

「恋姫＋無双」アニメ化＆続編「真・恋姫＋無双」発表記念応援別冊

「応援＋演技」

2007 年夏の「恋姫＋演技」発表後、「恋姫＋無双」は音楽展開を皮切りに、コンシューマー機（P S 2）移植決定、アニメ化、そして続編（リメイク版？）の製作発表と、多方面へ展開を続けています。

「真・恋姫＋無双」の成功と、「恋姫＋無双」シリーズのさらなる発展を祈り、応援する意味を込めて、「恋姫＋演技」追加データをまとめた応援別冊「応援＋無双」をお届けします。

この別冊は、08 年夏のコミックマーケット 74 で無料頒布したペーパーの再編集版です。すでに公開していた 5 つの萌え属性と、「真・恋姫＋無双」で追加される新武将のデータ（暫定版）を収録しています。新武将データには、「真・恋姫＋無双」発売後に修正予定ですし、萌え属性も今後とも適宜追加していきます。今後も「新しい R P G をつくる会」サイトをチェックしてみてください。

補遺 1 武将・属性追加の帖

Baseson が 2008 年冬に発売を予定している P C 用ソフト「真・恋姫＋無双」で、新武将 2 5 人が追加されることが発表されました。うち雪蓮（孫策）は「恋姫＋演技」にすでに収録しており、孟獲配下の「量産型南蛮兵」シャム＆トラ＆ミケは、現時点の情報では特定の史実・演義の人物をモデルにしていないとみられることから割愛し、残る 2 1 人分のデータを収録します。

なお、各恋姫の萌え属性や武器、所持技能などは、現時点で公開されている限られた設定紹介文や、外見画像の印象からのキャラクター性の推測を含みますので、メーカー側の意図や、ユーザーの妄想と合致しない部分もあるでしょうが、必要に応じて適宜修整しつつ使用して下さい。

