

鋼鉄番長伝

紅の巫女VRPG

朱羅

PROTOTYPE ver.2



Presented by

KWANGITEN

紅のSYURA 番長伝 TRPG

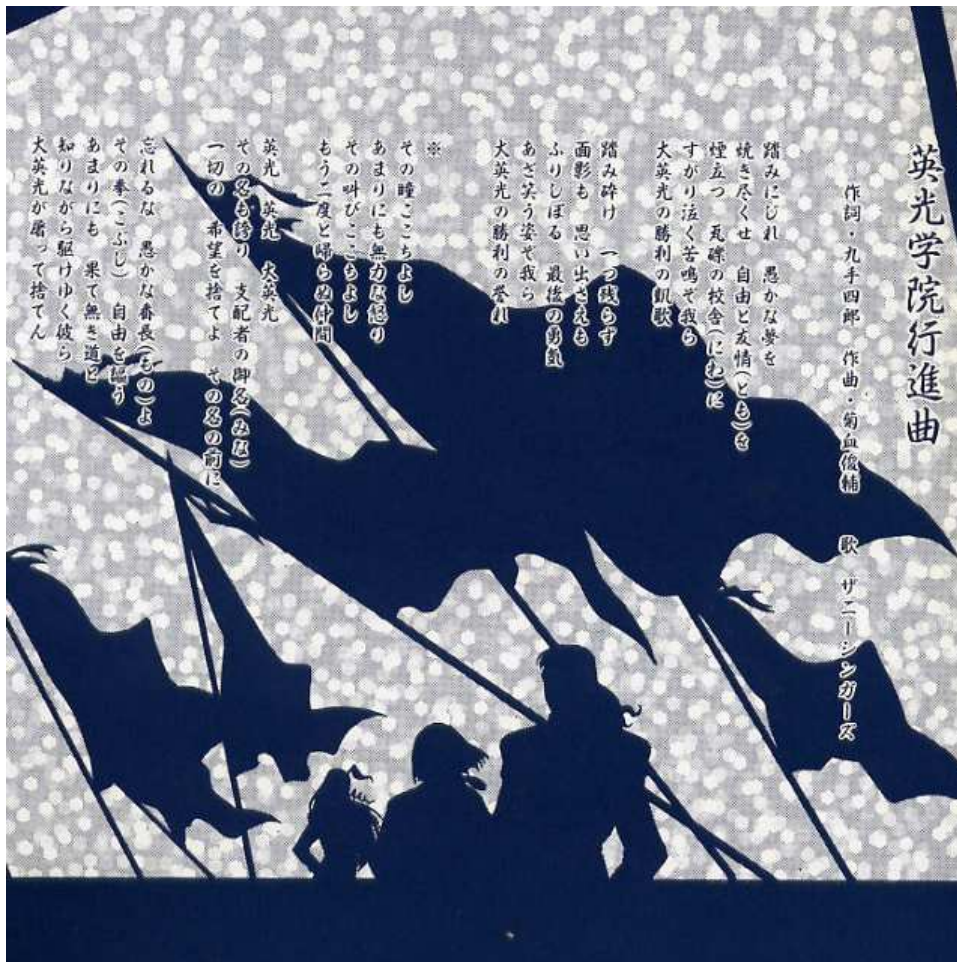
シナリオ作成のガイドライン

舞台	「紅のSYURA」漫画本編では描かれなかった「霞ヶ浦プリズン陥落～有明大本舎潜入作戦までの各地の番長vs英光の戦い」 「本編終了後 2～3代総番時代」など
動機	「総番の命を受けて」「母校を守る為」「親友の頼みで」
目的	「英光学院に支配されている学校へ転校しこれを解放」「英光学院の企みを事前に阻止」「英光学院の手先となって悪事を働く不良軍団を倒す」 70～80年代の番長漫画や ナチス・ソ連などを悪役にしたアメリカ映画を参考にしてみてください



キャラクターメイキング

役割	番長か優等生 どちらかを選択
レベル	最初は1
能力値	5つの基本能力値とHPと精神力 この7つに40点を割り振る ただし能力値への割り振りは 1つの基本能力値につき2~12 HPと精神力への割り振りは1~4までの範囲とする 割り振りが終わったら HPと精神力に 番長は3点 優等生は1点のボーナスを加える(新規キャラクターのHP・精神力は 番長4~7 優等生2~5の範囲となる)
技と名称	番長・優等生ともにそれぞれの専用技を全て使用できる(ことなる役割の技は使用できない) キャラクターイメージに合った技名を自由に設定すること
AP(アルマポイント)	新規キャラクターのAPIは一律原点10とする
所持金/預金	所持金を2D6×1000円 預金を2D6×2000円×学年で決定(特別にGMの許可が無い限り 大金持ち設定のキャラクターでもゲーム中自由になる金額はこの範囲)
武器/防具	GMと相談の上 一般の高校生が入手可能な範囲で武器・防具をそれぞれ1つ所持できる ただし 武器・防具のランクはBまで 防具のHPIは2までとする
名前・性別・所属校・学年・クラブ/役職・身長/体重は自由に決定 ※優等生は性別によって技が一部異なる	

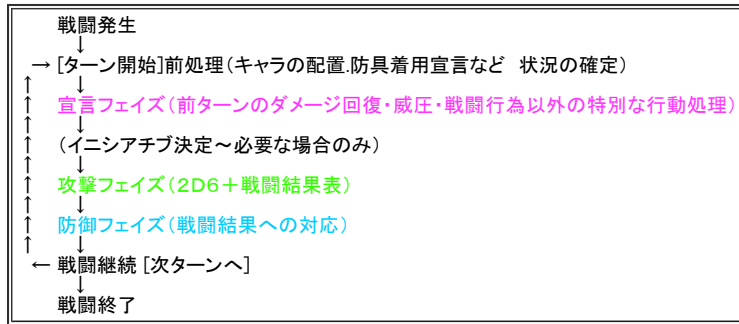


行動成功判定

通常の成功判定	2D6で能力値以下を出せば成功(2は自動的成功・12は自動的失敗)
難易度を加えた成功判定	マスターの指定した難易度の数値を出目に加えた上で成功判定を行う難易度の目安は 【楽勝】=-3 【易】=-2 【やや易】=-1 【通常】=0 【やや難】=1 【難】=2 【超難】=3 【神業】=4 ※【通常】は 番長・優等生なら可能だが一般生徒には困難な行為 【易】が一般生徒でも容易な行為
部活動・役職効果	自分の所属する部活動・役職に関わる あるいは応用の利く行動判定については サイコロの出目から学年の数を引くことが出来る
AP(アルマポイント)の使用	APを1消費するごとに難易度を1下げることが出来る



