じゃあ、ここで全員〈知覚〉で判定してくれ。難易度は・・・7でいいかな？

全員成功

GM :

お。じゃあ全員、目の前の霧夜先生は偽者だと気付いた。霧夜先生そつくりにつった傀儡人形だ。

春花 :

「みんな、あれが問題の傀儡みたいよ」

傀儡忍法を得意とする立場から皆に声をかけるわ。

GM :

春花の声、そして身構える皆に反応するように傀儡も構えをとる。いつでも戦闘開始できる、そんな状態だ。

というわけで戦闘開始。4人が1つのエンゲージで、傀儡との距離は10m。

と、その前に衝動判定だった。傀儡でもその気配は紛れも無く霧夜先生。そのその存在が向けてくる殺気に皆の生存本能が活性化する。

〈意思〉で難易度9

斑鳩 :

〈意思〉技能1有ってよかった。ギリギリ成功。

両奈 :

技能無いから8。

GM :

失敗したキャラはバッドステータス暴走。リアクションやカバーリングができなくなる。

両奈 :

早く回復しないと何もできない！

雪泉 :

1個回って12。成功。

春花 :

こっちも回って15。成功。

GM :

成功しても失敗しても侵食率が2d上昇するぞ。

春花 :

16?!

斑鳩 :

ほっ。6上昇。

両奈 :

5。

雪泉 :

4。これで全員100オーバーか……。

GM :

それじゃ、改めて戦闘開始！

1ラウンド

斑鳩 :

こちらからだな。

傀儡1体なら獅子奮迅は要らないか。

戦闘移動で傀儡とエンゲージ、《さらなる波》《音速攻撃》《疾風剣》

ダイスが……7個、攻撃力5+4

……11か避けられるかなあ……

GM :

傀儡の侵食率は130%で固定。

回避は5d+<回避>2だけど《疾風剣》ダイスが2個減るのか。

7で命中。

春花 :

回避系のエフェクトは無いのね。

斑鳩 :

お。

攻撃力は9+2dつと……18点。

GM :

防塵防弾ジャケット着てるから3点軽減して15点。まだ問題なく動くぞ。

両奈：

マイナーアクションは戦闘移動で斑鳩たちのエンゲージに。メジャーアクション消費して暴走から回復。これでカバーリングできる。

衝動：自傷だから演出的には、エンゲージに入った後も傀儡に向かって突進しそうになるのをギリギリ理性で止めた感じかな？

「つとと」

雪泉：

こつちも攻撃を試みるか。侵食率が上がって当たりやすくなった…はず。

《氷炎の剣》で扇を作り直そう。侵食率のおかげで攻撃力が上がってる。メジャーは何も無しで。

GM：

よし。傀儡は《毒の刃》で持つてる大木相当の…クナイ？ に毒を塗りたいくる。

春花：

イヤ、どんなクナイよ。素直にナイフでよくない？

GM：

ボスだからな。なるだけ強い武器を装備させようとしたら「大木／巨岩」に行きついた。霧夜先生が戦うところってあんまり描写が無いからな。数値だけ大木のクナイってことで。

そして自身に《熱狂》《狂戦士》この戦闘中の攻撃力強化と次のメジャーアクションでのクリティカル値低下&ダイス追加。

春花：

私と逆で自身を強化するタイプのソラリスなのね。

こつちも斑鳩に《熱狂》《狂戦士》（共にレベル3）

GM：

これはまた《疾風剣》飛んできたら避けられないだろうな…。

2ラウンド

斑鳩：

お互いにセットアップ無いな。

マイナーアクションで《熱狂》の効果で受けたBS暴走回復。

メジャーで《さらなる波》《音速攻撃》《疾風剣》。

13dか【肉体】2なのに侵食率と支援で凄い事に・・・

(ころころころころ・・・7、9、3、6、4、3、10、9、3、8、  
10、6、7)

4個クリティカル。

(ころころ・・・1、10、1、5)

更に1個。・・・1。でストップ。日本刀の命中―1で達成値20。

GM：

《疾風剣》もあるし避けれそうにないから、ガード。ダメージ出し  
て。

斑鳩：

固定値18に3dだから・・・18+25=43点か。

GM：

うげっ、思ったよりでかいな・・・装甲3と大木のガード値3で6  
軽減だろ？・・・37点？ あ、落ちた。

一同：

え？

GM：

残りHP35だったんだよ。

春花：

なんか弱くない？

GM：

不良戦が強すぎたから下降修正したんだけど・・・弱くすぎたな。

雪泉：

極端な・・・

GM：

ま、まあ、全滅よりは良いだろ？ (開き直り)