また、「真・恋姫＋無双」での設定変更にともない、「恋姫＋演技」の「北郷軍」を全て「蜀軍」に変更します。

【蜀軍】

桃香（劉備） 女王様（威風堂々＋四海同胞）

【武力】5 9 【機敏】6 8 【風采】7 8 【交渉】8 9 【知力】6 7 【指揮】7 7

威圧 1 隠密潜伏 2 愛想 3 士気高揚 4 礼儀作法 3 説得 3 内政 2 本音 4 引率 3

武器：靖王伝家（短兵器） 防具：なし

萌え属性：天然、巨乳

桔梗（敵顔） 弁将（死中活+四海同胞）

【武力】78 【機敏】75 【風采】77 【交渉】71 【知力】78 【指揮】70

白兵3 投射3 士気高揚3 美技4 愛想4 挑発2 計略3 引率3 陣形3 夜襲2

武器：豪天砲（短兵器／投射・大） 防具：なし

萌え属性：お姉さん、巨乳

蒲公英（馬岱） 武人（死中活）

【武力】83 【機敏】55 【風采】73 【交渉】45 【知力】47 【指揮】65

白兵3 馬術3 隠密潜伏1 士気高揚2 引率3 訓練3 突撃2 夜襲2

武器：戟（長兵器） 防具：なし

萌え属性：低身長、口リ、妹（姉＝翠）、特殊口調（特殊一人称＝ボクっ子）

焰耶（魏延） 武侠（死中活+鶏鳴狗盗）

【武力】94 【機敏】57 【風采】67 【交渉】30 【知力】57 【指揮】68

白兵4 士気高揚3 美技2 引率4 陣形3 突撃4 夜襲3

武器：大金棒（長兵器） 防具：なし

萌え属性：素直ヒート（未設定）、前向き

雛里（鳳統） 文人（三十六計）

【武力】42 【機敏】69 【風采】59 【交渉】88 【知力】91 【指揮】81

士気高揚4 裏技5 説得4 故事歴史4 計略5 情報分析5 天文地理3 流言飛語5

引率5 訓練4 陣形4 突撃4 夜襲4

武器：なし 防具：なし

萌え属性：無口、依存症（帽子） 「恥ずかしがり屋」の要素を分解

【魏軍】

稟（郭嘉） 文人（三十六計）

【武力】11 【機敏】54 【風采】39 【交渉】84 【知力】91 【指揮】76

威圧5 裏技5 説得4 挑発5 故事歴史5 計略5 情報分析5 内政1 引率2

武器：なし 防具：なし

萌え属性：ツンデレ、眼鏡ッ娘、委員長

風（程昱） 謀士（三十六計+鶏鳴狗盗）

【武力】10 【機敏】50 【風采】39 【交渉】80 【知力】81 【指揮】70

愛想1 裏技3 説得2 本音3 計略4 引率2 陣形4 夜襲2

武器：なし 防具：なし

萌え属性：不思議ちゃん

凧（楽進） 武人（死中活）

【武力】：7 1 【機敏】：4 2 【風采】：6 4 【交渉】：4 2 【知力】：3 9 【指揮】：6 1

白兵 3 引率 2 訓練 2 突撃 2 夜襲 1

武器：戟（長兵器） 防具：鎧

萌え属性：傷跡（全身に傷） 没感情、無口

真桜（李典） 謀士（三十六計＋鶏鳴狗盗）

【武力】：4 7 【機敏】：5 7 【風采】：5 1 【交渉】：4 2 【知力】：5 9 【指揮】：5 1

計略 2 故事歴史 2 発明 4 引率 2 訓練 2 突撃 1

武器：発明品の大型ドリル槍（長兵器） 防具：なし

萌え属性：眼鏡ッ娘（片眼鏡） 巨乳、発明家、特殊口調（関西弁）

沙和（于禁） 知将（死中活＋三十六計）

【武力】：6 9 【機敏】：5 9 【風采】：6 2 【交渉】：5 2 【知力】：5 8 【指揮】：6 1

白兵 3 愛想 1 引率 4 訓練 5 陣形 2 夜襲 1

武器：双剣（短兵器） 防具：なし

萌え属性：眼鏡ッ娘、前向き、特殊口調（某鬼軍曹風）

流琉（典韋） 武俠（死中活＋鶏鳴狗盗）

【武力】：9 2 【機敏】：5 0 【風采】：6 6 【交渉】：2 9 【知力】：3 8 【指揮】：5 5

投射 4 白兵 4 隠密潜伏 1 士気高揚 3 美技 2 引率 2 訓練 4 突撃 4

武器：巨大ヨーヨー（軟兵器。ただし打撃 2、効果的打撃＋2、危機的痛手－2）

防具：鎧

萌え属性：口リ、低身長、貧乳

【呉軍】

明命（周泰） 武俠（死中活＋鶏鳴狗盗）

【武力】：8 6 【機敏】：6 5 【風采】：6 5 【交渉】：5 7 【知力】：6 7 【指揮】：6 7

軽身 4 白兵 3 隠密潜伏 4 直感 3 士気高揚 2 引率 2 艦隊指揮 2 突撃 2 夜襲 2

武器：長剣（短兵器） 防具：なし

萌え属性：下僕

祭（黄蓋） 武俠（死中活＋鶏鳴狗盗）

【武力】：7 7 【機敏】：7 3 【風采】：7 6 【交渉】：7 4 【知力】：7 7 【指揮】：8 0