戦闘の流れ



番長. 優等生技は各フェイズに1回のみ使用可能



イニシアチブ決定

※GMの判断で必要と思われる場合のみ

2D6を振り 出た目の小さい順に行動 出目が同数なら 番長1年>2年>3年>優等生1年>2年>3年 の順で優先(全てが同条件なら降り直し)

技・武器の使用

番長技・優等生技	2D6で技の成功判定(AP使用可)→【相手のHP-技の攻撃力=防御P】を算出→ダメージ表で相手のHPへのダメージ算出
武器	2D6で武器の命中判定(AP使用不可)→武器威力表で武器の攻撃力決定(1D6)→【相手のHP-武器の攻撃力=防御P】を算出→ダメージ表で相手のHPへのダメージ算出

防具の使用

防具	防具着用時は まず防具のHPで相手の攻撃を受ける→防具のHPが0になったら 次のターン以降はキャラクターのHPで直接攻撃を受ける(防具へのオーバーヒットはキャラクターのHPへは影響しない) ※防具のHPは戦闘中は回復しないが HPが0にならない限り (ゲーム内で)24時間後の戦闘からは完全回復する ※防具のHPが残っている状態でも 相手の攻撃を自分のHPで受けることはできる
----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

HPダメージ算出

- ①攻撃する側が技・武器の命中判定に成功した場合 攻撃力を宣言する
- ②攻撃を受ける側の現在のHPを宣言する
- ③1と2から 防御ポイントを算出する
- ④攻撃を行った側が2D6を振り「戦闘結果表」からダメージを求め それに応じて攻撃を受ける側のHPを減らす

HPの回復

優等生技による回復 あるいは24時間で(1D6の出目-学年)分回復
※役職で「保健委員会」を選んだキャラクターは 知力あるいは器用で難易度【通常】の行為判定に成功することで「祈りの手当て」と同じ効果を得られる

HPが0以下になると行動不能になる HPOの状態でも更に攻撃を受けた場合(とどめ攻撃) **死亡チェック**を行う

死亡チェック

1D6でHPの原点以下を出せば生存 HPが1以上に回復されるまで毎ターンチェック
1年生は3回 2年生は2回 3年生は1回 チェックに失敗すると死亡

AP(アルマポイント)の補充

APは GMの判断により ロールプレイ上での優れた発言・行為に応じて 随時1~3点の範囲で補充される

APはセッション中に使用され 後半で不足することになるので積極的に配布を行うこと
ただし PCが過剰なAPを持つことは行為判定や戦闘判定の緊張感を損なうことにもなるため PCの持つ残りAP点数に応じて随時調整のこと
APは全てのPCにある程度均等に配布されることが望ましい
1回の配布APは基本1点、特に優れた行動に対しては2~3点を基準とする

謎を解いたり伏線やヒントに気づいたりした 2~3点
(PCとして)格好良いセリフを言った 格好良い行動をした 1点
(PCとして)面白いギャグを見せた 1点
原作【鋼鉄番長伝紅のSYURA】の設定を上手に使った行動や発言 2点
エロシーンでも照れずにロールプレイした 3点



レベル及び経験値を使った能力値などの上昇

たまった経験値を消費することで能力値などを上昇させることができる

必要な経験値/上昇	2~5の能力値に1点加える	6~9の能力値に1点加える	10~13の能力値に1点加える	14~17の能力値に1点加える	18~21の能力値に1点加える	22~25の能力値に1点加える	26~29の能力値に1点加える	30~33の能力値に1点加える	34~37の能力値に1点加える	35~38の能力値に1点加える
基本能力値上昇に必要な経験値	2000	1000	1000	1000	1000	2000	2000	2000	3000	3000
HP 精神力 AP原点上昇に必要な経験値	2000	3000	4000	5000	5000	5000	5000	6000	6000	6000

2~5の基本能力値に1点加える場合 2000点が必要なので注意
上昇させた能力値1点毎にレベルが1上昇する

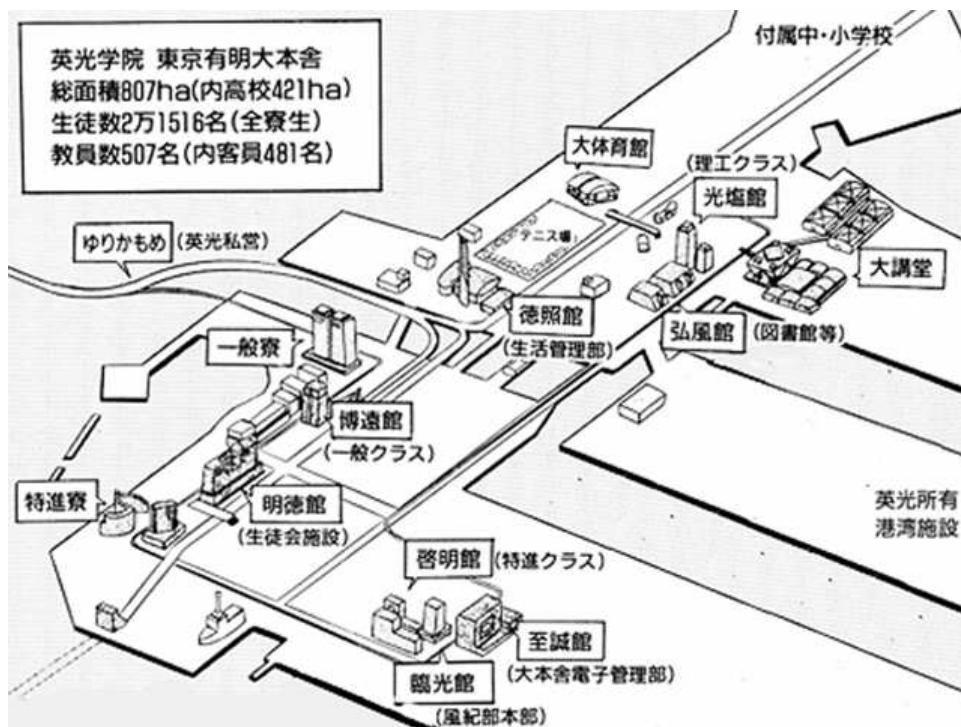
経験点は1シナリオクリアにつき500点程度が目安そこに各自の獲得AP×10点を加える

