

# スタイリッシュ学園TRPG

最新の快適な未来都市、明るい将来を約束された学園生活、のはずだったのに…

厳しい校則を振りかざす運営には秘密の匂い、なぜか巻き込まれていくお騒がせ事件、もっと自由が欲しい！

## ■ルールセクション

### ●キャラクターの基本性能

・人間能力 3~17

・異能力 3~17

合計20で割り振ります。以下は自動で決定します。

HP

人間能力x2で計算されます。

MP

異能力x2で計算されます。

### スキル取得数/命中強化能力

異能力に応じます。

3~6 : 2

7~9 : 3

10~13 : 4

14~ : 5

### 移動力

人間能力に応じます。

3~6 : 2

7~9 : 3

10~13 : 4

14~ : 5

### 資金力

人間能力に応じます。

これを消費して下の表から武器の形に削りだされた小さなソウルジェムを装着した学園が支給する護身用装備を選んで一つあるいは複数手に入れます。戦闘時以外に変形して収納できます。武器の形は自由です。

3~6 : 2

7~9 : 3

10~13 : 4

14~ : 5

| 種類   | 射程 | 命中要素 | ダメージ要素 | 必要資金力 | ジェム  |
|------|----|------|--------|-------|------|
| Aタイプ | 0  | 7    | 7      | 1     | 拳魂   |
| Bタイプ | 1  | 5    | 4      | 2     | 鞭魂   |
| Cタイプ | 2  | 5    | 2      | 2     | ダーツ魂 |
| Dタイプ | 0  | 3    | 11     | 3     | 斧魂   |
| Eタイプ | 2  | 3    | 7      | 3     | 槍魂   |
| Fタイプ | 3  | 5    | 8      | 4     | 弓魂   |
| Gタイプ | 1  | 5    | 10     | 4     | 剣魂   |
| Hタイプ | 7  | 5    | 12     | 5     | 銃魂   |

## ●スキルの作成

スキルを自作します。各スキルには決まった数の要素があり、要素は数値を持ちます。数値が高いほど強いスキルといえます。

数値は、1つのスキルにつき【各要素の二乗】の合計が【異能力の二乗】以下に収まるように設定します。この条件で、数値を任意に決めることができます。

また、スキルの名称や演出は各自自由に考えてください。

・オプションスキルは取得が任意です。(スキル取得数に含みます)

・スクエアはマップシートに描かれた四角形の範囲です。1つのスクエアは一辺が1メートルの正方形です。

## A種. 攻撃能力

### ☆直線タイプ (MP消費2):

3つの要素とオプションスキルを持ちます。直線上のキャラクター全てに当たります。斜めに撃った場合スクエアの中心を斜線が通るスクエアだけ攻撃します。

- ・射程要素(自分のスクエアは数えません)(単位:スクエア)
- ・命中要素
- ・ダメージ要素

### ・[反射スキル]

(マップ上の壁状の物体にぶつかる跳ね返ります。跳ね返った攻撃は射程範囲外に出るまでの全てのキャラクターを攻撃対象とします。同じ相手には複数回当たりません。このスキルで物質に傷をつけることはできなくなります。)

|         |            |
|---------|------------|
| □□ 3 □□ | _____      |
| □□ 2 □□ | □ 2 3 □□□□ |
| □□ 1 □□ | ☆□□ 3 □□ 6 |
| □□ ☆ □□ | □□□□ 5 6 □ |
| □□□□□   | _____      |

### ☆爆破タイプ (MP消費2):

4つの要素を持ちます。爆破地点は射程内であれば調節できます。爆発の直径は調節できません。どのラインまで攻撃するかは射程内であれば調節できます。攻撃範囲は必ず円形です。射程要素が0の場合を除いて術者が空中状態では使用できません。

- ・射程要素(自分のスクエアは数えません)(単位:スクエア)
- ・直径要素(爆破地点のスクエアも数えます)(単位:スクエア)(必ず奇数に設定してください)
- ・命中要素
- ・ダメージ要素

|         |             |
|---------|-------------|
| □□□□□   | □□ 5 □□     |
| □□□□□   | □ 5 3 5 □   |
| □□ 3 □□ | + 5 3 ◎ 3 5 |
| □□ 2 □□ | □ 5 3 5 □   |
| □□ 1 □□ | □□ 5 □□     |
| □□ ☆ □□ | □□ ☆ □□     |