操船 3 投射 2 士気高揚 2 説得 2 計略 3 引率 3 訓練 2 艦隊指揮 3 夜襲 2

武器：長弓（投射・大） 防具：なし

萌え属性：お姉さん、巨乳

亞莎（呂蒙） 知将（死中活+三十六計）

【武力】77 【機敏】75 【風采】78 【交渉】79 【知力】84 【指揮】87

白兵2 士気高揚3 説得2 故事歴史3 計略3 情報分析3 引率3 訓練3 艦隊指揮2
陣形3 突撃2 夜襲2

武器：長剣（短兵器） 防具：なし

萌え属性：眼鏡、没感情

【董卓軍】

音々音（陳宮） 謀士（三十六計+鶏鳴狗盗）

【武力】44 【機敏】64 【風采】55 【交渉】75 【知力】81 【指揮】72

隠密潜伏2 美技3 愛想3 説得3 計略3

武器：なし 防具：なし

萌え属性：低身長、貧乳、依存症（呂布）

【黄巾党】

天和（張角） 女王様（威風堂々+巾擲英雄）

【武力】14 【機敏】49 【風采】55 【交渉】81 【知力】83 【指揮】89

威圧1 白兵1 医術2 士気高揚4 舞踏3 愛想3 説得2 天文地理2 訓練1 陣形2

武器：なし 防具：なし

萌え属性：巫女（アイドル） 天然

地和（張宝） 武俠（死中活+鶏鳴狗盗）

【武力】68 【機敏】60 【風采】65 【交渉】51 【知力】61 【指揮】66

白兵3 士気高揚4 挑発1 愛想1 訓練1 陣形2 突撃2

武器：なし 防具：なし

萌え属性：前向き

人和（張梁） 卿相（三十六計+四海同朋）

【武力】59 【機敏】71 【風采】69 【交渉】59 【知力】78 【指揮】76

威圧1 白兵1 隠密潜伏1 手技1 士気高揚1 舞踏1 裏技2 説得1 内政1 値切2
計略4 情報分析3 天文地理2 引率1 陣形2

武器：なし 防具：なし

萌え属性：眼鏡ッ娘、没感情

【袁術軍】

美羽（袁術） 女王様（威風堂々＋四海同朋）

【武力】4 5 【機敏】4 6 【風采】4 4 【交渉】4 7 【知力】5 6 【指揮】5 4

威圧3 愛想3 礼儀作法4 引率1

武器：なし 防具：なし

萌え属性：お嬢様、口リ、低身長、貧乳

七乃（張勳） 知将（死中活＋三十六計）

【武力】4 5 【機敏】4 6 【風采】4 4 【交渉】4 7 【知力】5 6 【指揮】5 4

白兵2 裏技2 計略2 流言飛語1 陣形1

武器：長剣（短兵器） 防具：なし

萌え属性：下僕

【孟獲軍】

美以（孟獲） 武俠（死中活＋鶏鳴狗盗）

【武力】9 0 【機敏】4 7 【風采】6 8 【交渉】2 6 【知力】3 8 【指揮】5 9

威圧4 白兵4 馬術3 美技3 引率1 突撃4 夜襲2

武器：大肉球棒（長兵器） 防具：なし

萌え属性：口リ、貧乳、特殊口調（一人称＝美以）

新たに一部武将の真名や武器名称などが公開されましたので、「恋姫†演技」収録のデータを修正します。

真名 公孫瓚 → **白蓮**（公孫賛）

武器

星（趙雲）：龍牙（長兵器） 翠（馬超）：銀閃（長兵器） 紫苑（黄忠）：颶鵬（投射・大）

華琳（曹操）：絶（短兵器） 春蘭（夏侯惇）：七星餓狼（短兵器） 秋蘭（夏侯淵）：餓狼爪（投射・小）

季衣（許緒）：岩打武反魔（軟兵器、ただし打撃2、効果的打撃＋2、危機的痛手－2）

蓮華（孫権）：南海霸王（短兵器） 冥琳（周瑜）：白虎九尾（短兵器） 思春（甘寧）：鈴音（短兵器）

穂（陸遜）：紫燕（短兵器） 小蓮（孫尚香）：月下美人（短兵器） 麗羽（袁紹）：袁家の宝刀（短兵器）

斗詩（顔良）：金光鉄鎚（長兵器） 猪々子（文醜）：斬山刀（短兵器） 霞（張遼）：飛龍偃月刀（長兵器）

華雄：金剛爆斧（長兵器） 白蓮（公孫賛）：普通の剣（短兵器）

次ページからは、追加萌え属性5種を掲載します。また、属性の追加に伴い、既存の武将の萌え属性を以下のように変更します。

愛紗（関羽）：ツンデレ、委員長、恋下手 → ツンデレ、委員長、恋下手、料理下手

小蓮（孫尚香）：低身長、貧乳、口リ → 低身長、貧乳、小悪魔

【邪気眼】 性格 / 不利

邪気眼とは、選ばれし者のみが持つとされる第三の目のことだが、もちろん、『恋姫＋無双』の世界にそのようなものは実在せず、「自分は選ばれし者だ」という本人の妄想にすぎない。広義には、厨房っぽい痛い設定・妄想の類を総称して【邪気眼】という。「古えの名将○○の転生」、「ある使命を帯びて神仙から下界に遣わされた存在」、「妖術が使える」といった、三国志風世界に比較的適合する妄想がふさわしいだろう。間違っても「天使ガブリエルの…」とか言い出さないように。

