

大江戸剣劇遊戯

八百八町浮世草子

時代劇 TRPG 八百八町浮世草子 テストプレイ用ルール α 2.9 版



<https://d-trpg.com>

Game Design 橘翼

八百八町浮世草子

はじめに	1	戦闘	14
このゲームの特徴	1	戦闘ラウンド	14
ゲームの用語	1	行動手番	14
ゲームの決まり事	1	攻撃の方法	15
配役の決定	2	素手戦闘	18
役作り点	2	オプション戦闘ルール	21
役格	2	飛び道具	22
能力値の決定	3	甲冑	23
技能の決定	3	その他の行動	24
耐久値	4	負傷の治癒	24
回避値	4	睡眠、食事、疲労	25
体修正	4	その他のルール	25
流派の習得	5	人別帳	26
有名剣術流派	6	町奉行所の人々	26
その他の情報	7	市井の人々	26
キャラクターシート	7	NPC	27
技能	9	NPCの役格	27
各種の技能	9	NPCの活劇点	28
行為判定	11	NPCの士気	28
能力値判定	12	経験と成長	28
技能判定	12	経験値の獲得	28
目標値	12	成長	29
対抗判定	12	江戸の雑学	30
活劇点	13	江戸時代の通貨	30
活劇点の効果	13	尺貫法	30
活劇点の獲得	13		
主役と活劇点	13		
セッションの終了と活劇点	13		
天命点	13		
天命点の獲得	14		
天命点の効果	14		
天命点の管理	14		

本書「八百八町浮世草子」について

このルールブックは時代劇 TRPG「八百八町浮世草子」のテストプレイ用 α 版ルールです。
テストプレイ用のルールなので、ルールの不足、不備などが沢山含まれているかもしれません。

また、現在このゲームを含む D-TRPG.com に掲載している 2 つの TRPG はほぼ橘翼が 1 人で作っています。
もしもこれらの自家製 TRPG の製作に興味を持たれる方がいらっしゃいましたらご連絡くださいませ。

このテストプレイ用 α 版ルールは自由に再配布していただいても構いませんが、ルールに関する全ての権利を放棄するものではありません。

はじめに

時代小説やテレビの時代劇の世界で遊ぶ TRPG、それが「八百八町浮世草子」です。このゲームでプレイヤーの皆さんは時代劇のヒーローやヒロイン、あるいはその相棒や仲間たちなどの役どころを楽しみます。

「八百八町浮世草子」は日本の江戸時代を舞台に設定していますが、それはあくまで時代劇としての江戸です。このゲームは正確な歴史の再現を目指したゲームではないので、プレイの際も厳密に歴史的事実や時代考証にこだわる必要はありません。ただ、実際の歴史上の出来事や様々な江戸時代の文化についての知識は、皆さんが遊ぶ時代劇世界にそれらしさをもたらします。どういった歴史的事実を取り入れて、このゲームを遊ぶかは皆さんが決めてください。

このゲームの特徴

この「八百八町浮世草子」は比較的簡単なシステムの TRPG ですが、プレイヤー・キャラクター作成の方法には特徴があります。キャラクター作成の方法の基本は最近よくあるポイントバイ、いわゆる買い物方式です。しかしこのキャラクター作成のために消費するポイントは各プレイヤーにではなくパーティー全体にまとめて与えられます。例えばプレイヤーが4人の場合は1100点がパーティー全体に与えられます。4人で1100点というと、一人あたり275点ということになりますが、このゲームではそういった等分割はお勧めしません。パーティー内で強弱をつけ、主役は主役の、脇役は脇役としてのロールプレイを楽しむゲームであってほしいと考えています。

なぜ、プレイヤーに等分にポイントを分配しないかというと、このゲームには役格と呼ばれるキャラクターの様々な意味での強さを表す種別があり、これは「主役」がいわゆるヒーローで最も強いのですが、全員を「主役」にするだけのポイントは与えられないからです。

役格の違いは戦闘シーンでの行動順序や活劇点の多寡に影響します。活劇点と呼ばれる各キャラクターが保有するポイントを消費して、行動の判定のサイコロを振りなおしたり、自動的に成功したり、あるいは戦闘シーンで追加の行動をしたり出来ます。

ゲームの用語

シナリオ

TRPG はあらかじめ準備されたシナリオとよばれるゲームの筋立てとか舞台をプレイヤーの発想とキャラクターの行動で進めていきます。

セッション

TRPG を遊ぶために皆で集まることをセッションと呼びます。セッションには、参加者全員が実際に集まって行われるオフセ（オフラインセッション）とインターネット上で集まってセッションツールと言われるパソコンのアプリケーションやWEBサービスを使ってTRPGを遊ぶオンセ（オンラインセッション）があります。

このゲームルールでセッションという言葉を使った場合は、それは1回のゲームの集まりのことを指します。セッションの時間的な長さは、参加者たちの都合によって変わります。1本のシナリオが、このセッション1回で終わることもあれば、複数回のセッションに別れて遊ばれることもあるでしょう。

このゲームではセッションと次のセッションの間に活劇点の調整が入ります。

ゲームマスター

ゲームの参加者の1人はゲームマスター（GM）という、ゲームの進行役を務める必要があります。ゲームマスターは遊ぶためにシナリオを準備してからゲームをはじめ、ゲーム中はプレイヤーが操るプレイヤーキャラクター以外のキャラクター（ノンプレイヤーキャラクター）をひとりて操り演じ、しかもなるべくシナリオに沿ってゲームを進行させていくという脚本と助演俳優と監督を兼ね備える仕事を行います。

プレイヤー

ゲームの参加者のうち、ゲームマスター以外の参加者はプレイヤーになります。プレイヤーはゲームに登場させるプレイヤーキャラクターを各自一人ずつ演じてゲームを進行させます。

ゲームの決まり事

端数の扱い

このゲームで何らかの計算の結果として端数が出てしまう場合は、特にルールに明記されていない限り、その端数は切り捨てられます。

サイコロ

このゲームを遊ぶためには、通常の6面体サイコロが2個必要です。またこのルールで2Dと表記されている場合は、サイコロを2個振って、出た目を合計することを指します。

ゲームマスターの裁量が最優先

他の多くのTRPGと同じように「八百八町浮世草子」でも、全ての決定においてゲームマスターの裁定が最優先されます。ゲームマスターをされる方は、その権限を極力ゲームを皆で楽しく遊ぶために使用することを肝に銘じて置いてください。

配役の決定

ゲームを始めるに当たって、まずは各プレイヤーの演じるキャラクターを決めなければなりません。各プレイヤーのキャラクターは以降のルールに従って作るようになりますが、いきなりキャラクターの作成を始める前に、誰がどういったキャラクターを演じるのかを、ゲームに参加する全員で相談をするようにしてください。

まず、既にゲームマスターがシナリオを作っているか、少なくともそのアイデアなどが存在する場合は、ゲームマスターから多少の情報を得てキャラクターを作っていく必要があります。たとえば、剣豪同士の戦いを主とした物語をゲームマスターが用意している場合は、少なくとも一人（おそらく主役）は侍である必要があるでしょう。捕り物ストーリーならば奉行所の役人や火付け盗賊改め方が必要になるでしょう。ゲームマスター側がそういった準備をまだしていない場合は、プレイヤーからも遊びたい時代劇世界などをリクエストしたり、遊んでみたいキャラクター像を全員で話し合ったりして、ゲーム用のキャラクターの輪郭を作っておいたほうが実際のキャラクター作成や、ゲームのプレイ自体が円滑におこなえるでしょう。

役作り点

このゲームではキャラクターを創るのにサイコロは使いません。その代わりに「役作り点」という点数を使います。

この「役作り点」をさながらお金のように消費していきながら能力値や技能を購入してキャラクターを作っていきます。役作り点を消費して買い物しなくてはならない物は以下のものです。

- ◆ 能力値
- ◆ 技能
- ◆ 流派
- ◆ 役格

さて それでは自分のキャラクターを創るのにどれぐらいの役作り点が使えますでしょうか？それはプレイヤーの皆さんの人数と話し合いで決まります。

このゲームではプレイヤー全員に対して、総額で「役作り点」が与えられます。与えられた点数を皆さんで話し合っけて自由に分けてキャラクターを作ります。

プレイヤー全員で何点の「役作り点」が貰えるかは「役作り点表」に記載されています。

この数字は標準的なゲームを行うのに適当と思われるものですが、ゲームマスターとプレイヤーの皆さんで相談して、増やしたり減らしても別に構いません。

役作り点表

プレイヤー人数	役作り点	配役例
1人	350点	主役1人
2人	600点	主役1人と準主役1人
3人	850点	主役1人と準主役2人
4人	1100点	主役2人、準主役1人、脇役1人
5人	1250点	主役2人、準主役1人、脇役2人
6人	1400点	主役2人、準主役1人、脇役3人

- ※ 以降1人増えるごとに100点を追加します。
- ※ 配役例はあくまでも例で、プレイヤー間で相談して自由にきめてもかまいません。

役格

このゲームのキャラクターはプレイヤー・キャラクター(PC)にしるノンプレイヤー・キャラクター(NPC)にしる役格というものを持っています。

プレイヤー・キャラクターの役格は、主役、準主役、脇役の三種に分けられます。(NPCには雑魚という役格もあります)