☆放射タイプ「+」(MP消費2):

3つの要素を持ちます。どのラインまで攻撃するかは射程内であれば調節できます。攻撃範囲は必ず扇形です。

- ・最大広角要素(単位:スクエア)(必ず奇数に設定してください)
- ・命中要素
- ・ダメージ要素

```
7 7 7 7 7 7 7
□ 5 5 5 5 5 □
□ □ 3 3 3 □ □
□ □ □ ☆ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □
```

☆放射タイプ「x」(MP消費2):

3つの要素を持ちます(範囲要素は上下左右方向までの距離です)どのラインまで攻撃するかは射程内であれば調節できます。攻撃範囲は必ず扇形です。

**注意:このタイプの範囲要素はスキル取得の際、二乗したものを2倍して計算してください!**

- ・範囲要素(自分のスクエアも数えます)(単位:スクエア)
- ・命中要素
- ・ダメージ要素

```
□ □ □ □ □ □
□ 4 □ □ □ □
□ 3 4 □ □ □
□ 2 3 4 □ □
□ ☆ 2 3 4 □
□ □ □ □ □ □
```

## B種. 補助能力

### ☆シールド(MP消費1):

2つの要素を持ちます。このスキルは敵のターンに攻撃に割り込んで1ターンに1人の対象に対するダメージを半減させます(小数点以下のダメージは切り捨てます)、ただし、ダメージ防御要素を上回るダメージ要素(相手が空中状態でも2倍はしません)を持つ攻撃を防ぐ事はできません。

- ・射程要素(自分のスクエアは数えません)(単位:スクエア)
- ・ダメージ防御要素

### ☆人間力強化(MP消費5):

2つの要素を持ちます。対象1体の人間力を非戦闘時は約1分、戦闘時には次のラウンドの終わりまで増加させます。移動力も増加します。

- ・射程要素(自分のスクエアは数えません)(単位:スクエア)
- ・人間力増加要素

## C種. 時空移動

### ☆空間移動(MP消費1):

1つの要素とオプションスキルを持ちます。地上状態・空中状態は維持されます。見えない場所はあらかじめ安全かどうか直感できます。

- ・距離要素(単位:スクエア)

#### ・[情報化スキル]

(実際に自分は移動せずに感覚だけを移動させることが可能です。術者が移動すると効果が切れます)

### ☆時間移動(MP消費2):

1つの要素とオプションスキルを持ちます。なんらかの有機体を害する行動はキャンセルされます。戦闘中は使えません。

- ・時間要素(単位:時間) \* 過去に滞在できるのは約1分です。

#### ・[神託スキル]

(時間移動して過去改変を行った場合に目的である効果が現在に出るかあらかじめGMに質問できます)

## D種. 情報取得

### ☆ハッキング(MP消費1):

2つの要素とオプションスキルを持ちます。キャラクターの侵入要素がシステムの侵入防御レベル以上なら侵入でき、キャラクターの侵入者探知防御要素がシステムの侵入者探知レベルに足りないと発見されます。判定はありません。

- ・侵入要素(情報システムはセクションごとに明示された侵入防御レベルと明示されない侵入者探知レベルを持ちます。特別に作られた場合を除いてこの2つは同じレベルが普通です。キャラクターの持つハッキングスキルの侵入要素以下の侵入防御レベルのシステムには必ず侵入できます)
- ・侵入者探知防御要素

#### ・[アノニマススキル]

(偽造IDを持っていて、侵入が発覚しても身元が特定されずIDが使えなくなるだけです。新しい偽造IDの取得はGMの許可によります)

## ●戦闘

戦闘は先攻と後攻を決めた後に、味方のターンと敵のターンに分かれて交互に進行します。パーティ内での行動順は自由です。敵のターン、味方のターンを合わせて1ラウンドと呼び、時間にすると約1秒です。

### ・行動(PCのターンに1度だけ行います)

1. 武器攻撃
2. スキルの使用
3. カッコいいアピール  
(次の味方のターンに、自分の武器またはスキル攻撃の命中判定に3D6のボーナスがつきます。)