ある意味では、「中山靖王劉勝の末裔」という劉備の主張も【邪気眼】、あるいは【邪気眼】スレスレといえるかもしれない。ただし、【邪気眼】は「本人がカッコいいと勘違いして言い出して、場合によってはいつの間にか本人自身も真実だと思い込んでいる」ものを指すので、兵士や領民に安心感を与えるため、嘘と自覚した上で「天の御使い」を称した北郷一刀は【邪気眼】とはいえない（しかし、麗羽は【邪気眼】扱っている）。

【邪気眼】の大半は、その厨設定が口から出任せの出鱈目であり、実際には特別な能力を持っていないことを自覚している。このため、「敵軍など、私の妖術で焼き尽くしてみせよう」と啖呵を切っても、同僚から現実的戦術が提示されれば、「そうだな、切り札は軽々しく見せるものではない」などと偉そうな態度を保持したまま、実践を逃れようとする。基本的に自分を実体以上に見せかけるためのハッタリだが、多くの場合においては味方にも敵にも見抜かれている。その上で、いちいち指摘していてもキリがないので、話を合わせてもらっている（【邪気眼】にはその自覚がない）に過ぎない。

「恋姫＋無双」に登場した【邪気眼】...なし

取得条件...なし

複合...なし

背反...【吃音】、【無口】、【天然】、【不思議ちゃん】（このほか、性格系注意）

修正...【威圧】＋１、【本音】－１、【情報分析】－１

萌え動作

１）窮地

【邪気眼】設定を振り回しすぎて、その力を見せなければならないような状況に追い込まれる。そのとき近くにいる、大体状況は分かっている御主人様としては、保護者のような広い心でフォローを入れることになる。保護欲刺激萌えの亜種。ちなみにこのとき、【邪気眼】は表面上の強気は絶対崩さない。

２）「あなたは運命の...」

御主人様のことを、「同じ宿命を帯びた同志」や「前世で結ばれなかった恋人」と認定して、自分の妄想設定に組み込む。この際、ただの関係者ではなく、強い好意が含まれる設定であることが重要。つまり、御主人様のことを「愛しい特別な存在」と宣言しているに等しいのだが、本人にはそこまでの自覚はないので厄介。もちろん、言われた御主人様の方は言葉の意味するところに思い至るか、あるいは仲間の誰かに指摘されて気付く。この「気付く」の時点で萌えが発生する。

【小悪魔】 性格 / —

男性の気を引くために、気のあるそぶりを見せたり、弱いところを意図的に見せたりして揺さぶるものの、男性が自分に惹かれ始めると巧妙に手を引いて、恋の駆け引きの主導権を握る。場合によっては、特別な好意を抱いていない男性に対してすら、自分に好意を示さないことを許さない、といわんばかりに猛烈なモーションをかける。ただし、自分の側から「好き」などとクリティカルなことは言わず、あくまで男性側が勝手に自分に懸想してきたのだ、という態度を取り、「もてる女は辛いわ」とつぶやいてみせたりする。

男性から、それも出来れば複数の男からちやほやされるのを至上の喜びとするが、一方で自分が相手に真摯な愛を捧げることは慎重に回避し、男心を翻弄、自分に都合よく手のひらの上で操ろうとします。もっとも、自分に好意を抱いてくれている限りにおいて、男性を不必要に切り捨てたりはしない(自分に死活的利害が発生すれば躊躇せず切り捨てるが)。自分を高く売る術を心得ていて、男性と必要以上に親密になろうとはしない。2人きりで過ごしたり、キスしたり、といった自分を安売りする行為は厳に戒めている。

当初は御主人様に真摯な好意を抱いておらず、セッション中に好意を抱くようになるなど変化を演じる必要があるため、中級者向けだろうか。積極的に自分からアプローチできるのは、やりやすい点でもある。

「恋姫＋無双」に登場した【小悪魔】...小蓮(北郷一刀に対して)

取得条件...なし

複合...【お嬢様】

背反...【ツンデレ】【素直クール】【恋下手】

修正...【愛想】+2、【本音】-2

萌え動作

1) お・ね・が・い

御主人様の耳元にそっと可愛い唇を寄せて、あるいは体を寄せて御主人様の顔を見上げるような仕草で、何か(モノや御主人様の決断)をおねだりする。その愛らしさには、町ひとつを望まれても喜んで差し出さなくなるほど。贈られるモノや行為に対しては喜ぶが、彼女のことを思って無理をしてくれた御主人様の気持ちを考えたりはしない。