この役格はキャラクターの物語上の立ち位置を表します。基本的に役格が上位であるほど、いわゆる強いキャラクターになります。けれども「八百八町浮世草子」では他のゲームのキャラクターレベルが低レベルが徐々に経験を積んでレベルアップしていくように、脇役から始めて経験を積み、やがて主役になるという性質のものではありません。ゲーム開始時から主役のキャラクターは主役ですし、脇役のキャラクターはあくまでも脇役なのです。(経験による成長の要素がないわけではありません。能力値や技能は成長します。)

プレイヤー間での役作り点の分配が決まれば、通常はまず役格を決定します。(絶対に最初に決定しなければならないわけではありませんし、キャラクターの作成段階で後ほど変更しても構いません。)

それぞれの役格を買うために必要な役作り点は、「役格表」に記載されている通りに、脇役0点、準主役50点、主役100点です。つまり、役格を買うために役作り点を消費しなかったならば、そのキャラクターは自動的に脇役になります。各プレイヤーが担当する役格はあらかじめ役作り点を全員で分配する時に相談して決めておいたほうが良いでしょう。

役格は後に説明する活劇点を貯めておける量とその使用法、使用制限に影響します。また戦闘などのアクションシーンになった時の行動順序にも影響しますが、これらの具体的な説明は戦闘の項目で行います。全く同じ能力値や技能を持つキャラクター同士でも、実際に戦闘などを行うと、役格が上位の方がかなり強力です。

役格表

役格	必要 役作り点	活劇点 蓄積限度	初期 活劇点	活劇点獲得
脇役	0	5	3	5と6のゾロ目
準主役	50	7	5	4、5、6のゾロ目
主役	100	10	8	1以外のゾロ目

※ 活劇点蓄積限度はその役格が蓄積しておける活劇点の限度。
 ※ 活劇点獲得はゲーム中の行為判定で、この目が出たときに活劇点を1点獲得する。

design note

このゲームのデザインコンセプトには、プレイヤー間の強さの不等等を楽しむということがあります。役作り点をプレイヤー人数で等分にして遊ぶこともできますが、できればしっかり役格を分けてそれぞれのロールプレイを楽しんでください。

役作り点分配の参考までに、それぞれの役格のキャラクターは、通常、次のような役作り点で創られます。

主役 350点、準主役 250点、脇役 150点（この中には役格を買うための役作り点も含まれています）

能力値 技能レベル 決定表

能力値	役作り点	技能レベル	役作り点
6	0点	1	2点
7	12点	2	6点
8	27点	3	12点
9	44点	4	20点
10	64点	5	30点
11	86点	6	42点
12	111点	7	56点

※ 役作り点の項目に記載されているのはその能力値や技能レベルを獲得するために必要な役作り点です。たとえば『体』の能力値に10が欲しいとしたならば役作り点を64点使うことになります。

技能の決定

役格と能力値が決まったならば次は技能を決めます。技能とは能力値と違って、そのキャラクターが自分の人生の中で、習得した知識や研鑽を積んだ技術などの後天的な能力を表す数値です。キャラクターの取得する技能は「技能一覧表」から自由に選択して構いません。それに必要な役作り点は、「能力値・技能レベル決定表」に示されています。

能力値の決定

すべてのキャラクターの肉体的あるいは精神的特徴は『心』『技』『体』の3つの数値で表します。

この3つの数値を能力値と呼びます。そしてこの能力値も役作り点を消費して買わなければなりません。プレイヤーキャラクターの能力値は、最低が6で最高が12です。

また各能力値の意味は次のようなものです。

『心』知性や精神力を表します。

『技』機敏さや器用さを表します。

『体』筋力、持久力、身体的な頑健度を表します。

各能力値を獲得するために必要な役作り点は、「能力値・技能レベル決定表」に記載されています。

例：《サンプルキャラクターの場合》役作り点を350点でキャラクター作成をします。まず最初に役格を「主役」にします。これで役作り点は100点消費します。つづいて、『心』『技』『体』の各能力値を、8、10、9にします。これには27+64+44で135点使用します。これで残りの役作り点は115点になりました。

技能レベルと技能実効値

技能は、「技能レベル」と「技能実効値」の2種類の数字で表されます。このキャラクターを作成し、技能を習得（購入）する際は、「技能レベル」を購入することになります。

「技能一覧表」の各技能を見てみると、技能の名称の隣に能力値の欄があります。この欄に記載されている能力値が、その技能の基礎能力値です。そしてその技能の「技能レベル」と「基礎能力値」を合計した数値を「技能実効値」と呼びます。

実際のゲームプレイでは、ほとんどの場合、この「技能実効値」を用いて様々な判定をしたりします。また、技能による判定が必要な時、その技能を持っていない場合は、その技能の基礎能力値だけで判定することもできます。

一般に高い「技能レベル」は多くの経験や厳しい修行の結果を表し、高い「能力値」は天与の才を表しています。

例：《サンプルキャラクターの場合》続いてキャラクターに技能を習得させます。まずは〈剣術〉を4レベルで取得します。これには20点の役作り点を消費してしまいます。さらに〈拳法-2〉〈柔術-2〉〈体さばき-3〉〈手投げ-1〉〈知覚-2〉〈忍耐-1〉〈察知-1〉〈読み書き-2〉〈武家社会-2〉〈江戸町-2〉を習得しました。これで6+6+12+2+6+2+2+2+6+6+6で54点を消費します。都合、技能の習得には74点を消費したこととなり、残りの役作り点は41点になりました。

技能一覧表

技能名	基礎能力値	技能名	基礎能力値
剣術 ¹	『技』	錠前破り	『技』
弓術 ¹	『技』	掏り	『技』
槍術 ¹	『体』	忍耐	『心』
薙刀術 ¹	『体』	察知	『心』
棒術 ¹	『技』	知覚	『心』
手裏剣術 ¹	『技』	変装	『心』
鉄砲術 ¹	『技』	偽証	『心』
拳法 ¹	『技』	算術	『心』
柔術 ¹	『体』	医術	『心』
十手術	『技』	蘭学	『心』
小刀	『技』	読書き	『心』
忍具	『技』	武家社会	『心』
体さばき	『技』	裏社会	『心』
手投げ	『体』	江戸町	『心』
泳術	『体』	弁舌	『心』
運動	『体』	賭博	『心』
隠密	『技』	職人技能 ²	『技』
馬術	『技』	芸能技能 ²	『心』

- 1 技能一覧表のはじめの九つは武芸技能と呼ばれるもので、この技能レベルが4以上あれば流派の特典をとることができます。
- 2 職人技能と芸能技能に関してはゲームマスターと相談して、種類や基本能力値を決めます。

耐久値

各キャラクターは基本的に『体』の能力値に5を加えただけの「耐久値」を持っています。

キャラクターはゲームの途上で様々な困難から負傷したり、病気にかかったりするでしょう。そのとき受けたダメージがどれくらい身体に影響を与えるかは耐久値をもとに導かれます。耐久値の半分以上のダメージを受けると重傷になり、耐久値以上のダメージを一度に受けた者は致命傷を負い、耐久値を5以上超えるダメージを受けた者は死亡してしまいます。

例:《サンプルキャラクターの場合》『体』の能力値は9なので「耐久値」は9+5=14になります。このキャラクターは一度に19点以上のダメージを受けると死亡することになります。

回避値

敵の攻撃や、様々な物理的な脅威を咄嗟に避ける能力が「回避値」です。「回避値」はキャラクターの『技』の能力値に5を加えたものになります。もしもキャラクターが〈体さばき〉の技能を持っている場合は、「回避値」には〈体さばき〉の技能レベルを加えることができます。

例:《サンプルキャラクターの場合》キャラクターの『技』の能力値は10、〈体さばき〉の技能レベルが3なので、このキャラクターの「回避値」は18です。

design note

回避値は重要です。特に主役のキャラクターは剣劇シーンでは複数の敵を同時に相手にしなければならないことが多くあります。そのようなときに回避値が高いと、攻撃を「受け」たり「回避」したりに使用する活劇点が少なくて済みます。

体修正

『体』の能力値が8以上あればその膂力によって、武器の打撃力があがることがあります。これを「体修正」と呼びます。「体修正」が適用されるのは「武器一覧表」で体修正の欄が有になっている武器を使用している場合だけです。実際どれだけ打撃が増えるかは「体修正表」を参照してください。

例:《サンプルキャラクターの場合》キャラクターの『体』の値は9なので「体修正」は+1になります。

体修正表

『体』の能力値	体修正
6 または 7	なし
8 または 9	+1
10 または 11	+2
12	+3

流派の習得

さて時代劇といえばサムライが登場するわけですが、その中でも主人公たちの多くは凄腕の剣士です。そこで「八百八町浮世草子」では、剣術の流派に関するルールを定めて一流の剣客達を演じやすくしてあります。

流派も役作り点を消費して取得しますが、全てのキャラクターが取得しているものではありません。キャラクターに流派を取得させるかどうかは自由に選択しても構いません。各流派の詳しい内容については6ページの有名剣術流派の項目に記載しています。