### 4. 空中にジャンプ

### 5. 移動

### 6. 防御: 次の敵のターンに受ける全てのダメージを半減させます。(小数点以下切り捨て)

### 7. 特殊なアドリブ行動、スイッチ操作(GMが特別に指定しない限り、1行動で行います)

### 8. 待機

特殊: 敵ターンでもできる自由行動: かばう(同じスクエアにいるキャラクターへのダメージを代わりに受けま  
す。回避できません)・スキル「シールド」

### ・命中判定(武器攻撃・スキル共通)

攻撃側:  $3D6 + \text{命中強化能力} + \text{命中要素} (+ \text{アピールしていれば} 3D6)$

防御側:  $3D6 + \text{人間能力} (\text{最大} 10 \cdot \text{人間能力が} 11 \text{以上あっても} 10 \text{です})$

(同値の場合命中)

☆回避に成功した場合: **防御者が地上にいると空中に跳び上がるか地上に留まるか選べます。**

### ・ダメージ(武器攻撃・スキル共通)

ダメージ要素(空中からの攻撃・スキルならダメージ要素の**2倍**)

### ・空中状態について

**空中にいるキャラクターには自分や味方の攻撃スキルが当たります。**

空中で武器攻撃を命中させた場合空中に留まるか地上に着地するか選べます。命中しなければ着地します。

空中で被弾(自分のスキルを含む)すると地上に落下します。ダメージはありません。

空中で移動すると移動力が1になります。着地することができます。また、空中に留まる事もできます。

空中での特殊なアドリブ行動はGMが結果を判断します。

その他の行動(スキル、アピール、防御、待機)では空中状態は解除されません。

空中ではかばう事はできませんし、かばわれる事もできません。

### ・HPが0になると戦闘不能(戦闘中に死ぬ事はありません)

## ●回復

連続6時間の休息でHPとMPは全快します。

## ●レベルアップ

人間能力か異能力を選んで+1します。自動で他のステータスも変化します。

異能力が上昇した場合はスキルも強化できますので行ってください。スキル数が増えるなら取得してください。

## ●行動判定

人間能力+3D6 あるいは 異能力+3D6

おおむね以下の行動以外のほとんどの行動は人間能力で判定します。目標値はGMが設定します。

### 異能力で判定する行動

- ・異能力に関する知識
- ・科学に関する知識
- ・学園の勉強の判定
- ・怪しげな物事の知識
- ・幽霊が見えるかどうか

### 知力系ですが人間能力で判定する行動

- ・常識に関する判定
- ・植物の育てかた
- ・料理
- ・物音に気づくための判定
- ・嘘をつく/嘘を見抜く判定
- ・エクセルを上手く使う

### 目標値の目安

- 12:一般人でも大抵成功する
- 17:一般人だと五分五分
- 20:PCでも五分五分
- 30:経師でも無理そうに思える

## ■背景世界セクション

### ●学園都市

20XX年、日本は未曾有の**好景気**に包まれていた！

**異能力**の発見により、社会に大規模な変革が起き、需要の増大とともに、雇用の増加と大規模な資金流入が起きたのだ。

政権は30年の間その座を守り、**国体**を脅かすものはいなくなった。異能力の発見により世界で急速に勢力を伸ばす**地球覚醒教会**は、日本においては社会の安定を守る事を支持した。

**テスラ学園**とはN県に存在する異能力を増幅させる効果のある宝石「**パワージェム**」の鉱山の跡地に建てられた面積50平方キロメートルを数える異能力者の教育施設であり、生徒を指導する**経師**と、学園の治安を守るエリート生徒である**聖徒会**、そして一般生徒で組織する。テスラ学園は日本でも**最大級**の規模と異能力養成の水準を誇る。ただし、科学的な分野においては標準程度である。テスラ学園はそれ自体が一つの都市であり、多くの商店と学生寮を持ち、それ自体で完結した経済圏であり、政府の援助によって建設された生産設備によって殆どのものを**自給自足**できる。