2) 「好きになっちゃう、かも？」

気があるような台詞で御主人様の心を動揺させる。上記「お・ね・が・い」が明示的に自分の希望を相手に伝えて実行させるものであるのに対し、何か自分の利益に直結している点では同じながら、直接的に依頼するのではなく、「○○してくれる人って素敵よね」「○○されたら、その人のこと好きになっちゃうかも」といった台詞で、御主人様の行動を誘導する。

3) 本気(マジ)で恋する5秒前

愛や好意は男から自分に向けられるものであって、自分が他人に向けるものではない、と考えている小悪魔でも、御主人様に本気で惚れてしまうことがある。それは自分のために、人知れず(つまり、小悪魔の好意を得るためではなく)奔走する姿であったり、命懸けで小悪魔を守ろうとする姿勢であったりするだろう。自尊心の高い小悪魔は、自分が本気で惚れたことを容易に認めようとはしないが、認めてしまえば、これまで限定・抑制的に使用してきた悩殺テクを御主人様に全力でぶつけてくるようになる。

【多重人格】 性格 / 有利

1つの肉体に、性格の異なる複数の人格が同居しており、なんらかのきっかけで入れ替わりを繰り返すものをいう。性格が異なることで、技能や能力そのものが変わる場合もある。複数の人格は通常、知識や記憶を共有していない。ただ、人格間に上下関係があることもあり、この場合、上位人格は下位人格が表に出ている間の記憶を共有しているが、下位人格は上位人格の言動を知覚できない。こうした場合でも、下位人格が他人から自分の別人格について教えられることで、上位人格の存在を認識することは可能。上位人格のほうが知識・経験・能力に優れる一方、多くの時間は下位人格が表面に現われるようにしたほうが、両者のバランスは保たれるだろう。なお、猫をかぶったり、悪人ぶるなどの演技とは本質的に異なることに注意。

人格を何種類にするかは遊戯者の判断に委ねられるが、あまり多くの人格を1回のセッション中に演じ分けるのは極めて困難であり、単発セッションでは、二重人格を事実上の上限としたほうがよいだろう。各人格ごとにキャラクターシートを作成し、別の能力を用いる。ただし、超絶能力の上限数は共通とし、一方の人格で他方の人格では使用できない超絶能力を使用した場合、その人格の未使用超絶能力の1つをランダムで使用済みにすること。萌え属性も性格に限り、別個に取得する。異なる能力の登場人物を演じるのではなく、異なる性格の登場人物を演じるのだという点には特に留意すること。人格交替の引き金となる事象についても、事前に決めておくことが望ましい。いずれも、管理者と緊密に相談の上で決定する必要がある。

「恋姫＋無双」に登場した【多重人格】...なし

取得条件...正史と演義で描かれ方が大きく異なる人物（韓浩など）。同姓同名の複数の人物が演義で習合されてしまった人物（劉岱など）。時期によって描かれ方が別人のように異なる人物（王朗など）。

複合...【巫女】

背反...なし

修正...人格ごとに能力及び萌え属性を設定する。

萌え動作

1) 絶妙のタイミング

御主人様といい雰囲気になったときや、夜中に2人きりなど誤解を招きかねない状況で人格が入れ替わる。新たに表に出てきた人格が、せっかくのいいムードをご破算にしたり、あるいは勘違いして悲鳴を上げることで、なかなか親しくなれなかったり、無駄にトラブルばかりを産んでしまう。萌え動作というよりは、コメディ色が強い。

2) 「もしかして、私ったら...」

別人格の存在を認識している下位人格が、別人格の間に御主人様との間で何かあったんじゃないか、と勘繰る。あるいは、何かあったと思い込んで、過激な行動に出たり、御主人様を問い詰めたりする。その思いつめた狼狽っぷりは、事実を知る御主人様の目には、愛らしく映ることだろう。

3) 「この子のこと、頼みます」

表に出る時間が短い上位人格が、自分より幾分頼りない下位人格のこと（お守り？）を、御主人様に委ねる。それは、御主人様を完全に信頼すればこそできること。無制限の信頼を表現されて、喜ばない御主人様はいないだろう。