武芸技能

「技能一覧表」に記載されてる技能の内、最初の9つを武芸技能と呼び、これらの技能のどれかの技能レベルが4以上ならば、そのキャラクターは流派を取得することができます。逆に武芸技能の技能レベルが3以下の場合は流派を取得できません。

流派には既製の有名剣術流派と我流があり、それぞれ取得するためには規定の役作り点の消費が必要です。

各有名剣術流派の特徴や詳しい内容は6ページの有名剣術流派の項目で説明します。既製の有名剣術流派を名乗るために必要な役作り点は、「有名剣術流派表」に記載されています。

また自分独自の流派や、実在したが「有名剣術流派表」に記載されていない流派を望む場合は「我流特典表」に示されている役作り点を消費して我流を編めばよいでしょう。

各キャラクターが独自に編んだ我流に関しては、プレイヤーが自由に命名してもかまいません。また、「有名剣術流派表」にない実在した流派を取得する場合は、ゲームマスターと相談して行うのが良いでしょう。

例：《サンプルキャラクターの場合》キャラクターは〈剣術〉を4レベル持っているので剣術流派を習得することができます。そこで流派は柳生新陰流を選びます。これには役作り点が40点必要なので、残りの役作り点は1点になります。ここまでで役作り点が必要なところはすべて終えていますので、残った役作り点は他のプレイヤーに与えても構いません。そうしない場合は残りは単純に失われます。

有名剣術流派表

流派名	役作り点
鹿島新当流	20点
薩摩示現流	30点
小野派一刀流	30点
柳生親陰流	40点
林崎夢想流	20点
二天一流	50点

我流

武芸技能の技能レベルが4以上あれば、流派を習得出来るわけですが、そのとき、既製の流派を習得せずに我流を習得することもできます。我流を習得するためには「我流特典表」から、いくつかの特典を選びだして必要なだけ役作り点を消費します。

ただし同じ特典を重ねて採ることはできませんし、役作り点を増やす効果のある不利な特典（役作り点の消費がマイナスの数値）で得た余分な役作り点は、我流特典の習得以外には使用できません。また、すでに既製の有名剣術流派を習得していても、更に我流特典を習得して特典を増やしても構いません。この場合も有名剣術流派と我流の特典が重複しないようにしてください。

我流特典表

役作り点	戦闘時の特典
- 10点	自身が「受け」や「回避」を行う際に目標値が+2される。
10点	抜刀していなくてもそのまま「攻撃」および「受け」ができる。
10点	戦闘ラウンドの初太刀のみダメージのサイコロを1つ追加する。
15点	戦闘ラウンドの初太刀のみダメージのサイコロを2つ追加する。
10点	ダメージ決定のサイコロの目が「5」か「6」で追加ロールが発生する。
15点	自身の行う「攻撃」の目標値が-2される。
15点	自身の行う「受け」と「回避」の目標値が-2される。
15点	相手の行う「受け」と「回避」の目標値が+2される。
15点	たとえ攻撃を受けられても打撃を出し、相手の『体』の能力値を上回った分だけダメージを与える。
10点	「反撃」を行った際、達成値が同じなら、先にダメージを解決できる

有名剣術流派

「八百夜町浮世草子」のルールでは既製の有名剣術流派として6つの流派が用意されています。以下に各流派の簡単な解説と、特典、その流派を習得するために必要な役作り点を記載します。

「鹿島神当流」

千年以上も昔から鹿島神宮に伝わる「鹿島の太刀」をもとに流祖である塚原卜伝が編み出した剣術です。戦国期に編み出された剣術ですので甲冑を着た状態での斬撃に威力を発揮します。

条件：〈剣術〉の技能レベルが4以上であること。

特典：打撃判定でサイコロの目が「6」だけではなく「5」の目でも追加ロールが発生する。

もし相手が甲冑を身に着けていたとしてもその防御点を半分に考える。

自分が甲冑を着ても『技』の能力値の減少が1少なく済む。

役作り点：20点。

「薩摩示現流」

天正十七年(1589)に薩摩の国の東郷重位が興した流派で江戸時代を通して御止め流として門外不出の流派でした。従ってゲームに登場するならば、薩摩藩士か薩摩の浪人になります。

その特徴は何とんでも超強力な斬撃にあったようです。幕末に薩摩藩士たちと戦うことになった新撰組の近藤勇が、「薩人の初太刀だけは何としてもはずすことだ」と、隊士たちに命じていたそうです。たとえ刀で受けたとしてもあまりに強力な斬撃ゆえに受けた己の刀の鏝を、額にめりこませて殺されてしまったそうです。

条件：〈剣術〉の技能レベルが4以上であること。

特典：戦闘ラウンドの最初の命中判定で命中した場合、ダメージの決定のサイコロを2つ追加する。

もしこの初撃が「受け」られた場合でもダメージ判定のサイコロは振り、結果が相手の『体』の能力値を上回った分に関しては、ダメージを与えることができる。

示現流では攻撃を最優先にするので、反面防御が少し手薄になる。示現流の使い手が「受け」や「回避」を行う場合は、目標値が2大きくなる。

役作り点：30点。

「小野派一刀流」

小野派一刀流は一刀流の流祖である伊藤一刀斎景久の弟子である小野次郎右衛門忠明による流派です。その理合の基本は滑らかな足はこびによる後の先の動きです。相手に打ち込まれた時に下がったり避けたりせずに、われから懐に飛び込み、相手

の間合いをはずし、相手の剣を死に太刀として自分の太刀を生かし斬るというものです。

条件：〈剣術〉の技能レベルが4以上であること。

特典：「反撃」を行った場合、相手はその反撃を「受け」たり「回避」したりする目標値は+2される。

「反撃」を行った場合、同じ達成値なら、先に攻撃を解決できる。

役作り点：30点。

「柳生新陰流」

剣聖と呼ばれる上泉伊勢守より指南を受けた柳生石舟斎が流祖で徳川将軍家にも受け入れられました。新陰流の特徴は、相手の出方に対して非常に柔軟な戦術をとるということでしょう。すなわち活人剣というものです。相手を動かし、その動きにつれて我も動き隙に乗じて斬るというものです。

条件：〈剣術〉の技能レベルが4以上であること。

特典：自身の行う「攻撃」、「受け」、「回避」のすべての目標値が2低下する。

活劇点の余分な消費なしに、1戦闘ラウンドに一回余分に「攻撃」もしくは「防御」(受けか回避)ができる。

役作り点：40点。

「林崎夢想流」

居合術の原型であり林崎甚助重信が流祖です。特徴は何と言ってもその電光石火の抜き打ちでしょう。また林崎甚助重信は通常よりも長めの刀を使っていたようです。

条件：〈剣術〉の技能レベルが4以上であること。

特典：刀を抜いていなくてもすぐに「攻撃」を行える。

この抜き打ちの一撃に限っては相手の「受け」や「回避」の目標値が2だけ上昇する。

役作り点：20点。

「二天一流」

宮本武蔵が流祖です。二刀流として有名なように大小の刀を同時に使うのが特徴です。

条件：〈剣術〉の技能レベルが4以上であること。

特典：両手に刀と脇差を持った場合、それぞれの武器で一回の「攻撃」と一回の「受け」ができる。また活劇点を消費して追加の行動をする場合、1点の消費で両手の武器が一回ずつ使用できるようになる。

役作り点：50点。

design note

ゲームマスターは「有名剣術流派表」と「我流特典表」を参考にして他の既製流派も造ってみてください。特にゲームに含まれている既製流派は、ほぼ江戸中期までのものですので幕末を舞台に選ぶならば、ぜひとも天然理心流や北辰一刀流が欲しいところでしょう。

その他の情報

ここまででキャラクターの数値的な能力は決まりました。続いてキャラクターの名前や職業などを決めていきます。

名前

まず姓名ですが、江戸時代に苗字を名乗れたのは、ご存知のごとく特権階級たる武士や貴族だけでした。そのことを念頭に置いて名前は決めなければなりません。農民や町人は名前だけです。

また、武士は名字と名前の間に役職名や幼名、通称などが入り、ふつうはこの役職名で呼ばれました。本当の名前を呼ぶのは失礼に当たるといえる考えがありました。たとえば大岡越前守忠助の場合は、通常の武家社会では越前守殿（えちぜんのかみどの）と呼ばれ、町人たちからは御奉行様とよばれました。

遊郭の遊女は本名とは違う源氏名を名乗りました。源氏名はもとは源氏物語の登場人物からとって使われるものでしたが、江戸時代には源氏物語風の雅な名前が使われるようにもなりました。

また、深川の芸者は源氏名として源氏物語とはまったく関係ない男性名をつける習慣がありました。梅吉とか三太とかで「梅吉ねえさん」「三太ねえさん」などと呼ばれたのです。

職業と身分

キャラクターの職業に関しましては、次章を参考に決定してください。職業の選択はシナリオに最も密接に関わる可能性が高いので、ゲームマスターと相談するのが良いでしょう。なお、キャラクターが武士の場合、幕臣（徳川家の家臣）なのか何処かの藩士（大名の家臣）、あるいは仕える先のない浪人なのかは決めておいた方が良いでしょう。