「心打つ励まし」での増加分は算入しない(算入する場合は「心打つ励まし」を使用した優等生も回復させたAP×10点を経験点として得る)



一般的な武器・防具表

武器 (回数制限)	ランク	価格	防具 (HPが0になると破れて失われる)	HP	価格
カッターナイフ・大型文房具	A	~1000	短ラン	1	~30000
竹刀・箒・モップ	A	~2000	長ラン	2	~50000
バット・木刀・鉄パイプ	B	~3000	キャッチャー防具	2	~50000
木製薙刀・鞭・スタンガン	C	10000~20000	アメリカンフットボール防具	3	~100000
模造刀・ヌンチャク・トンファー・鎖・大型ナイフ	C	20000~50000	スケボー防具	2	~30000
野球硬球(10)・硬式テニスボール(10)	A	~1000	剣道防具	3	~50000
アーチェリー・ボウガン・和弓<練習用矢>(10)	C	20000~50000	鎮守坂高校制服	1	
改造エアガン(10掃射)	C	20000~50000	赤目高校制服	3	
化学薬品(5)※追加効果がある場合も	B	~5000	的良学園制服	1	
ブーメラン (命中しなかったら再利用可能)	C	~10000	有名番長の学ラン(長・短)	4	
砲丸・ボーリング玉(1)	C	~10000	名のある武道家の胴着	3	
日本刀	D	※	コギャル制服	2	
アーチェリー・ボウガン・和弓<実戦用矢>(10)	D	※	ヤマンバギャル制服 (呪術的防御付加)	3	
拳銃	E	※	通常の男女制服	0	
電起アルマカノン	E	※	筑波製軽パワードスーツ	10	



ダメージ表

2D6/防御P	7以上	6	5	4	3	2	1	0以下
2	3	3	3	3	4	4	4	5
3	2	2	3	3	3	4	4	4
4	1	2	2	3	3	3	4	4
5	1	1	2	2	2	3	3	4
6	1	1	1	2	2	2	3	3
7	1	1	1	1	2	2	2	3
8		1	1	1	1	2	2	3
9			1	1	1	1	2	2
10				1	1	1	1	2
11					1	1	1	1
12								

防御ポイント=自分のHP-相手の攻撃力

武器威力表

攻撃力決定(1D6)/武器ランク(命中チェック~2D6)	A(10以下)	B(8以下)	C(6以下)	D(5以下)	E(4以下)
1	0	1	1	1	2
2	0	1	1	2	3
3	1	1	2	2	3
4	1	2	2	3	4
5	2	2	2	3	4
6	2	2	3	4	5

武器には使用回数に制限のあるものがある
武器の命中チェックにはAPを使用できない



NPCの能力値

	能力値	攻撃力(武器の威力表を流用)	HP・精神力	所持アイテム+所持金2d6×1000
一般生徒	一律4 幸運のみ5	A	1	制服
英光現地召集兵/運動部生徒	一律5	B	2	制服 チェーン・鉄パイプ 英光IDカード(現地召集兵用)/ユニフォーム 道具
英光一般兵	一律6 幸運のみ5	C	3	英光制服 木刀 英光IDカード
英光上級兵(白学ラン)	一律7 知力8 幸運5	C	4	英光制服(白学ラン) 木刀 英光IDカード
英光エリート生徒/優等生	一律4 知力10 幸運5	A	1	英光制服 英光上級IDカード/制服
英光幹部クラスB/番長	一律7	D	5	英光制服(白学ラン) 英光上級IDカード/長ラン 短ラン 木刀
英光幹部クラスA/名のある番長	固有の能力値(レベル1~5のPCと同程度)	E(またはレベル1~5のPCと同程度)	5~8	英光制服(白学ラン) 英光上級IDカード/長ラン 短ラン 木刀
六備番/番長連合幹部クラス	固有の能力値(レベル10以上に相当)	固有の数値	固有の数値	英光上級IDカード 固有の武器・防具/固有の武器・防具
つくば強化学生(メカ)	固有の能力値	固有の数値	固有の数値	
かずさ強化学生(バイオ)	固有の能力値	固有の数値	固有の数値	
つくば強化学生・量産型	一律8 知力5 幸運5	E	6	
かずさ強化学生・大型	一律4 体力のみ30	固有の数値	20	
つくば赤舌直属兵	一律4 知力10 幸運5	E	10	電起アルマカノン&筑波製軽パワードスーツ(戦闘後は2D6・5~12で完全に破損) おたくグッズ
NPCは基本的にAPを持たない 固有の能力値を持つNPCの場合はPCと同じくAPを設定				

NPCの戦意喪失チャート

	1	2	3	4	5	6
精神力1		降伏・逃亡	降伏・逃亡	降伏・逃亡	降伏・逃亡	降伏・逃亡
精神力2			降伏・逃亡	降伏・逃亡	降伏・逃亡	降伏・逃亡
精神力3				降伏・逃亡	降伏・逃亡	降伏・逃亡
精神力4					降伏・逃亡	降伏・逃亡
精神力5						降伏・逃亡
精神力6以上						



エロシーン演出チャート表

PC用のエロシーン演出チャートです
 英光学院の捕虜となり拷問や陵辱を受けることになったPCは 以下のチャート表に従い1d6で必要なシチュエーションを決定して下さい
 (見抜く・抵抗する・脱出するなどのチェックは プレイヤーから申告がない場合は適用しなくても良い)
 (チェックの結果が重複 あるいは それぞれの結果に矛盾が生じる場合 先に出た結果を優先する)