パワージェムは異能力を増幅する力を持つ宝石で事実上の通貨としても使用されている。単位は**ジェム**である。

円はこの時代においても正式な通貨として、一般では用いられる事が殆どである。円とパワージェムは1オンス＝3000円で交換比率が固定されている。

学園は3年前までは学園長である地球覚醒教会最高委員会の聖者**マハーグル**によって運営されていた。

学園の経師と聖徒会は聖者マハーグルの薦めによりパワージェムを体内に**インプラント**(埋め込み)する事によって絶対的な力を得ていたが、

パワージェムが人間の意志を**消滅**させる効果を持つことが警察の調べにより判明し、その後聖者マハーグルはとある不良少年によって殺害された。

現在は経師と聖徒会によって運営されている。

しかし経師と聖徒会は精神と融合したパワージェムの取り外しの危険性のためにいまだにパワージェムを除去する事ができない。

異能者は世間一般には「**優秀**ではあるが、自分達にはあまり利益をもたらさない」と見なされている。

異能者は教育施設、工場、軍隊などの外では、異能力の使用を禁じられている。

使用許可範囲外で異能力を使うことは、拳銃を**発砲**する事と同じように罰せられる。

ただし、授業は、異能力を訓練するための危険なものだ。毎年何人もの死者が出ているが、「元々そういうもの」ということで問題にはされていない。生徒達にとっては**サバイバル**の場でもある。

しかし、学園を卒業すればより良い地位を得られるために、子弟を学園に通わせる事は一種のステータスとなっている。

## ●学園の秩序

### 1.校則

- ・経師に逆らってはいけない
- ・聖徒会に逆らってはいけない
  
- ・学園の備品を壊してはいけない
- ・他人のパワージェムを奪ってはいけない
  
- ・学園の外で異能力を使ってはいけない
  
- ・午後11時から午前5時までは外出禁止

～罰～

一晩の間生徒指導室に入れられて、「電氣的に」「法律を守る美德を」「注入される」これを特別経授といいます。

### 2.異能者ランク

学園都市には法律で定められた構成員のランク付けがあります。  
ランクを上げるためには毎年の学年末テスト以外では決闘を申し込まなければいけません。  
決闘の申込書は決闘当日の3日前(必着)までに決闘申込書専用郵便で投函しなければいけません。ランク下位者が勝利した場合はランクが入れ替わりになります。上位者が勝利した場合は変更はありません。ランク下位者は生徒指導室に入れられて特別経授されます。

- ランクG: 聖者(現在は空位)
- ランクS: 経師
- ランクA: 聖徒会
- ランクB: 優秀な生徒
- ランクC: 一般生徒
- ランクZ: 法律に従わない者たちが特別に入れられるランク

プレイヤーキャラクターは、ランクを下げることを希望しない限りはランクBです。

### 3.学園情報管理セクション

自分のランク以下の情報システムにアクセスして情報を得る事ができます。  
情報が正しいかどうかはGMが自由に設定できます。  
学園保安システムには各所に設置された武装やシャッターが連動しています。  
何番のパーティションにハッキングをかけるべきかは、システムにアクセスする正規のランクを持つ者だけが知っています。  
侵入者探知レベルはGMが設定し、プレイヤーには分かりません。

- ・学園機密情報システム (1～108パーティション) : ランクS・侵入防御レベル 13
- ・学園保安システム (1～12パーティション) : ランクA・侵入防御レベル 7
- ・生徒情報閲覧システム : ランクB・侵入防御レベル 6
- ・学園案内システム : ランクC・侵入防御レベル 6



## ●時間割

1時間目(8:30～9:20) 2時間目(9:30～10:20) 3時間目(10:30～11:20) 4時間目(11:30～12:20)  
昼休みを挟んで5時間目(13:00～13:50) 6時間目(14:00～14:50)がある。

例:1-fクラス

|      | 月     | 火     | 水     | 木     | 金  | 土     | 日 |
|------|-------|-------|-------|-------|----|-------|---|
| 1時間目 | 代数    | 古文    | 異能力理論 | 幾何    | 化学 | 異能力訓練 | — |
| 2時間目 | 世界史   | 物理    | 現代国語  | 日本史   | 英語 | 技術/家庭 |   |
| 3時間目 | 現代国語  | 異能力訓練 | 幾何    | 体育    | 物理 | 日本史   |   |
| 4時間目 | 異能力理論 | 英語    | 技術/家庭 | 異能力訓練 | 漢文 | 英語    |   |
| 昼休み  |       |       |       |       |    | —     |   |
| 5時間目 | 化学    | 地理    | 道徳    | 代数    | 地理 |       |   |
| 6時間目 | 体育    | 日本史   | 世界史   | 異能力理論 | 代数 |       |   |