所持品

キャラクターの所持品に関しては特にルールに定めることはありません。所持品に関してもゲームマスターとプレイヤーで相談して決めてください。ただ時代劇というものは一般に数々の特殊装備を次々に繰り出して事件を解決していくというような代物ではありませんから、もし貴方がゲームマスターなら余りに沢山の特殊装備はプレイヤーがよほどそれを所持している理由をうまく説明できない以上は、許可するべきではないでしょう。またその中でも、どれくらいの地位にある武士なのかも決

めておきましょう。これによって恐らく周囲の人々の態度は大きく変わるはずですよ。

また、たとえ説明できたとしてもそれがあまりにシナリオにそぐわないものならば、許可してはいけません。

なお、このゲームではキャラクターが持ち運べる荷物の数や量に関するルールは敢えて設けていません。これもゲームマスターと相談して常識の範囲としてください。

所持金

所持金に関しては、基本的には考えずに身分相応の暮らしぶりならば問題なしとして自由に買い物や飲み食いできるとしても良いでしょう。所持金をしっかり管理するのであれば、最初の所持金は以下のようにすれば良いでしょう。

- ◆ キャラクターが普通の町人、もしくは浪人の場合は、サイコロを一つ振りも出た目に百文を掛けあわせませす。
- ◆ 下級武士の場合、サイコロを二つ振って出目に百文を掛けあわせませす。
- ◆ 大店の商人や旗本の場合、サイコロを一つ振っただけの小判（両）を持っていることにします。

決定された所持金というのは、キャラクターの全財産というのではなく、普段身につけて持ち歩いている金額です。従って先の所持品の決定時に持っていることにしたものをこの所持金で買わなければならないわけではありません。

例：《サンプルキャラクターの場合》それではキャラクターの名前や職業を決めます。このキャラクターは主人公ですが、無役（徳川家に仕えているが、仕事の割り当てがない）の御家人ということにしましょう。名前は適当に冬海伸三郎とでもしておきます。所持品は大小の刀以外は特になしということにします。最後に、所持金を決定しますが、無役ということもあり浪人と同じようにサイコロを1個だけ振って決定することにします。サイコロを振って出た目は4。現在の所持金は400文ということになります。

キャラクターシート

キャラクターが出来上がったなら巻末のキャラクターシートを印刷するか、以下のサイトからEXCEL版をダウンロードして使用してください。<https://d-trpg.com/download/>

サンプルキャラクター

このページには、4人のサンプルキャラクターが掲載されています。この4人は、そのまま、あるいは名前や職業を変更してそのままゲームに使うこともできます。参加するプレイヤーの一部だけがこのサンプルキャラクターを使い、他の参加者が役作り点を消費して実際に作ったキャラクターを用いても構いま

せん。また、習得している技能なのども他のものと入れ替えても良いでしょう。

ゲームマスターは、これらのサンプルキャラクターをNPCとして使っても構いません。

《サンプルキャラクター1》

御家人 冬海仲三郎

役作り点：349点 役格：主役

職業：無役の御家人

能力値

心：8
技：10 回避値：18
体：9 耐久値：14

技能

〈剣術-4〉〈拳法-2〉〈柔術-2〉〈体さばき-3〉〈手投げ-1〉
〈知覚-2〉〈察知-1〉〈忍耐-1〉
〈読み書き-2〉〈武家社会-1〉〈江戸町-1〉

剣術流派：柳生新陰流 所持金：400文

《サンプルキャラクター2》

四谷の八五郎

役作り点：249点 役格：準主役

職業：南町奉行配下の十手持ち

能力値

心：8
技：9 回避値：16
体：9 耐久値：14

技能

〈十手術-3〉〈拳法-2〉〈柔術-2〉〈体さばき-2〉
〈泳術-1〉〈知覚-2〉〈隠密-2〉〈読み書き-2〉〈弁舌-2〉
〈忍耐-1〉〈江戸町-3〉

剣術流派：なし 所持金：400文

《サンプルキャラクター3》

下っ引きの弥太郎

役作り点：150点 役格：脇役

職業：下っ引き

能力値

心：8
技：7 回避値：14
体：8 耐久値：13

技能

〈拳法-2〉〈体さばき-2〉〈柔術-2〉〈十手術-3〉
〈泳術-2〉〈弁舌-2〉〈隠密-3〉〈知覚-2〉〈読み書き-2〉
〈江戸町-3〉〈裏社会-2〉

剣術流派：なし 所持金：400文

《サンプルキャラクター4》

梅雪和尚

役作り点：250点 役格：準主役

職業：僧侶 / 医師

能力値

心：10
技：8 回避値：16
体：8 耐久値：13

技能

〈拳法-3〉〈柔術-3〉〈体さばき-3〉〈江戸町-2〉
〈察知-1〉〈蘭学-1〉〈読み書き-3〉〈医術-3〉〈忍耐-1〉

剣術流派：なし 所持金：400文

技能

能力値と違い、キャラクターが後天的に身に着けた能力が技能です。ここでは各技能について簡単な解説を加えます。ゲームマスターは各技能がキャラクターのどういった能力を表しているのかを理解して、ゲーム中の技能判定に臨んでください。

技能レベルと技能実効値

技能には「技能レベル」と「技能実効値」、それに「基礎能力値」というパラメーターがあることは前述しました。まず「技能レベル」はその技能に対してどれだけ造詣が深いのか？ 経験があるかということを表しています。「技能実効値」は、その技能に関する修練経験だけでなく、その技能の基礎となる能力（基礎能力値）も合わせた、その行為をいかに上手くこなせるかということを表しています。

例：たとえば「錠前破り」の技能について説明しましょう。まず技能レベルというのは、錠前を観察してその構造を知ったり、あるいは開け方についての経験則を立てたりする能力です。実際に錠前を開けるとなると それに加えて器用な手先が必要でしょう。それが能力値の『技』になるのです。そこで実際に錠前が開くかどうかの判定には、技能レベルと『技』の合計である技能実効値の判定になるのです。

各種の技能

「剣術」「槍術」「薙刀術」「棒術」

これらの技能は武芸技能の一種類です。前述のようにこれらの技能が4以上であれば流派を名乗れます。これらの技能はその対応した武器を使用した「攻撃」及び「受け」の成功の判定に使われます。またこれらの技能は対応した武器の鑑定などにも使えます。

「弓術」「手裏剣術」「鉄砲術」

これらの技能も武芸技能ですが飛び道具を操る技能のため、「受け」に使用することはできません。

これらの技能は対応した武器の鑑定、加えてメンテナンスの技能をも表しているのです。

「拳法」

この技能は素手での打撃技（拳撃や蹴りでの攻撃）にもちいます。

「柔術」

素手での戦いで、相手と組み合っの攻防の技術です。「組付き」や「投げ技」などの判定に使います。

「忍具」

この技能は忍びの者たちが使う特殊な器具の使用技術を表します。主に忍具には次のようなものがあります。

クナイ 穴を掘ったり物を切断したりに使えます。また棒手裏剣のように投げたり、手に持ってナイフのように武器にしたりも出来ます。

マキビシ 地面に撒いて敵の足を止めたりします。まれに毒が塗られていることもあります。踏んだ者には1Dのダメージを与えます。

シコロ これはクナイの幅を少し広くしてノコギリのような刃をつけたものです。木材などの切断に使用します。

カギナワ 麻縄の片方の先端に鉤をつけたものです。麻縄には一緒に髪の毛が捻り混ざられている場合が多いようです。高所などに上る際の手掛かりにしようします。

テカギ 腕から掌または手の甲に着用して登攀時の手掛かりにしたり、格闘時の武器にしたりします。

「体さばき」

体を素早く動かしたり柔軟に動かして敵の攻撃を「回避」する技能です。この技能の高いキャラクターは、敵の刃を紙一重でかわしたり素早く相手の懐に踏み込んだりできます。また攻撃を受ける時には、この〈体さばき〉のレベル+『技』の能力値+5が「回避値」となり相手の攻撃命中判定の目標値になります。

〈体さばき〉によって攻撃を「回避」した場合は、敵の刃はまったく触れなかったこととなります。これは相手の刃に毒が塗られた場合、非常に重要です。

「手投げ」

投擲用に作られた武器（手裏剣や小柄）以外を投げる技能です。技能判定の結果は投げた距離や正確さを表します。原則としてキャラクターは、小石程度のものを〈手投げ〉の技能実効値の2倍の距離まで投げることができます。（単位は間）

〈手投げ〉技能判定を行って成功した場合は、その成功度分だけ余分の距離を投げることができます。〈手投げ〉を判定する際の目標値は投げる物の重さや投げ難さでゲームマスターが指定しますが、投げたものを何かに当てる場合は、飛び道具による攻撃と同じように、目標の大きさなども勘案すべきです。

例：『体』が6で、〈手投げ〉の技能レベルが2、従って技能実効値が8というキャラクターの場合は、小石程度のものならば8の2倍で16間（約29メートル）投げることができます。