エンディングに行くぞ！

## 1. エンディング

GM:

エンディング描写前にバツクトラック判定だな。

タイタスになってないロイスの数だけダイスを振ってその出目分、侵食率を低下。100未満になれば問題なし。100以上になった場合はジャーム化してキャラロスト。このステージの場合は力におぼれて悪忍になっちゃうって感じかな。

て、誰もロイス消費してねえ！

斑鳩:

ボスが弱すぎた。

GM:

むう……。仕方ない。

順番に判定してくれ。

斑鳩:

現在侵食率が114。ロイスが6個だから。全部の出目が3でも帰ってこれるな。

GM:

ぐぬぬ……

(ころころころ……)

斑鳩:

41。73になって無事生還。

春花:

私は134からね。ロイスは同じく6個。期待値だと帰ってこれない可能性があるのよね……。まあ、いいわ。

(ころころころ……)

あ……。31。惜しかったわね。追加振りしていい？

GM:

経験点減るけどどうぞ。

春花:

仕方ないわね。……。34ね。あわせて65減少で、69。なんと

か生還。

雪泉：

現時点で107なんだけど・・・6個も振りたくない・・・  
※バツクトラックで生還しても、最終侵食率が低すぎると取得経験  
点が低くなる。

(ころころころ・・・)

26。思ったより低かった。81%。

両奈：

更に低い105からスタート。

(ころころころ・・・)

36。全部5以上で・・・。69で問題なく生還。

GM：

では、全員無事生還したのでエンディングの描写に移るぞ。  
まずは傀儡劇は直後から。

傀儡が斑鳩の一刀で真っ二つにされて床に倒れる。傀儡の残骸は  
お馴染みのボワン という煙と共に姿を消すが、その煙が晴れると  
そこに霧夜先生が立ってる。

霧夜 (GM)：

「無事課題をクリアしたようだな。よくやったお前たち」

春花：

「まあ、傀儡が弱かったからね」

雪泉：

「春花さんっ！」

両奈：

「両奈ちゃんは、もっと痛くても良かったと思うなあ」

春花：

「そうよねえ？」

霧夜 (GM)：

「・・・今回は戦闘力よりも、情報収集や連携を見ることが主眼だつ  
たからな。障害自体はあえて大きくなかった」

ということにしてください。まじで、お願いします。

斑鳩：(苦笑)

じゃあ、そういうことで……。

「これで、私たちも正式な資格を持つ忍なんですネ」

霧夜 (GM)：

「そうだ。今後は訓練などではない、失敗の許されぬ任務がお前たちにもまわされる事になる。今まで以上に精進し忍の使命を果たしてくれ」

一同：

「ありがとうございますー！」

GM：

というところで、今回のセッション終了だ。

感想を聞く前に改めて謝らせて。

テストプレイもせずにエネミー作ってごめんなさい。反省してます。

斑鳩：

まあ、GMはいろんな負担がある立場だしそんなに気にしなくても……。

春花：

ミドルフェイズでの戦闘のほうが難敵だったのは問題だと思うけど。

GM：

ぐっ！

雪泉：

それでボスを弱くするのは解るけど、下降幅は考えないと。

GM：

げふっ！

両奈：

データ公開してないんだし、HPこっそり上げればよかったのに。

GM：

うわあああん！ そんな方法でバランス良くする、マスタリング高等技術でできるかあ！

お願い、本当に反省してるからこれいじようGMをいじめないで！  
GMの心のライフはもう0よ！

斑鳩：

自分で言うなよ・・・

GM：

ぐっすん、およよ。

もう皆の感想は全部出た？ 出たよね？

斑鳩：

ま、まあ概ねは。

GM：（ビクビク）

GMの未熟さは置いておいて、楽しかった？

春花：

そんなにおびえなくても・・・まあ、楽しめたとは思わよ。

雪泉：

だな。ただ、侵食率とかダイスの数とか結構管理ミス起こしそうになったから、けっこう大変だった印象も否めないかな。

※実際、ミスが有ると思います。上記の雪泉の感想は実卓ではなく、仮想卓ゆえPCもNPCも独りで管理してるせいです。

両奈：

今更だけど、これキャンペーン？

GM：（めそめそ）

うーん・・・できたら良いなと思ってたけど自分の技量不足を痛感したから、今のところ未定だな。何かネタを思いつくか気が向いたら招集かけるかも。

斑鳩：

いつまで泣いてんだよ（汗）

んじや、今日はこれで解散か？ おつかれさま。

一同：

おつかれさまでした。