最終下校時刻は 18:00 である。

## ●学園周辺エリア

### 1. 商業地区

学園都市は、巨大な経済力を持っている、県最大の商業圏だ。  
膨大な学生数と、地球覚醒教会が投じた多額の資金が、ありとあらゆる種類の商店、あるいは娯楽施設を呼び寄せた。  
その中には学生達が自主運営しているものもあるが、同時に学業に支障をきたす大きな理由にもなっている。

### 2. 静かの海

昔はパワージェムの積出港であった学園都市北西端の海岸は、パワージェム鉱山が閉鎖された後はマハーグルの私邸の敷地の一部であったが、その死後、名目上学園の管理下に置かれながらも、事実上打ち捨てられた区域となっている。

### 3. ヴォルテックスラム

日本最大のパワージェムを持つ「犯罪者」ル・ドラゴンブラン・白竜が作り上げた、警察や自衛隊の力も及ばない無法地帯。  
聖者にも匹敵する力を持ちながら全く秩序を創り上げる意思もスラムの住民達の保護をする気もない、意図もその出自も不明な白竜の支配地が学園都市のすぐ横に存在する事は学園だけでなく日本にとって大きな脅威である。  
ヴォルテックスラムは力が支配する混沌であり、違法な取引を目的とする全国の犯罪者が集まってくるため、学園の周囲にもその無秩序の余波が及んできている。

## ●クロワーゼ

クロワーゼは地球覚醒教会が哲学的に証明した、**秩序**と**混沌**のどちらかを極端に増大させる条件である。このため、学園都市と**ヴォルテックスラム**はこのクロワーゼをめぐって頻繁に戦いを起こしている。

- ・クロワーゼはある**人物**である。
- ・クロワーゼはある**時間**である。
- ・クロワーゼはある**場所**である。
- ・クロワーゼはある**行動**である。

この四つの条件がそろった時に、世界は秩序か混沌のどちらかに大きく**揺れる**。

## ●サンプルキャラクター

姫川 渡玲

癒しの学園生徒 ランクB 女 16歳 150cm 38kg

人間力 12 HP 24/24 移動力 4 資金力 4  
異能力 8 MP 16/16 スキル数 3 命中強化能力 3

武装：ホーリープリンセスソード タイプ：G 射程1 命中要素5 ダメージ要素10

スキル（要素二乗合計64）：

|          |       |        |          |           |
|----------|-------|--------|----------|-----------|
| ドリームボンバー | 爆破タイプ | 消費MP 2 | 射程要素 0   | 直径要素 5    |
|          |       | 命中要素 4 | ダメージ要素 4 |           |
| モードチェンジ  | 人間力強化 | 消費MP 5 | 射程要素 0   | 人間力増加要素 8 |
| 瞬歩       | 空間移動  | 消費MP 1 | 距離要素 8   |           |

古宮 大聖

シニカルな優等生 ランクB 男 15歳 172cm 55kg

人間力 7 HP 14/14 移動力 3 資金力 3  
異能力 13 MP 26/26 スキル数 4 命中強化能力 4

武装：朱雀連弩 タイプ：C 射程2 命中要素5 ダメージ要素2  
怒りの鉄拳 タイプ：A 射程0 命中要素7 ダメージ要素7

スキル（要素二乗合計169）：

|          |           |        |        |              |          |
|----------|-----------|--------|--------|--------------|----------|
| グラウンドクロス | 放射タイプ (X) | 消費MP 2 | 範囲要素 3 | 命中要素 8       | ダメージ要素 9 |
| アースシールド  | シールド      | 消費MP 1 | 射程要素 5 | ダメージ防御要素 12  |          |
| スーパーハッカー | ハッキング     | 消費MP 1 | 侵入要素 8 | 侵入者探知防御要素 10 |          |

[アノニマススキル]