PC捕獲チャート表

	1	2	3	4	5	6
PCを捕虜にする 原因	すごく美味しい情報を偶然GET! 急いでいかねばならない、仲間に知らせている時間はないので単身出発(見抜くには知力で【やや易】の成功判定)	緊急の対処を迫られる情報を偶然GET。急いでいかねばならない、仲間に知らせている時間はないので単身出発(見抜くには知力で【通常】の成功判定)	味方NPCあるいはPC(異性)の署名がある偽ラブレターでの呼び出し(見抜くには知力で【やや難】の成功判定)	買取されたり弱みを握られたりした味方NPC、あるいは、敵の嘘の情報を吹き込まれて、PCに敵意を持つ味方NPCの呼び出し(見抜くには知力で【難】の成功判定)	味方NPCを人質にとられ、人質の解放と引き換えに単身呼び出される。(抵抗できない理由チャートのチェックの際、出目に+2)	PCにとって大切なNPC(恋人・兄弟・友人など)を人質にとられ、人質の解放と引き換えに単身呼び出される。(抵抗できない理由チャートのチェックの際、出目に+2)
捕虜になったPCが抵抗できない理由	PCが苦手なもの(不気味な生き物)を突きつけられたり、苦手な場所(暗い・高い場所など)に呼び出される(耐える場合には精神力で【難】の成功判定)	気が付くと敵に包囲されていた。敵の戦力チャートに英光現地召集兵(ヤンキー)を+1d6人加える)	味方NPCが人質になっている。「抵抗すれば味方が傷つけられてしまう」	味方NPCが人質になっている。「自ら無抵抗で拘束を受け入れることを要求される」(PC状態チャートのチェックの際、出目に+1)	味方NPCが人質になっている。「味方の安全と引き換えに、PCは無抵抗で暴行を受ける」(PC状態チャートのチェックの際、出目に+2)	味方NPCが人質になっている。「味方の安全と引き換えに、PCは無抵抗で激しく暴行を受ける」(PC状態チャートのチェックの際、出目に+3)
PCの救出が間に合わない場合の理由	捕虜になるPCの単独行動に気が付くのが遅れた	捕虜になるPCの単独行動に気が付かなかった(気が付くには知力で【通常】の成功判定)	捕虜になるPCが、意図的に仲間に気が付かれないように単独行動(気が付くには知力で【やや難】の成功判定)	捕虜になるPCの単独行動を容認(安否を気遣って行動を起こすには知力で【難】の成功判定)	PCの一人(ランダム)が捕虜になるPCと些細なことで不仲になったため、単独行動を容認してしまった(安否を気遣って行動を起こすには知力で【超難】の成功判定)	捕虜になるPCが、些細なことで他の全てのPCと不仲になったため、単独行動を容認してしまった(安否を気遣って行動を起こすには知力で【神業】の成功判定)
敵の戦力	英光現地召集兵(ヤンキー)1d6人	英光現地召集兵(ヤンキー)2d6人	英光現地召集兵(ヤンキー)3d6人	英光一般兵2d6人	英光一般兵3d6人	英光上級兵1人(手下に英光一般兵2d6人)
捕虜になったPCの状態	頭部への打撃で気絶させられる(覚醒には精神力で難易度【通常】の成功判定)	スタンガンで気絶させられる(覚醒には精神力で難易度【やや難】の成功判定)	暴行を受け気絶(HPは2になる。覚醒には体力と精神力の両方で難易度【難】の成功判定)	暴行を受け気絶(HPは2になる。覚醒には体力と精神力の両方で難易度【難】の成功判定)。更に手錠で拘束(手錠から抜けるには器用あるいは体力で難易度【難】の成功判定)	激しく暴行を受け気絶(HPは1になる。覚醒には体力と精神力の両方で難易度【超難】の成功判定)。更に手錠で拘束(手錠から抜けるには器用あるいは体力で難易度【難】の成功判定)	激しく暴行を受け気絶(HPは1になる。覚醒には体力と精神力の両方で難易度【超難】の成功判定)。更に手錠と有刺鉄線で拘束(脱出には器用あるいは体力で難易度【超難】の成功判定。)
捕虜になったPCの護送	英光現地召集兵(ヤンキー)2人が担いで護送	英光現地召集兵(ヤンキー)2人が担いで護送。警備に英光現地召集兵(ヤンキー)1d6人	英光学院のワゴン車で護送。運転手(英光エリート兵)1人+英光現地召集兵(ヤンキー)1d6人	英光学院のマイクロバスで護送。運転手(英光エリート兵)1人+英光現地召集兵(ヤンキー)2d6人	英光学院から要請を受けたバトカーで護送。英光エリート兵1名+警察官2名が同乗。警察官はPCのことを不良学生だと認識しており、2d6チェックで2~9が出た場合、PCの言い分を信用しない。	英光学院から要請を受けたバトカーで護送。英光エリート兵1名+警察官2名が同乗。警察官はPCのことを極悪の不良学生だと認識しており、PCの言い分を一切信用しない。
監禁場所	校内の体育倉庫(発見&脱出難易度【楽勝】)	旧校舎の地下室(発見&脱出難易度【易】)	近くの廃ビル(発見&脱出難易度【やや易】)	郊外の廃工場(発見&脱出難易度【通常】)	山中の別荘(発見&脱出難易度【やや難】)	最寄の英光学院分校(発見&脱出難易度【難】)



捕虜になったPC処遇チャート表
女性PC用

	1	2	3	4	5	6
PCを責めるNPC(リーダー格)のタイプ	フェミニストな美形(英光一般兵)	筋肉ダルマ(英光一般兵)	不潔で太ったオタク(一般生徒)	ねちっこいサディスト(英光一般兵)	獣の様な強化学生(英光上級兵)	レズ(男性向けチャートで選択)
リーダーのセックススタイル	天にも上る超絶性技	性欲過剰	下手くそ	羞恥責めメイン	即本番の猪突猛進	苦痛以外与えない
PCを責めるNPC(手下)のタイプ	なし	英光現地召集兵(オタク)	英光現地召集兵(ヤンキー)	英光現地召集兵(ヤンキー)	英光現地召集兵(ヤンキー)	レズの女子英光現地召集兵
手下の人数	0	1	2	3	4	10人以上
リーダーの態度	紳士的	強姦(娯楽使用)	強姦	強姦	拷問同然	破壊的
所要時間 ※は救出チャートのトラウマ欄に対応	これからと言う時にリーダーが上司に呼び出され中断【※=楽勝】	少年誌のお色気シーン程度(本番無し)【※=易】	数時間【※=通常】	半日【※=やや難】	丸1日【※=難】	数日にわたり延々と【※=超難】
拘束の有無	ロープで手首を縛って「人」の字型に吊るされる	ロープで「大」の字型に拘束	鎖と手枷足枷で「土」の字に拘束	人質がいて抵抗できない	手足の筋肉を弛緩させる薬品	身動きできなくなるほど痛めつけてから
オプション(ライト)	ねちっこい愛撫	ボールギャグ&ボンテージ衣装	くすぐり責め用具一式	エロ質問用娯楽&自白剤	Hなポーズ強要装置	デジカメ&モバイル
オプション(ヘビー)	オプション(軽)から2つ同時に	オプション(軽)から3つ同時に	発電装置&電極	ぬるぬるした生物(筑波製)	利尿剤	グリセリン洗腸(2d6)×100cc