「馬術」

キャラクターが馬に乗って何かする時に必要な技能です。馬に乗ったまま「攻撃」をする場合は、「攻撃」の命中判定と同時に〈馬術〉の判定も必要です。この馬術の判定は目標値15で行いますが、もしも馬が戦闘用に訓練されていないものでしたら、目標値は格段に上昇するでしょう。

また騎乗しての追跡劇でもこの技能判定が必要となります。こういった場合は追う側と終われる側の対抗判定で解決していくのが良いでしょう。

「泳術」

この技能が1レベルあれば普通に泳ぐことができます。この技能を持っていないキャラクターは、ほとんど泳げません。

「隠密」

物陰にそっと隠れたり、忍び足で歩いたりする技能です。この〈隠密〉技能を使用して行動しているキャラクターに気付くには、〈知覚〉技能で〈隠密〉技能との対抗判定に勝たなければなりません。また誰かを密かに尾行する場合は、〈隠密〉判定と〈知覚〉の両方の技能判定が必要です。

「運動」

体を使った基本的行動である跳躍や登攀、走る速さなどの能力を表しています。またある種のバランス感覚なども表していますので、キャラクターが武家屋敷の土堀の上を走ったりする場合にもこの技能判定を行っても構いません。またこの技能の技能実効値が12以上ある場合は、1戦闘ラウンドに6間ではなく7間の移動ができます。

「知覚」

微かな音を聞きつけたり何かを発見したりする技能です。この〈知覚〉の技能レベルが4以上あれば気配程度のものもわかります。(奇襲されにくくなるでしょう)

「察知」

気配を感じ取る技能です。〈知覚〉が実際に目で見たり耳で聞いたりする能力(簡単に言えば視力や聴力)に直接かかわる技能であるのに対し〈察知〉はその場の雰囲気や僅かな違和感を感じ取る、一種の勘の様なものです。この技能が高いと不意を撃たれにくかったり、尾行に気付いたり出来ます。

「錠前破り」

土蔵などの錠前の鍵を開ける技能です。特殊な道具が必要です。時間が十分にあるならば蠟型を取ってから開けることもあります。この場合、〈錠前破り〉の技能が必要なのは、蠟型を取るときと、その型から合鍵を造るときです。いったん鍵が出来てしまったならばそれを用いての開錠には特に技能は必要ありません。開錠の目標値はその鍵によります。

「^{すり} 掬り」

他人の懐から気づかれずに何かを盗む技能です。掬られたことに気づくには、〈掬り〉技能の判定の達成値を目標値にして〈知覚〉判定に成功しなければなりません。掬る側が「掬り」判定に失敗した場合は、盗むことができなかったということになります。この場合も失敗した結果を目標値にして、〈知覚〉判定に

成功すれば掬られそうになったことに気づきます。

「忍耐」

肉体的な痛みや、恐怖、精神的なプレッシャーに抗う能力が〈忍耐〉です。負傷や戦闘の恐怖に耐えるほか、尋問や拷問等なされた場合に、それに対抗する心の強さを表しています。

「偽証」

この技能はいかに上手に嘘をつくかということを表す技能です。技能の高さは嘘自体の整合性と喋る言葉使いや態度に影響します。この嘘に気づくには、〈偽証〉判定の達成値を目標値にして〈知覚〉判定に成功しなければなりません。また嘘に理論的な矛盾がある場合、それに気づくために『心』の能力値判定を行うのも良いでしょう。

design note

もしもプレイヤーが、ノンプレイキャラクターがついた嘘の理論的矛盾に気づいたならば、ロールなしでそのプレイヤーキャラクターが気づいたことにしてもいいでしょう。そのほうがプレイヤーも爽快感があるはずですよ。

「読み書き」

江戸時代には現代日本と比べると読み書きのできない人も居ました。しかし日本には寺子屋制度があり、そこで読み書きそろばんを習い、文字が読めるようになることで、実は同時代のヨーロッパ諸国に比べると日本の識字率は高い水準にありました。

〈読み書き〉技能を持っていない人は基本的に文盲と考えて下さい。(ただし自分の名前ぐらいはわかります)技能レベルが1のキャラクターはカナ文字だけしか読み書きできません。2以上あれば漢字混じりの文書も読み書きできます。

単に読み書きといえば日本語を表しますが、中にはオランダ語などの西洋の言葉の読み書きが出来るキャラクターもいるでしょう。こういった外国語の読み書きは、技能レベルが4以上あればある程度の会話もできます。外国語の読み書きに関しては、技能を持っていない場合は、能力値だけで判定することは出来ません。

「算術」

いわゆる数学能力です。これも寺子屋などで江戸の庶民たちも学んでいることが多い技能です。〈算術〉技能は基本的な計算のほかに帳簿管理の能力も含んでいます。大きな商店の主人や番頭などには是非とも必要な技能でしょう。武士であっても勘定方(経理部)などの御役を務めている場合は必須でしょう。

「医術」

病気を医薬を用いて治療したり、外傷の手当てをしたりする

方の技術を表しています。基本的には漢方医ですが、中には進んだ西洋医学を習得している場合もあります。次に説明する「簡学」も習得している場合は、西洋医術と考えてもよいでしょう。

外傷を受けた時の手当を行うためにもぜひ欲しい技能です。

「蘭学」

最先端の西洋の科学の知識です。この技能を習得できるのは、〈読み書き〉で西洋の言葉（通常はオランダ語）を習得しているキャラクターだけです。また、〈蘭学〉の技能レベルはオランダ語の〈読み書き〉の技能レベルを越えてはいけません。但しオランダ語の〈読み書き〉の技能レベルが4以上あれば〈蘭学〉の技能レベルに制限は無くなります。

「武家社会」

この技能は江戸の中心である武士たちの社会の現状についての知識を表しています。それは幕府の機構から各大名家のお家事情までも含んでいます。またこの技能を持っているキャラクターが武士以外である場合、武士の知り合いもきつといることでしょう。

「江戸町」

この技能は、先の〈武家社会〉の技能レベルの町人版のようなもので、江戸の町の町人社会の雑事に関する知識を表しています。また大きな商家の事情などにも通じています。ゲームの舞台が大坂なら当然ながら大坂の町人社会についての知識になります。別の地域にあっても町人社会の一般的な知識としては使うことができます。

「裏社会」

博徒や盗賊といった裏家業の世界に関する知識です。この技能レベルが高いキャラクターは、自身が裏社会の人間であるか、あるいはそういった人間を知り合いに持っているかでしょう。

「弁舌」

言葉巧みに喋る能力です。複雑な事がらを上手く説明したり、誰かを説得したり、理論的に討論したりする時に必要です。

「賭博」

サイコロ賭博やカルタでの作戦と賭場での慣習に関する知識です。この技能が高いからといって、すべてを偶然に左右されるようなギャンブルに、勝てるわけではありません。ただ常に冷静に振舞えますし（大負けすることが少ない）、もし誰かがイカサマをしたならば見破ることも出来ます。

「職人技能」

この技能はいわゆる職人の本職を表す技能です。この技能を習得するには、どういった〈職人〉技能を習得するのが、明確にされなければなりません。例えば、〈鋳物〉ですとか〈大

工〉ですとか〈料理〉という風です。人技能レベルが、4以上あれば一人前の親方として仕事できます。

「芸能技能」

〈職人技能〉と同じように、実際の芸能を決定しなければなりません。例えば、〈義太夫〉ですとか〈茶の湯〉ですとか〈謡曲〉という風です。やはり4以上あればある程度の文化人です。

行為判定

ゲームを通じてキャラクターたちは様々な問題に直面するでしょう。そして彼らはその問題を様々な行動や機知で乗り越えていくでしょう。こうしたキャラクター達の行動の成否を判定する方法がこれから述べていく行為判定のルールです。

行為判定の必要性

行為判定は、なんらかの行為を行う前から結果がわかっていない、様々な可能性がある場合に行います。たとえば手裏剣を投げて小さな命中させるという行為です。手裏剣を命中させるには、手裏剣の技量の高さも関係しますが、運の要素も含まれます。こういった実際に行ってみるまでは結果のわからない場合は行為判定が必要なのです。それでは先ほどの行為で手裏剣を、ただ投げるだけならばどうでしょうか？ 目標に命中させる必要も無く、所定の距離まで飛ばす必要もないならば、まず手が不自由でもない限り絶対に成功するでしょう。こういった結果のわかっている行為は行為判定の対象になりません。またゲームマスターはたとえ結果のわからない行為でも必要を感じなければ行為判定を行う必要はありません。

行為判定の手順

では実際に行為判定を行う方法はこういったものでしょうか？

まず行為判定を行うならばゲームマスターは、それがキャラクターのどんな種類の能力と関係があるのかを決定しなければなりません。

例えばあるキャラクターが賊に追われて逃げている最中に、用水路を飛び越さなければならなかったとします。この場合ゲームマスターはキャラクターの持っている〈運動〉の技能を使うことにするでしょう。もしキャラクターが〈運動〉を持っていなかったとしたら『技』の能力値を使用することになるでしょう。