【巫女】 特殊 / 有利

いわゆる「巫女属性」は、白襦袢に緋袴の巫女装束に対する図像的な萌えが大きな比重を占めることは否めないが、古代中国風世界を扱う「恋姫＋演技」では、そもそも図像的表現が不可能なことに加えて、和風な巫女装束はありえない。神秘的な雰囲気身をまとい、神霊との交信（占トを含む）や奇跡を起こせる点などを共通点としつつも、道士、特に当時勢力を誇った太平道や五斗米道の道教教団の幹部を演じる。道士は、対極図や八卦図をあしらった道袍と呼ばれる服を身にまとい、冠巾をかぶっている。しかし、管理者の判断によっては、ファンタジーと割り切って巫女装束を着せてしまっても構わないだろう。

【巫女】が信者に示す奇跡としては、占ト（占星術）による未来予知や、病氣や怪我の治療が一般的だが、管理者が許すならば、天候や風を操ったり（実際には予測していた天候の急変を自らが変えたように演出した諸葛亮方式もあり）、鬼神の類を使役させても構わない。その場合、全体のゲームバランスや世界観の雰囲気との整合性に管理者は留意が必要。

その神秘的な特殊能力や絶大なカリスマによって、信者から称え、敬われる存在で、少なくとも外面においては、完璧な人格者、神仙に最も近い者として振舞うことが求められる。しかし、そのストレスは相当なものとなるため、どこかに息抜きが必要。自覚的に息抜きの場がつかれない場合、ストレス発散用の別人格が派生することもある。

「恋姫＋無双」に登場した【巫女】...なし

取得条件...道教教団の幹部（張角、張魯など）【天文】保持

複合...【多重人格】【没感情】

背反...性格系注意

修正...【天文地理】または【土気高揚】＋2、管理者が認めれば【仙術】または【予言占術】＋2

萌え動作

1) 神秘的微笑

信者に対しては慈母のごとく無限の愛情を注ぐ巫女は、一方でどこか超然としていて、近寄りがたい空気を醸し出す。そんな彼女の口元に浮かぶ微笑は、その神秘性によって見るものを虜にするだろう。

2) 巫・ト

巫女は星を読んだり、八卦を用いたり、巫（トランス状態になって神秘的存在を乗り移らせる）による予言を行うが、この占いの結果に一喜一憂するのは彼女とて同じこと。特に重大な結果が出た場合、それを伝えることは彼女にとっても重荷でもある。不幸を告げることは、場合によっては彼女が不運をもたらしたように誤解されかねない。先を知るが故の苦悩に、御主人様は気付いて、支えてあげねばなるまい。

3) 少女の顔

高潔なる巫女を演じてはいいても、その実態は一人の少女に過ぎない。信者の尊崇に答えようと背伸びし、完璧な自分を演じるのに苦しむときもある。そんな彼女が普通の少女の顔を見せることは、単にギャップ萌えにとどまらず、御主人様になら自分の素顔を晒すことができる、という信頼の証しでもある。巫女が少女として笑うことができるよう、御主人様なら守ってやりたくなるはずだ。

【料理下手】 特殊 / 不利

料理の腕前が常人を殺人的に下回り、まともな食材を使っているのに致死毒になってしまったり、調理中になぜか料理が爆発してしまう。つくる料理がおいしくない、食材に十分火が通っていない、など料理の技術が劣るだけではなく、漫画的に過激な表現が求められる。料理は家庭的な女性のマストな技能。この技能が劣っていることは、女性としてのアピールどころか、資質まで問われかねない事態であり、相当なコンプレックスを内在する。しかし、一般的なコンプレックス萌えは、その表出においてウジウジとした「陰」の様相を伴うが、漫画的に誇張された「料理下手」はコメディ調の「陽」のシーン演出が可能となる。

積極的に料理が不得手な理由を設定しても構わないが、もともと料理をしたこともない女性が、初めて料理をして、その壊滅的なセンスのなさで絶望する、というシチュエーションが甘露。なぜなら、彼女がそこまでして包丁を握った理由は、自分の手料理をご主人様に食べてもらいたいから、以外にありえないから。「あなたのために作ったんじゃないからね、勘違いしないでよ」と包丁傷だらけの指先を隠しながら料理を手渡す【ツンデレ】とは相性がよいが、弱気、生真面目、どんな性格でもアレンジは可能だろう。