男性PC用

	1	2	3	4	5	6
PCを責めるNPC(リーダー格)のタイプ	優しいお姉さま(一般生徒)	体育会系姉御肌(英光一般兵)	文系優等生(一般生徒)	冷酷なサディスト(英光一般兵)	超デブで超ブス(英光一般兵)	ホモ(女性向けチャートで選択)
リーダーのセックススタイル	天にも上る超絶性技	性欲過剰	好奇心満々	羞恥責めメイン	即本番の猪突猛進	苦痛以外与えない
PCを責めるNPC(手下)のタイプ	なし	一般生徒(真面目な女子)	一般生徒(コギャル)	英光現地召集兵(レディース)	ホモの美形英光現地召集兵	ホモの体育会系英光現地召集兵
手下の人数	0	1	2	3	4	10人以上
リーダーの態度	命令で仕方がなく、恥らいつつ	セックス大好き	女性主導	強姦(娯楽使用)	強姦	拷問同然
所要時間 ※は救出チャートのトラウマ欄に対応	これからと言う時にリーダーが上司に呼び出され中断【※=楽勝】	少年誌のお色気シーン程度(本番無し)【※=易】	数時間【※=通常】	半日【※=やや難】	丸1日【※=難】	数日にわたり延々と【※=超難】
拘束の有無	ロープで手首を縛って「人」の字型に吊るされる	ロープで「大」の字型に拘束	鎖と手枷足枷で「土」の字に拘束	人質がいて抵抗できない	手足の筋肉を弛緩させる薬品	身動きできなくなるほど痛めつけてから
オプション(ライト)	女装強要	ボールギャグ&ボンテージ衣装	ねちっこい愛撫	枯れるまでフェラチオ	萌え妄想強制装置	アナル責め
オプション(ヘビー)	オプション(軽)から2つ同時に	オプション(軽)から3つ同時に	発電装置&電極	ぬるぬるした生物(筑波製)	マッチョ兄貴による肉布団	グリセリン洗腸(2d6)×100cc



捕虜PC救出チャート表

	1	2	3	4	5	6
救出に駆けつけた時の捕虜PCの状態	まだ何もされていない(救出)	少年誌のお色気シーン程度の段階(救出)	間一髪、辛うじて貞操だけは守られた(救出)	駆けつけたが陵辱後だった(救出)	駆けつけたが仲間が別の場所に連れて行かれてしまった後だった(監禁状態チャートへ)	駆けつけたが、なすすべがなかった。目の前で陵辱を受けた仲間は、別の場所に連れて行かれてしまった(監禁状態チャートへ)
捕虜PCの監禁状態	鍵をかけた部屋で、PCに同情的な異性NPC(一般生徒)が介抱してくれる	鍵をかけた部屋に放置	2に見張り付き(英光現地召集兵が1d3人)	3に手枷足枷付き(枷の鍵は見張りが所持)	公開の場に十字架磔刑(英光現地召集兵が1d6人警備している)	劣悪な気候条件の場に十字架磔刑(英光現地召集兵が1d6人警備しており、捕虜PCは体力消耗のためHP1状態。HPが3以上に回復するまで自力行動不能)
捕虜PCのトラウマ ※は処遇チャートの所要時間欄に対応	ポジティブシンキングで乗り切る	難易度【※】で精神力判定に失敗した場合、捕虜PCを責めたリーダー格NPCを倒すまでの間、精神力に(-1d3)のペナルティ	難易度【※】で精神力判定に失敗した場合、捕虜PCを責めたリーダー格NPCを倒すまでの間、精神力に(-1d3)のペナルティ	難易度【※】で精神力判定に失敗した場合、捕虜PCを責めたリーダー格NPCを倒すまでの間、精神力に(-1d6)のペナルティ	難易度【※】で精神力判定に失敗した場合、ゲーム終了まで精神力に(-1d3)のペナルティ	難易度【※】で精神力判定に失敗した場合、ゲーム終了まで精神力に(-1d6)のペナルティ
捕虜PCの肉体的ダメージ	根性で乗り切った	かなり消耗した。難易度【※】で体力判定に失敗した場合、HPに(-1d3)のペナルティ	かなり消耗した。難易度【※】で体力判定に失敗した場合、HPに(-1d3)のペナルティ	長時間の拘束のせいで全身に筋肉痛。難易度【※】で体力判定に失敗した場合、HP及び体力に(-1d3)のペナルティ	無茶な体位のせいで股関節に痛み。難易度【※】で体力判定に失敗した場合、HP及び敏捷に(-1d3)のペナルティ	過酷な陵辱により、最も敏感な箇所 ^{デリケート} にダメージ。難易度【※】で体力判定に失敗した場合、HP及び体力と敏捷に(-1d3)のペナルティ
捕虜PCの衣服	破損・汚れ無し	土や埃の汚れ&少しほこりびた程度	少しほこりびた程度だが、生臭い液体があちこちにこびりついている	着られないことはないがボロ布のようだ	破られてしまってもう着られない	もはや下着すら残っていない
代わりの衣服入手	敵の制服(性別・サイズ一致)	敵の制服(性別一致・サイズ合っていない~奇数・大きすぎ 偶数・小さすぎ)	敵の制服(性別逆・サイズ一致)	敵の制服(性別逆・サイズ合っていない~奇数・大きすぎ 偶数・小さすぎ)	入手できず。ありあわせの布で最低限の代用	一切入手できず
脱出の際に遭遇する敵	敵との遭遇なし	英光現地召集兵(1d3)人	英光現地召集兵(1d3)人	捕虜PCを責めたリーダー格NPC&英光現地召集兵(1d3)人	捕虜PCを責めたリーダー格NPC&英光現地召集兵(1d3)人	捕虜PCを責めたリーダー格NPC&英光一般兵(1d3)人