さて使用する技能もしくは能力値が決まったならば、次はその行為がどれくらい難しいかを決定しなければなりません。この決定ももちろんゲームマスターの仕事で、その時の状況をよく考えて決めてください。先の例であげるのならば周りは明るいのか？ キャラクターは用水路の存在をあらかじめ知っていたのか？ 用水路の幅は広いのか？ というようなことを考慮した上で難しさを決定すれば良いでしょう。この難しさのこと

を目標値と呼びます。そしてサイコロを2個振り、その出目に使用する「技能実効値」又は「能力値」を加えます。この合計した数字を「達成値」とよびます。達成値とゲームマスターが設定した目標値と比較します。達成値が目標値以上になればその行為は成功したことになります。またこの時に、行為がどれほど上手くいったかという程度は、達成値がどれくらい目標値を上回ったかで分かります。この達成値が目標値を上回った数値を「成功度」と呼びます。つまり目標値ちょうどで成功した行為は「成功度0」です。

達成値が目標値を下回った場合は、その行為は失敗に終わります。達成値がどれくらい目標値を下回ったかという数字は「失敗度」と呼ばれます。達成値と目標値が等しい場合は成功なので、「失敗度0」はありません。

追加ロール

行為判定で振ったどちらかのサイコロの目が「6」だった場合は、もうひとつサイコロを振り足すことができます。二つのサイコロがどちらも「6」だった場合は、もう二つ振り足すことができます。振り足したサイコロも再び「6」だった場合は、さらに振り足します。「6」が出なくなるまで振り足しは続きます。

例：《御家人 仲三郎の場合》 仲三郎は『体』の能力値判定を目標値18で行います。仲三郎の『体』の能力値は9です。サイコロを二つ振り「1」と「6」の目が出ました。サイコロをもう一つ振り足し「4」がでました。合計で20となり判定は成功します。

自動的失敗

行為判定で振ったサイコロの目が「1」のゾロ目だった場合はその行為は自動的に失敗します。

能力値判定

行為判定のうち最も基本となるのが能力値判定です。行為判定を行う際に、ゲームマスターがその行為は技能とは関係なく、能力値だけで判定すると決めた場合に、能力値判定は行われます。能力値判定ではサイコロを二つ振り、その出目にゲームマスターが指定した能力値を加えます。この結果が目標値以上ならばその行為は成功します。

例：《御家人 仲三郎の場合》 千両箱を持ち上げて運ぶ必要が来たので、ゲームマスターは目標値12で『体』の能力値判定を求めました。プレイヤーはサイコロを振り、「3」のゾロ目が出ました。仲三郎の『体』の能力値は9なので、達成値は15になります。これは成功度3の成功になります。さらに主役の仲三郎が「1」以外のゾロ目を出したので、活劇点を1点、獲得しました。

技能判定

ゲームマスターが、「その行為には～の技能を使う」と宣言すれば、技能判定を行うことになります。技能判定ではサイコロ

を2個振って、その合計に指定された技能の「技能実効値」を加えます。結果が目標値以上になればその行為は成功します。

キャラクターが行おうとしている行為に対して適切な技能を持っていない場合は「技能実効値」ではなく能力値だけで判定を行うこともできます。技能実効値の代替として能力値のみで判定を行う場合、判定に使用する能力値は、指定された技能の基礎能力値（「技能一覧表」を参照）を使用します。このように技能判定の代替として能力値判定を行う場合は「6」の目による追加ロールは発生しません。

目標値

さて、行おうとする行為の難しさが「目標値」と呼ばれる数値なのですが、その設定はどれくらいが適当なのでしょう？

このルールで特別に目標値が設定されていない行為判定では、以下の「目標値表」を参考にしてゲームマスターがその都度決めます。「目標値表」では目標値は6段階に別れていますが、実際に運用する場合は、その間の数字を目標値に定めても問題ありません。一般的に言って15よりも高い目標値はその道の専門家が行うべき行為であり、15よりも低い目標値は素人にも可能性のある行為といえます。普通、目標値は10から25のあいだくらいの値が適当です。

また、このゲームで行為判定に何らかの修正を加える場合は、基本的にサイコロの目ではなく、目標値を修正することになります。

目標値表

目標値	内容
10	非常に簡単：ほとんど失敗しません。
12	簡単：平均程度の能力を持っていれば大抵成功します。
15	普通：平均程度の能力があれば、半分強の成功率です。
18	難しい：平均以上の能力と技能がないと成功率は低くなります。
21	非常に難しい：平均以上の能力を持っている者のみが成功できます。
25	ほぼ不可能：達人にのみ可能性がある難しさです。

対抗判定

行為判定の特殊な形式として対抗判定というものがあります。これは例えばキャラクター同士が腕相撲をするといった場合のように、どちらかが勝つ、もしくは成功するというような行為判定に使用します。こういった対抗判定には通常は目標値を設定しません。単純にサイコロの目と能力値（もしくは技能実効値）の合計が大きい方が、勝つか成功します。

対抗判定でもお互いに同条件でない場合や、何らかの修正が必要な場合は目標値を設定し、互いの成功度を比べることにしてもかまいません。また、目標値を設定した場合はその目標値を達成できなければ、対抗判定には勝っても、結局行為は成功しないということもあります。

活劇点

時代劇の登場人物たちは時として超人的な力を発揮したり、非常に幸運に恵まれたりします。とくに物語の主役クラスになると剣劇シーンでは鬼神のように活躍します。このことを再現するために活劇点というものがあります。活劇点はゲーム中に増減しますが例えゼロになっても、特に不利なことが発生するわけではありません。ゲーム開始時に各キャラクターが持っている活劇点は役格によって決まっています。各キャラクターは「役格表」の初期活劇点でゲームをスタートします。つまり、主役は8、準主役は5、脇役は3で始めるのです。

活劇点の効果

プレイヤーはいつでも活劇点を消費することが出来ます。活劇点を使って行えることは次のようなことです。

- ◆ **失敗した行為判定を成功させる。** この場合は3点消費しなければなりません。判定結果に、達成値や成功度が必要な場合は、サイコロの目は12であったと仮定して計算します。
- ◆ **失敗した行為判定をもう一度再挑戦する。(サイコロを振りなおす)** これは失敗したサイコロの目をなかったことにしてサイコロを振りなおすもので1点だけ活劇点を消費します。サイコロは2個とも振りなおします。
- ◆ **行為判定を行わずに自動的に成功したことにする。** この選択はサイコロの目が12であれば成功する目標値の行為に対してのみとることが出来ます。活劇点は2点消費します。判定結果に、達成値や成功度が必要な場合は、サイコロの目は12であったと仮定して計算します。
- ◆ **戦闘ラウンド中に追加の行動を行う。** これは1点だけ活劇点を消費します。これによって1つ余分に「攻撃」や「防御行動」できるようになります。
- ◆ **負傷の軽減。** 戦闘の結果負傷を負うことになった場合、活劇点を1点消費することで、その負傷の程度を1段階下げることが出来ます。

余分に活劇点を使用することで2段階まで負傷は軽減できます。この負傷軽減は、傷が治癒するわけではなく、何とか、あるいは偶然に傷が浅く済んだことを表しますので、負傷することが明らかになった直後のみ、この目的で活劇点を使用できます。

活劇点の獲得

ゲーム中に活劇点は使用して減るばかりではなく、増えることもあります。

- ◆ 脇役のキャラクターは、ゲームを通してあらゆる局面で行われた行為判定のサイコロの目が「5」か「6」のゾロ目だった場合はそのキャラクターは活劇点を1点得ることが出来ます。
- ◆ 準主役の場合は行為判定のサイコロの目が「4」「5」「6」のいずれかのゾロ目であった場合、活劇点を1点獲得します。
- ◆ 主役のキャラクターの場合は「2」「3」「4」「5」「6」のゾロ目のとき活劇点を1点得ることが出来ます。

こうして獲得する活劇点は、各役格で定められた活劇点蓄積限度を越えては獲得できません。既に蓄積限度に達している場合はそのゾロ目では活劇点を得ることができないのです。

なお、行為判定のサイコロの出目がゾロ目の場合、活劇点を獲得できる可能性があるわけですが、これは行為そのものの成否とは全く関係しません。ゾロ目が出ても行為判定に失敗したからといって活劇点が得られなくなったりはしません。

主役と活劇点

前述のごとく主役は活劇点の獲得に際してかなりの有利がありますがその代わりに特別な使用制限もあります。

通常、活劇点はプレイヤーの任意によって使用されますが、主役の場合はゲームマスターが必要と認め指示したならばヒーローらしく振舞うために活劇点を消費しなければなりません。この消費は強制されるもので断ることはできません。

セッションの終了と活劇点

一度のセッションが終われば活劇点は自動的に初期活劇点の値に戻ります。ただし、同じシナリオがセッションを越えて次のセッションに続いている場合は、初期活劇点よりもたくさんの活劇点を持っている場合に限り、それを次のセッションに持ち越すことができます。それ以外の場合は、現状の活劇点が多かるうが少なかるうが、次のセッションでは初期活劇点でゲームを始めます。

天命点

活劇点と似たようなものとして、天命点があります。天命点は活劇点と同じようにゲーム進行中にプレイヤーによって使用されますが、活劇点と違って使えば、それで消耗し、回復することはありません。