「恋姫＋無双」に登場した【料理下手】…愛紗

取得条件…史実で料理の達人とのエピソードがないこと

複合…【ツンデレ】

背反…なし

修正…料理をまともに食べた登場人物は1 D 6 日の体調不良（全ての判定が1 D）に陥る

萌え動作

1) 「味見、した？」

半分以上炭化した焼き魚、元の形をとどめていない煮つけなど、見た目だけで危なさを漂わせる料理。見た目は素晴らしくても、砂糖と塩を間違えたり、隠し味が全く隠れてなかったり、独創的な味で命の危機に陥らせる料理。ご主人様が「味見したか」と問えば、彼女は笑顔で答えてくれるだろう。「いいえ。だって、私の料理をご主人様に最初に食べてほしかったから」と。2回目からは「毒見した？」と言いたくなる。

2) 爆発

調理中に、鍋が爆発。こぼれたスープで床が溶ける…。この料理には、人知を超えた恐怖が詰まっている。演出上は派手だが、登場人物自身に直接危害が加わっていないのでリアクションが取りやすいのが利点。なお、彼女の料理を敵対する配角的登場人物を撃退するのに活用したくもなるが、それは彼女の自尊心を著しく傷つける行為であることはお忘れなく。

3) 「あれ…、おいしい？」

【料理下手】だって、いつまでもその悪評に甘んじているわけではない。ご主人様に本心から「おいしいよ」と言ってもらえる日を夢見て、密かに努力し、料理の腕を磨いている。包丁を持っては切り傷を増やし、味見をしては体を壊しながら…。決して極上の美味ではなくても、愛情込みならかけがえのないおいしい料理を口にしたご主人様は、彼女とその料理を、心の底から褒めて、労ってあげなくてはいけない。なお、この動作を行うと【料理下手】を返上したことになるが、特定の料理しか改善していない、ということにして【料理下手】の個性を生き延びさせても構わないだろう。

補遺 2 舌戦判定の帖

外交交渉や商談、口喧嘩など、武力を用いない言葉の戦い「舌戦」のためのルールを追加します。

舌戦とは、複数の登場人物、あるいは登場人物と配角的登場人物が、互いに求めるものが異なった上、ロールプレイでの交渉で結論が得られなかった場合にとる解決法です。基本的には、舌戦の勝者の要求を、敗者は全面的に受け入れることになります。このため、そもそも交渉の余地のない法外な要求（合戦もせずに華琳に「領土全部を譲れ」など）は舌戦の対象にはならず、ロールプレイ時点で拒絶して終わりです。また、例外として価格交渉（資金援助額や援軍兵員数の積み増し要求なども含む）では、舌戦の結果を踏まえた上で、管理者が判断して値下げ幅、積み上げ幅を決定して下さい。

舌戦の形式と交渉耐久力

舌戦では、お互いに舌戦に参加する相手の武將を説得し合うものと、御主人様など第三者の理解を得ようと2つの意見で綱引きするものの2種類に分類されます。前者を「相互舌戦」、後者を「示威舌戦」と呼びます。本節のルール説明では、舌戦で対峙する武將を「相手」、交渉の諸判定で説得／懐柔している人物やグループを「対象」と呼称します。

「相互舌戦」とは、価格交渉や全権大使同士の外交交渉などが該当し、「相手」は同時に「対象」になります。一方、「示威舌戦」は、たとえば軍議の席で2人の武將がそれぞれ別の作戦を提案し、決定権のある人物をそれぞれ説得しようとする構図などが該当します。このとき、御主人様の独裁権が強ければ「対象」は御主人様になり、合議制であれば「対象」は自分と相手以外の軍議参加者、となるでしょう。

「示威舌戦」で対象が複数の場合、処理では代表制を取ります。配角的登場人物ばかりの複数対象の場合、管理者がその人物群としての判定値を暫定的に設定して対応します。登場人物が含まれる場合、判定ごとに対象に含まれる登場人物からいずれか1人を、対象内の遊戯者が任意で選んで判定します。主な配角的登場人物（能力値の設定されている恋姫／御主人様）が登場人物とともに対象に含まれている場合は、主な配角的登場人物が判定を担当しても構いません。

舌戦にはシャトルゲージシステムを使用します。シャトルゲージのマス数（交渉耐久力）は、自分と相手、対象のそれぞれの交渉修正値（交渉能力値の十の位）をもとに、右表のように求めます。このマスよりも後ろに押し込まれると、説得されたことになります。相互舌戦の場合は自分と相手の交渉耐久力を、示威舌戦の場合はどちらも対象の交渉耐久力を用います（複数対象の場合は最も高い値を採用します）