エロい薬チャート表(女性用)

	エロい効果	戦闘への影響	解除判定	ロールプレイによる解除判定
2	クリトリスが異常肥大化 痛いほど真っ赤に充血したそれはまるで小型の男性器のようだ	攻撃判定の出目+3	精神力判定【難】	あえて自慰！イクことで鎮めるしかない
3	クパ★ぐっしよりと濡れ充血しきった女性器が熱く疼き 花卉は淫らに開ききっている	攻撃判定の出目+2	精神力判定【やや難】	あえて自慰！敵が攻撃を止めて見入るほどに激しく！
4	地獄のごとき便意 服中で煮えたぎる茶色いマグマ	攻撃判定の出目+1	精神力判定【通常】	大切なものを失う代わりにスッキリする
5	ものすごい尿意 その場でぐるぐる回りながら足踏みするほど	攻撃判定の出目+1	精神力判定【やや易】	色々あきらめてスッキリする
6	対峙する敵の体臭が鼻をくすぐり 嗅ぎとった甘いフェロモンに抗えない(相手が女でも)	攻撃判定の出目+1	精神力判定【易】	魅惑的な敵をあえて罵るツンデレな態度でごまかす
7	おかしい？何を見てもエロい妄想に結びついてしまう！？	イニシアチブが最遅順	精神力判定【楽勝】	妄想させる方が悪い！八つ当たりでごまかす
8	これは媚薬！？乳首がコリりと固く尖り 溢れ出る愛液でぐっしよりと股間が濡れる	防御判定の出目+1	精神力判定【易】	偶然を装い なにか硬いものに擦り付けてごまかす
9	これは媚薬！？抑えきれない欲求に意図せず漏れ出る なまめかしい喘ぎ声 そして下品な淫語	防御判定の出目+1	精神力判定【やや易】	淫語を絶叫することで欲求を発散
10	これは媚薬！？欲しい…チンポほしい！ 狂おしく求めるあまり自ら衣服を引き破り脱ぎ始める	防御判定の出目+1	精神力判定【通常】	棒状のものをエロくしゃぶることで欲求を発散
11	乳房が異常膨張し超乳化 異常生成された母乳で満たされたそれはあまりにも重い	防御判定の出目+2	精神力判定【やや難】	自らの手でミルクを搾り出し 元のサイズに戻す
12	子宮が異常活性化し擬似妊娠状態 妊婦のごとく膨れ上がった腹中にはバイオ生成された擬似胎児	防御判定の出目+3	精神力判定【難】	腹筋と括約筋をフル稼働して疑似胎児を出産

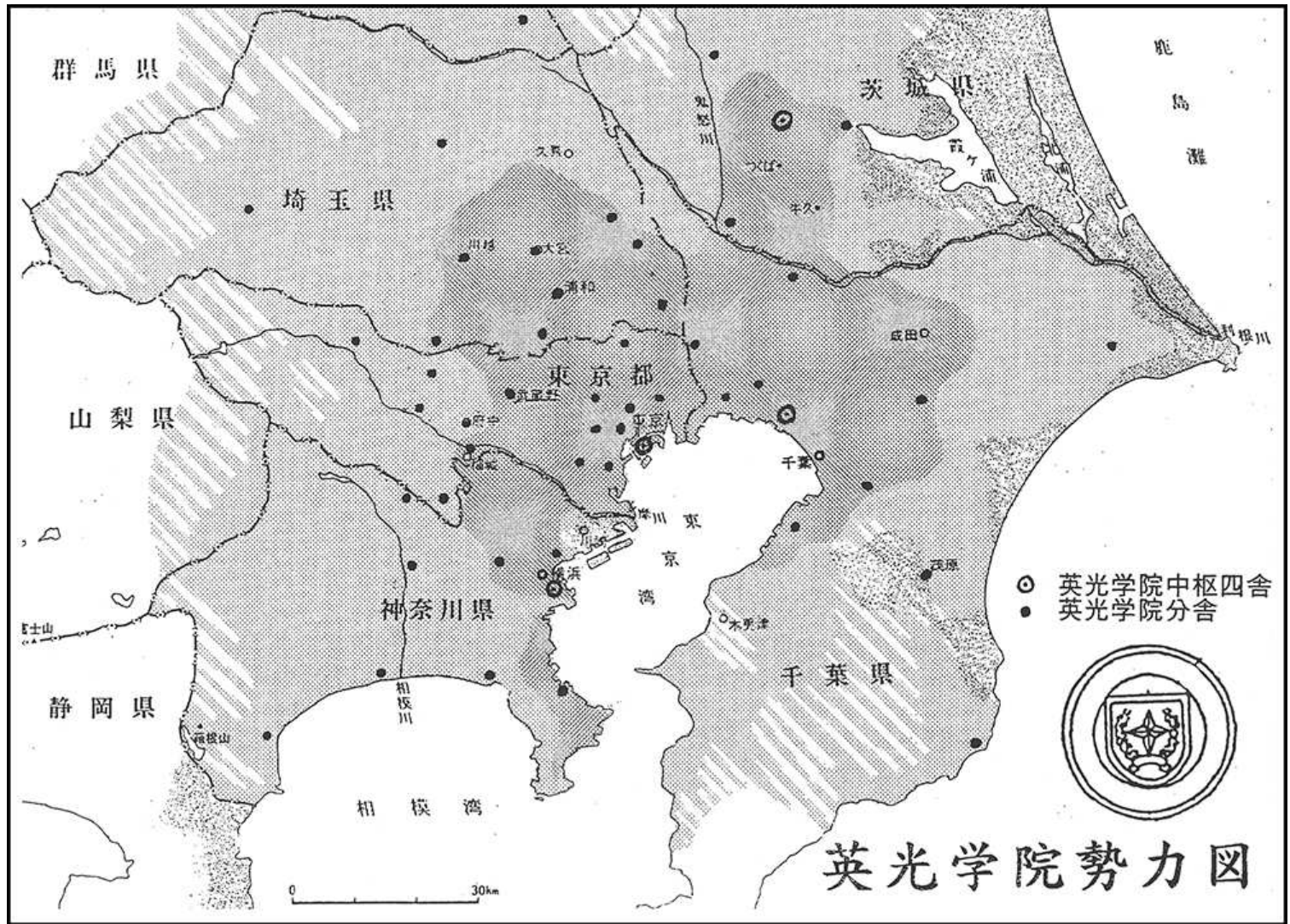
エロい薬チャート表(男性用)