天命点の獲得

天命点は各プレイヤーキャラクターに与えられるものではなく、プレイヤーグループ全体に対してセッション開始時に1点与えられます。もし、セッションを通じて天命点を使用しなければ次のセッションに持ち越すことはできますが、こうして保持しておける天命点は3点までです。既に3点の天命点を保持している場合はそれ以上天命点を受け取ることができません。

天命点の効果

- ◆ **GMのサイコロの振り直し。** ゲーム中、天命点を消費することでゲームマスターが振ったサイコロを振りなおさせることができます。ゲームマスターが振った行為判定やダメージ判定のサイコロの振り直しの場合は、「6」の出目による追加ロールが行われていれば、完全に追加ロールが終わった時点で天命点の使用を宣言することができ、その際には追加ロールの元になった判定を含めて全てのサイコロを振りなおすこととなります。
- ◆ **実は生きていた。** 戦闘などで耐久値+5以上のダメージを受けると、通常そのキャラクターは死亡しますが、天命点を1点使用することで、死んだように見えていて実は生きていたこととなります。キャラクターを殺した相手は、特に理由がない限りはこの死にぞこないを、死んだものと思ひ込みその場に捨て置いて立ち去ります。なんとか生き残ったキャラクターは重傷を負った状態で意識を取り戻します。なお、この効果はプレイヤーキャラクターだけに適用されます。
- ◆ **都合の良い偶然の事態が発生する。** これは偶然の内容についてゲームマスターと相談して決定します。ゲームマスターはこの用途での天命点の使用を拒むことができます。

天命点は強力ですがセッション途中で補充されることはないので、プレイヤーの皆さんはよく相談して使うように相談して下さい。万が一、天命点の使用についてプレイヤー間で意見が割れた場合、使用に賛成する者が過半数以上でなければ天命点は使用できません。

天命点の管理

天命点はキャラクターシートに記載欄はありません。天命点は別にメモをとり、プレイヤーの代表者がゲームマスターが管理するようにしてください。

戦闘

時代劇のクライマックスシーンというものは大抵の場合がテンポの良い剣劇シーンになります。以下に述べる戦闘ルールはこの剣劇の雰囲気そのまま伝えるべく考案されたものです。

戦闘ラウンド

剣劇シーンは基本的にすべて戦闘ラウンドという時間単位で行います。1戦闘ラウンドは実時間の約3秒間に匹敵します。そしてこの時間単位の中で各キャラクターは何らかの行動を行っていきます。

戦闘ラウンドでは、あるキャラクターが移動やその他の行動を行い、そのキャラクターの行動が終了してから別のキャラクターの移動や行動を始めます。この各キャラクターの移動や行動を行う手順をそのキャラクターの「行動手番」と呼びます。

どのキャラクターから「行動手番」を行うのかという順序は役格によって決定します。戦闘ラウンドが始まると、主役がまず行動手番を実行し、続いて準主役、脇役の順に行動します。同じ役格の場合はプレイヤーキャラクターが先に行動し、つづいてNPCが行動手番を行います。また同じ役格でPC同士などの場合は『技』の能力値が高いほうが先に行動します。それと同じならば『心』の高いほうが先に行動します。『技』も『心』も同じ場合はサイコロを振って順番を決めます。

待機行動

自身の行動手番はパスすることも出来ます。その場合は、次の順番のキャラクターの行動手番になります。自分の行動手番をパスしたキャラクターは、次以降のキャラクターの行動手番に先んじて、自分の行動手番を行うことが出来ます。こうして、本来の自分の順序をパスして、後で行動手番を行うことを待機行動と呼びます。

また、パスをして未だに自分の行動手番を行っていない状態を、待機状態と呼びます。

複数の待機状態のキャラクターがいるとき、同じタイミングで自分の「行動手番」を行うことを望んだならば、本来の行動順序の早い方（つまり役格が上位の方）が自分の「行動手番」を行うことができます。

行動手番

各キャラクターは戦闘ラウンドに次のことができます。

- ◆ 6間（約11メートル）までの移動
- ◆ 1回の「攻撃」
- ◆ 1回の「受け」もしくは「回避」

つまり各キャラクターは3秒間(1戦闘ラウンド)に「移動」して「攻撃」と「防御」が1回ずつできるわけです。このうち、「移動」と「攻撃」は自身の行動手番の時にを行います。「受け」もしくは「回避」は敵の行動手番の「攻撃」に対して攻撃の命中判定が成功した時点でを行います。自身の行動手番におこなう「移動」と「攻撃」に関しては順序はどちらが先になってもかまいません。「攻撃」してから「移動」しても、「移動」してから「攻撃」してもどちらでも良いのです。

活劇点を1点消費して余分な行動を行う場合も組み合わせは自由です。たとえば、追加で活劇点を2点使用して「移動」と「攻撃」を2回ずつ行う場合は、

6間の「移動」→「攻撃」→6間の「移動」→「攻撃」
 6間の「移動」→6間の「移動」→「攻撃」→「攻撃」
 「攻撃」→「攻撃」→6間の「移動」→6間の「移動」
 「攻撃」→6間の「移動」→6間の「移動」→「攻撃」

その他、色々な組み合わせが可能です。

唯一の制限はひとつの移動を分割して使用することはできないということです。6間の「移動」→「攻撃」→3間の「移動」→「攻撃」→3間の「移動」の様に合計の移動距離が12間だとしても、移動を3回行う場合は、移動する距離が合計で12間だとしても、さらに追加の活劇点が必要です。

また、「攻撃」と「移動」以外の行為に関してはゲームマスターの判断に委ねられますが、通常は「移動」か「攻撃」のどちらかの代替として何らかの行動を行うか、移動の一部の代替として(6間の移動の量の一部の代替)行動することになります。

例：《御家人 仲三郎の場合》江戸の端^{はずれ}で仲三郎は、2人の盗賊と対峙しています。盗賊はどちらも役格が脇役です。戦闘ラウンドで最初の行動手番は主役の仲三郎が行うこととなりますが、仲三郎はパスをして待機状態になります。続いて、盗賊のうち1人の行動手番になり、仲三郎に切りかかります！

desing note

たとえば、障子を開けて室内に入るといった行動を行うとき、障子を開けるという行動が2間(約3.6m)の移動に匹敵するとして、残りの移動できる距離を4間(約7.3m)にするというように移動に付随する行為は移動距離の削減か、移動のまったくの代替として行動するのがふさわしいし、何らかの道具をつかったり物を探したりといった、意識の集中を必要とするものは攻撃の代替とするのがわかりやすいかもしれません。

攻撃の方法

「移動」することによって自身の武器の「間合い」まで、敵に近づくことができたキャラクターは「攻撃」を行うことができます。もしくは「移動」せずとも既に自身の武器の「間合い」に敵がいる場合は、その敵を「攻撃」することができます。「攻

撃」を自発的に行うことができるのは、自分の「行動手番」のときだけです。ただし、敵から「攻撃」を受けた場合は「反撃」という形ならば敵の手番であっても攻撃できます。

「間合い」はキャラクターの使用している武器によって定められていて「武器一覧表」に記載されています。この範囲に敵がいるときのみ攻撃を行うことができます。

さて、敵を自身武器の「間合い」にとらえることができたならば、いよいよ実際の「攻撃」になります。「攻撃」を解決するためには以下の手順を行います。

1 攻撃と反撃の宣言

「攻撃」を行うキャラクターはその「攻撃」の対象を宣言し、「攻撃」を宣言された側は「反撃」するかどうかを決めます。「攻撃」を受けた側が「反撃」を宣言するためには、この戦闘ラウンドでまだ「攻撃」を行っていないか、もしくは活劇点を消費して追加の「攻撃」を買う必要があります。

例：《御家人 仲三郎の場合》仲三郎と対峙した盗賊の1人が仲三郎に走り寄り(移動)、攻撃を宣言しました。仲三郎のプレイヤーは、反撃を宣言します。(この戦闘ラウンド、仲三郎のプレイヤーは「行動手番」をパスしていたので、また攻撃していません。)

2 命中判定

「攻撃」を宣言した側は使用する武器の技能判定を行います。技能判定の目標値は相手の「回避値」です。「攻撃」を受けた側も、「反撃」を行う場合は、命中判定の技能判定を行います。こちらも目標値は相手の「回避値」です。

「攻撃」に対する「反撃」がある場合は、命中判定の達成値(技能実効値+サイコロの目の合計)の大きな方の「攻撃」が先に命中します。大きな達成値の「攻撃」を完全に解決した後で相手の「攻撃」は解決されます。先攻側の「攻撃」で、重傷以上の傷を負った場合、後攻側はもう、「攻撃」を行えなくなります。また、攻撃側と反撃側の達成値が同じだった場合は、攻撃側の攻撃が先攻になります。

命中判定の目標値のである「回避値」に届かなかった攻撃は、外れたこととなります。

例：《御家人 仲三郎の場合》盗賊の攻撃の命中判定を行います。盗賊の匕首^{あいくち}で切りかかるので、〈小刀〉の技能判定を行います。盗賊の〈小刀〉の技能レベルは2、『技』の能力値は8です。つまり〈小刀〉の技能実効値は10ということになります。判定の目標値は仲三郎の「回避値」の18になります。ゲームマスターは盗賊のためにサイコロを振ります。結果、出た目は8でしたので、達成値は18になります。これは目標値と同じなので、命中することになります。