交渉修正値	交渉耐久力
10	5
8～9	4
5～7	3
3～4	2
1～2	1

舌戦の基本的な判定

舌戦は、参加者が1合ごとに実際に意見を論じたり、演技をしながら展開します。議論の応酬をするため、舌戦は先攻・後攻制を取り、1合目は舌戦を仕掛けた側が、2合目以降は前の合で勝った側（引き分けの場

合は、その前の合の勝者)が先攻となり、さきに演技します。

判定は、基本的に【説得】技能の対抗判定で処理します。配角的登場人物が相手の場合、双方の要求内容の現実性などを勘案して管理者が判定に修正を加えることができます。

【説得】判定で勝利すると、シャトルゲージの戦況コマを相手方に1マス押し込めます。6ゾロなら判定の勝敗と別に1マス押し込み、1ゾロなら1マス押し込まれます。すべてのコマ移動が終わった時点で、交渉耐久力マスよりも後ろに押し込んでいれば、押し込んだ側の主張を対象に認めさせることができます。

特殊な舌戦判定

舌戦では【説得】以外の技能を用いて交渉することもできます。それぞれ、判定勝利時に押し込めるマス数(威力値)や6ゾロ、1ゾロじのボーナス/ペナルティが異なります。また、局面によっては使用できない技能や、特定の技能でしか対抗判定できない技能もあります。

・裏技：利益誘導をちらつかせて、相手の協力を求めます。金品のほか、「御主人様を1日自由にする権利」などが利益誘導として考えられるでしょう。外交や商談などの正式な対価は利益誘導にあたりません(交渉担当者に個人的に利益をもたらすものに限定されます)。自身の性的魅力を持ち出すものは、後述の【愛想】で処理します。先攻、後攻どちらでも使用可能で、威力値は3、6ゾロ時の追加は+1、1ゾロなら舌戦全体で強制敗北。相互舌戦の場合、先攻が【裏技】を用いた合では後攻は【威圧】でしか対抗できません。

・本音：弱みを含めて自分の腹のうちの曝け出し、相手の義侠心に訴えます。ソロバン勘定が合わないようお願いをするときに最適です。先攻、後攻いずれでも使用可能で、威力値は2、6ゾロで+2、1ゾロで-2。舌戦中に【本音】を使用するには、それ以前も以後も、【裏技】【愛想】【計略】を使わないことが条件になります。

・愛想：対象を性的に誘惑して便宜を求めます。性的な行為を代償として約束するのではなく、「この人のために便宜を図ってやりたい」という気持ちを相手に起こさせる程度です。対象が行為者の性別を性対象として見ていない場合(貂蟬が一刀に投げキッスをする場合など)は負の修正がかかります。本来は交渉系技能ですが、舌戦時のみ、風采修正値で判定します。先攻時のみ使用可能で、相互舌戦の場合は後攻は【威圧】でしか対抗できず、示威舌戦の場合は対象の【威圧】との対抗判定になります(この合では相手は判定せず、対象が勝てば次の合は相手が先攻になります)。威力値は2、6ゾロで+2、1ゾロなら舌戦全体で強制敗北。【愛想】に成功した場合、舌戦中の以後の【説得】判定に+2の修正がつきます。

・威圧：力で脅して要求を通します。【裏技】や【愛想】による不正な要求を拒絶するのにも用います。威力値1、6ゾロ+2、1ゾロ-2。先攻時に使用すると、対象と【威圧】の対抗判定。

・計略：嘘について対象をだまし、協力を取りつけます。威力値3、6ゾロ+1、1ゾロなら舌戦全体で強制敗北。先攻時のみ使用可能で、対象は【情報分析】で対抗判定します。なお、示威舌戦で対象が【情報分析】に失敗した場合、相手は【情報分析】を試みて計略を看破し、対象に教えることができます。【計略】判定に失敗した場合、3マス押し込まれます。

・故事歴史：故事を引いて説得力を増します。威力値2、6ゾロで+2、1ゾロで-1。先攻が使用すると、相手が文人系の場合は、【故事歴史】でしか対抗判定できません。

・値引：価格交渉など、諾否ではなく数量に関して相手の譲歩を引き出します。威力値2、6ゾロで+1、1ゾロで-1。先攻、後攻いずれでも使用可能です。