	エロい効果	戦闘への影響	解除判定	ロールプレイによる解除判定
2	いきなりチンコがフル勃起	攻撃判定の出目+3	精神力判定【難】	「…はうっ(ビクビク)」失うものなし
3	いきなりチンコがフル勃起	攻撃判定の出目+2	精神力判定【やや難】	おかん(母)の顔を思い出す
4	いきなりチンコがフル勃起	攻撃判定の出目+1	精神力判定【通常】	年号とか元素記号とか暗唱
5	いきなりチンコがフル勃起	攻撃判定の出目+1	精神力判定【やや易】	お経を唱える
6	いきなりチンコがフル勃起	攻撃判定の出目+1	精神力判定【易】	そんな場合じゃない！喝！
7	いきなりチンコがフル勃起	イニシアチブが最遅順	精神力判定【楽勝】	押し黙って瞑想
8	いきなりチンコがフル勃起	防御判定の出目+1	精神力判定【易】	そんな場合じゃない！喝！
9	いきなりチンコがフル勃起	防御判定の出目+1	精神力判定【やや易】	お経を唱える
10	いきなりチンコがフル勃起	防御判定の出目+1	精神力判定【通常】	年号とか元素記号とか暗唱
11	いきなりチンコがフル勃起	防御判定の出目+2	精神力判定【やや難】	おばあちゃんの思い出
12	いきなりチンコがフル勃起	防御判定の出目+3	精神力判定【難】	「…はうっ(ビクビク)」すっきり！

エロい薬チャート表(こだわりの男性用)

	エロい効果	戦闘への影響	解除判定	ロールプレイによる解除判定
2	股間のみならず肉体そのものが野獣化 衣服は全て破れ散り 股間波動砲エネルギー充填120%	攻撃判定の出目+3	精神力判定【難】	「犯ってやるぜ！」己の中の獣を解放(相手が男でも)
3	隆々と屹立する鋼のそれが衣服をも突き破り 今まさにマグマを噴き上げんとする	攻撃判定の出目+2	精神力判定【やや難】	「…はうっ(ビクビク)」もはや失うものなし
4	ポッキ〜ん☆ 昭和の漫画みたいな股間のテント 女子は悲鳴を上げよう！	攻撃判定の出目+1	精神力判定【通常】	自らの股間に7割本気のチョップ！痛みでごまかす
5	いきなりチンコがフル勃起 先端にカウパーの湿り	攻撃判定の出目+1	精神力判定【やや易】	しばし前屈みで何かに耐える漢の貌(おとこのかお)
6	ムクムクと大きくなっていく愚息 フル勃起する前に鎮めねば！	攻撃判定の出目+1	精神力判定【易】	そんな場合じゃない！喝！
7	いつの間にか女子の胸や腋 太腿やお尻をガン見している自分に気付く	イニシアチブが最遅順	精神力判定【楽勝】	押し黙って瞑想
8	鋭敏な乳首 こすれるとさらに固く尖り……	防御判定の出目+1	精神力判定【易】	うおおっ！自分で自分に気合いピンタ！
9	対峙する敵の体臭が鼻をくすぐり むせかえるようなフェロモンを感じてしまう(相手が男でも)	防御判定の出目+1	精神力判定【やや易】	雄叫びをあげる ちがう！オレは硬派(ノーマル)だ！
10	ヒクヒクと痙攣し 禁断の刺激を求める後ろの穴	防御判定の出目+1	精神力判定【通常】	大地に頭突き 唇を噛み切る 熱い痛みで正気を保つ
11	ヌルヌルの腸液を垂れ流し 淫乱な性器と化す充血した菊門	防御判定の出目+2	精神力判定【やや難】	とにかく何か突っ込んで劣情を発散
12	アナルくば★ 男子でありながら牝に墮ちた己をはっきりと自覚する	防御判定の出目+3	精神力判定【難】	牝に墮ちたと自ら認める 認めてしまえば恐れなし

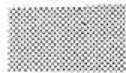
※ロールプレイによる解除判定は通常の解除判定の代わりに【指定された(あるいはそれに類似する)ロールプレイ】を行なうことで解除判定を自動的に成功にできる



英光学院勢力図



英光学院の支配がほぼ完全に確立されている地域
(地域の小中高校の90%以上が傘下校)



英光学院の実効支配が確立されている地域
(地域の小中高校の70%以上が傘下校)



英光学院の緩やかな支配地域
(傘下校が50%未満)



組織的な反英光活動が影響力をもつ地域

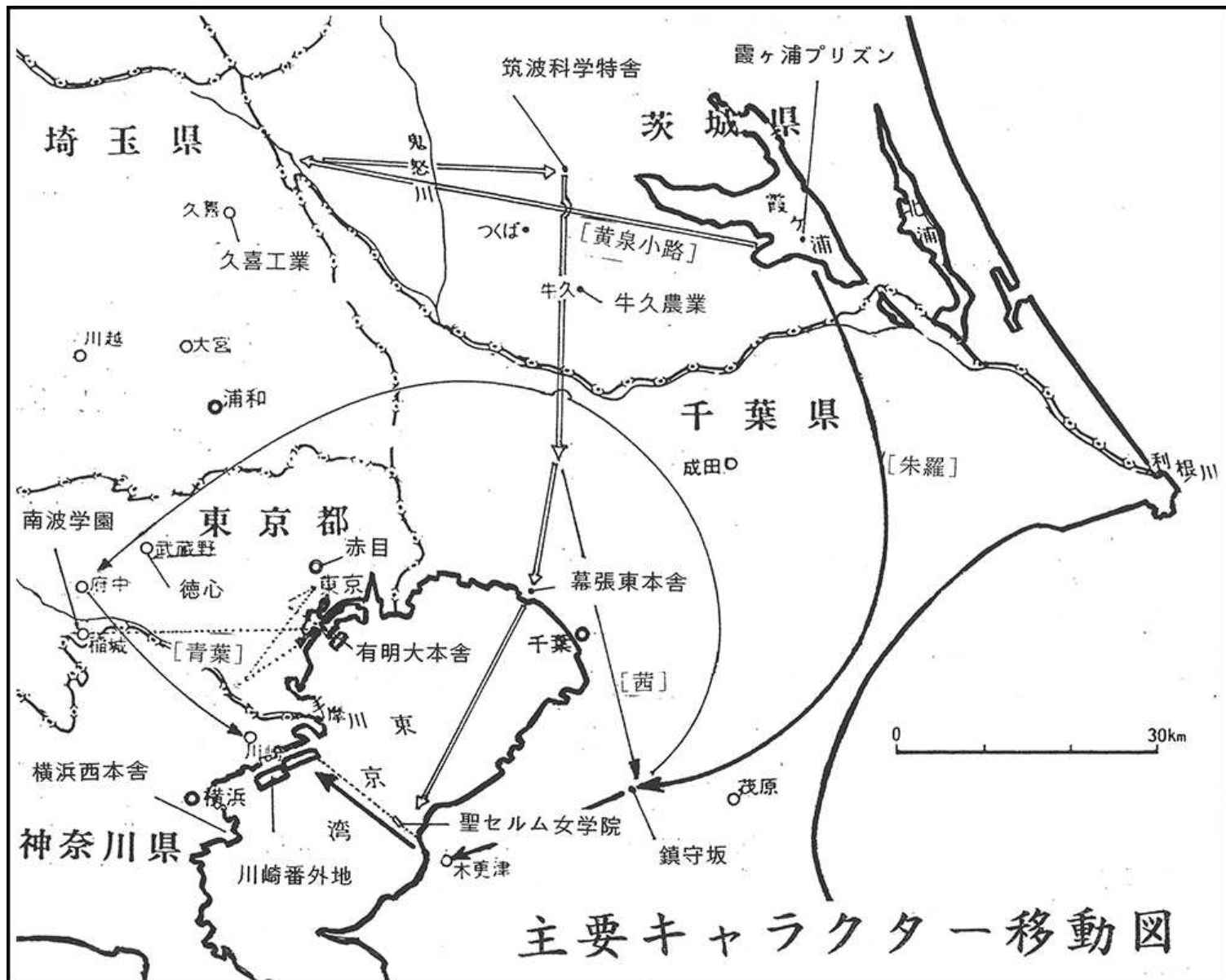


1997年の大震災以降、関東地方においては人心〜特に若者〜の荒廃と急激な治安悪化が深刻な社会問題となっていた。

そんな中、英光学院は独自の教育システムと実力組織『英光風紀部』による学校教育の再生と周辺地域社会の治安秩序回復を断行、その成果により、ファシズム的とも言わべき英光型教育が短期間で国民的な支持を得ることになる。特に治安悪化の激しい関東での英光支持は圧倒的であり、地域小中高校の大半がこぞって英光システムを受け入れ傘下校となったのである。

90年代末に深刻化していた教育荒廃を鮮やかに『解決』して見せた英光学院は半ば信仰的な支持を集め、英光父兄会はその『教団』として学院に巨大な財力・政治力を提供することになる。更に金融ビッグバンに伴って実現した『学校債』〜英光が所有する知的財産を担保に発行される証券〜が英光に一國に匹敵する財政能力を付与したのである。

この『帝国』が一握りの高校生たちによって構築・確立されたことは驚嘆にあまりあろう。



紅のSYURAかんたん年表

1988年	黒鉄朱羅誕生。
1997年10月 11月	阪神タイガース日本シリーズ優勝。 関東大震災。死者50万人以上。 日本経済完全に破綻。急激な治安悪化と若者の暴走。
1998年 1999年	治安悪化に伴う教育環境荒廃の中、英光学院の「秩序再興教育」が全国的に支持され、関東を中心に全国の学校が英光傘下校となる。英光父兄会1200万世帯が国政選挙に絶大な影響力を持つようになり、英光の利益代弁政党が国政連立与党に加わる。英光学院が筑波大学・つくば学研都市の諸施設を国から買収。
1999年12月	英光学院による人権を無視した教育を糾弾した新聞記者黒鉄哲郎とその妻ソフィアが謎の事故死を遂げる。
2000年頃	英光学院の教育独裁に対し一部学生による抵抗運動が始まる。英光側がマスメディアで学生のリーダーを「番長」と農弥する。
2003年	英光学院理事長神皇大嶽急死。長男史郎が理事長職を継ぐ。英光学院が幕張・みなとみらい・臨海の各副都心を買収。神奈川県が臨海鶴見区一帯の管理を事実上放棄、番外地とする。「番長」が反英光学生のリーダーの呼称として一般化する。
2004年8月 2005年6月	都立徳心高校が英光学院分校となる。 私立南波学園が英光学院分校となる。

紅のSYURA・TRPG(簡易版) キャラクターシート

名前		性別	役割	学年			
所属校		クラブ/役職		身長	体重		
体力	器用	敏捷	知力	幸運	HP	精神力	AP
防具(HP)				武器(ランク/使用回数制限)			

アイテム	所持金/預金

番長	技の名前	攻撃力/効果	2D6
通常技		1	11以下
中技		2	9以下
大技		3	7以下
必殺技		5	5以下
不退転技		7	3以下
根性	1D3だけ自分のHPの減少を防ぐ		9以下
魂性	仲間1人のHPダメージを代わりに受ける「根性」と併用可(APが1D6増加)		9以下
威圧	自分の精神力が相手の精神力を上回っていた場合 その戦闘ターンは相手の防御Pを1D3下げることが出来るが 逆の場合 自分の防御Pが1D3下がってしまう		10以下

優等生	効果	2D6
通常技	攻撃力1	10以下
信じて耐える	自分が攻撃を受ける際 防御Pを1D3増やすことが出来る	10以下
捨て身の愛	仲間1人のHPダメージを代わりに受ける(APが1D6増加)	8以下
祈りの手当て	自分あるいは仲間のHPを1D3回復する(女性のみ)	8以下
勇気を示す	威圧などによって下げられた仲間の防御Pを1D3上昇させる(下げられた場合のみ)	8以下
あれが弱点だ!	仲間の攻撃の際に 敵の防御Pを1D3減らすことが出来る(男性のみ)	6以下
的確なアドバイス	自分あるいは仲間の行動成功判定の出目を1D3有利に修正	6以下
心打つ励まし	APを1D6回復	4以下

※2D6チェックの際APを消費し その値を出目から引ける

累計経験点	残り経験点	レベル