次に、「反撃」を宣言していた仲三郎のプレイヤーが命中判定を行います。仲三郎の〈剣術〉の技能実効値は14です。サイコロが振られ、出た目は「3」のツロ目で6でした。このツロ目で直ちに仲三郎は1点の活劇点を獲得します。攻撃結果は達成値20で、盗賊の「回避値」は13です。結果は命中になります。

盗賊の達成値と仲三郎の達成値を比べると仲三郎の方が大きいので、仲三郎の一撃が先に盗賊を捉えることになります。

3 受けと回避

攻撃が命中することとなった場合、相手は武器で「受け」るか〈体さばき〉で「回避」を試みることができます。ただし、「受け」や「回避」を試みることができるのは、まだこの戦闘ラウンドに「受け」や「回避」を行っていないか、活劇点を1点使用して追加の行動を買う場合のみです。

もし、「受け」か「回避」を行えないか、行わないならば相手の攻撃は命中したことになり、4打撃判定に進みます。

「受け」を行う場合は「受け」に使う武器の技能判定を行います。「回避」を行う場合は〈体さばき〉の技能判定を行います。「受け」や「回避」の目標値は相手の攻撃の達成値になります。これに成功すれば相手の攻撃は受け流したことになります。

「回避」を行う場合は〈体さばき〉の技能判定を行います。この場合も、目標値は相手の攻撃の達成値です。**ただし「回避」の場合は目標値（相手の攻撃の達成値）よりも大きな達成値を出さなくては成功しません。**「受け」は同じ値でも成功します。

武器による「受け」や〈体さばき〉による「回避」などで攻撃を避けることは、その手番のキャラクター（攻撃側）でも、反撃を宣言したキャラクターでも行えます。

例：《御家人 仲三郎の場合》盗賊は仲三郎の一撃を^{あいくち}七首で「受け」ようとします。〈小刀〉の技能判定を、仲三郎の攻撃の達成値である20を目標値として行う必要があります。ゲームマスターは

「受け」のためにサイコロを振りましたが、出た目は5、〈小刀〉の技能実効値は前述のように10なので、達成値は15となり、攻撃側の達成値の20にまったく届かず、盗賊は「受け」に失敗しました。

つばぜ 鏢迫り合い（選択ルール）

この選択ルールを採用する場合、「受け」の判定に成功したが、それが成功率0（攻撃側の達成値と等しかった）場合、戦いは鏢迫り合いになります。

鏢迫り合いになった場合は、鏢迫り合いが終わるまで、双方のキャラクターは、鏢迫り合い以外の身体を使った行動は一切行えなくなります。

鏢迫り合いが始まった場合は、自分の手番が回ってくるたびに解決のための武芸技能（剣術とか槍術）の対抗判定を行います。このとき、それぞれの達成値には各キャラクターの「体修正」を加えることができます。この対抗判定が再び同点の場合は、鏢迫り合いが続きます。どちらかが鏢迫り合いに勝った場合は、勝った側が一度だけ攻撃を実行できます。この攻撃は通常の戦闘ラウンドの攻撃1回としては数えず、活劇点の消費も必要ありません。鏢迫り合いに手番のキャラクターが勝った場合は、鏢迫り合いに勝ったことによる1回の追加の「攻撃」と通常の「攻撃」で2回攻撃できることになります。

4 打撃判定

命中判定に成功し、「攻撃」を受けた側が「受け」や〈体さばき〉による「回避」に失敗したか、あるいはそれらをまったく行わ

武器一覧表

武器名	打撃力	技能	体修正	間合い	備考
太刀 / 打ち刀	+3	剣術	有	1間	
脇差 / 小刀	+2	剣術	有	1間	
短刀 / 七首	+1	小刀	なし	半間	
十手	+0	十手術	有	半間	
手槍	+3	槍術	有	2間	
薙刀	+4	薙刀術	有	2間	
六尺棒	+1	棒術	有	2間	
棒手裏剣	+0	手裏剣術	なし	半間	※ 1
小柄	-1	手裏剣術	なし	半間	※ 1
クナイ / シコロ	+1	忍具	なし	半間	
テカギ	+0	忍具	有	半間	
拳	-1	拳法	有	半間	※ 2
蹴り	+0	拳法	有	半間	※ 2,3
組む	なし	柔術	なし	半間	
投げ	+0	柔術	なし	組み	※ 2,4,5

- ※ 1 これらは基本的に投げて使用する武器ですが、この表のデータは手に持って使う場合です。
- ※ 2 重傷以上の負傷は1段階低下します。
- ※ 3 蹴りによる攻撃は目標値が+2されます。
- ※ 4 既に組み付いていなければ投げることはできません。
- ※ 5 対抗判定の達成値の差異の3毎に追加で1Dのダメージが発生します。

なかった場合は、打撃判定で実際に相手に与えた負傷を決定します。打撃判定は攻撃に使われた武器によって決まっている「打撃力」にサイコロを1個を振って合計します。各武器の「打撃力」については「武器一覧表」に記載されています。「打撃力」が負の値の場合は、サイコロの目によってはこの段階マイナスのダメージになる場合もあります。

敵への「攻撃」が命中したならばサイコロを振って「打撃力」を加えて与えたダメージを決定します。このときにふられたサイコロの目が修正せずに「6」の目の場合は行為判定と同じように追加ロールを行います。追加ロールが発生した場合は、直ちにもう1つサイコロを振って、その出目をダメージに加えます。打撃判定の際、場合によっては複数のサイコロを振る場合がありますが、その場合それぞれのサイコロについて追加ロールが発生する可能性があります。

また、使用している武器の「体修正」の欄が有になっている武器での攻撃の際は「体修正表」によって示されているだけの、ダメージが追加されます。

さらに、命中判定の成功度が3以上ある場合、成功度の3毎に余分にサイコロを1振ってダメージを出します。なお、活劇点を使用して、自動的に攻撃を命中させた場合は、命中判定のサイコロの目が12だったとして成功度を計算するか、成功度0とするかどちらかを選びます。

相手へのダメージは次の式で計算することになります。

打撃力 +1D+ 体修正 + 命中判定の成功度の3毎に 1D

「攻撃」を受けた側が防具を身につけていた場合は、その防備点ぶんだけダメージが減少します。

ダメージの値が決まったら、「攻撃」されたキャラクターの「耐久値」とダメージを比較して「負傷表」を参照して、負傷状態を決定します。計算した結果のダメージが0以下の場合負傷は発生しません。

負傷表

ダメージ	負傷	手当目標値
耐久値 +5 以上	即死	—
耐久値以上	致命傷	18
耐久値の半分以上	重傷	15
耐久値の半分未満	軽傷	—

例：《御家人 仲三郎の場合》 仲三郎の与えた一撃の打撃判定を行います。仲三郎の使った打ち刀の「打撃力」は +3 です。ダメージを決定するためにサイコロを1個振り、「4」の目が出ました。仲三郎の「体修正」は +1 なので、この時点でダメージは 3+4+1 で 8、命中判定時の成功度は 7（達成値 20- 回避値 13）でしたので、さらにサイコロを2個振って「2」と「6」がでました。「6」が一つ出たので、さらにサイコロを1個追加ロールします。この目は「1」が出ました。結局合計のダメージは 17 点になります。盗賊の「耐久値」は 13 なので、仲三郎の1撃は

盗賊に致命傷を与えました。致命傷を負った盗賊の攻撃はキャンセルされてしまいます。

負傷の影響

このゲームではキャラクターが負傷を負った場合、「軽傷」、「重傷」、「致命傷」のどれかの負傷状態に置かれることになります。

各負傷状態の影響等は以下の様になります。

即死：天命点を使用して「実は生きていた」効果を得るか、活劇点を使用して負傷を軽減できなければ、そのキャラクターは死亡し、ゲームから脱落します。

致命傷：キャラクターは命に係わる深い傷を負います。こうなった場合キャラクターは転倒し、もはや自力では動けません。適切な医療を受けなければ 1D6 時間後に死亡します。『心』で目標値 18 の判定を行い、失敗すれば意識も失います。

重傷：キャラクターは深い傷を負います。『心』の能力値判定を目標値 15 で行い、失敗すれば意識を失います。意識を失わない場合も、以降の行為判定の目標値はすべて +3 されてしまいます。達成値を比べる対抗判定では達成値が -3 修正されます。

重傷を負うと脇役と雑魚のノンプレイヤー・キャラクター (NPC) は後述の士気判定を行わなくてはなりません。

軽傷：キャラクターは軽い負傷、比較的小さな切り傷や打撲を受けます。軽傷は、主役と準主役のキャラクターに対してはほとんど効果がありません。

脇役と雑魚のキャラクターは後述の士気判定を行わなくてはなりません。

例：《御家人 仲三郎の場合》 致命傷を負った盗賊は、その場にくずお倒れます。ゲームマスターは盗賊が意識を失うかどうかの『心』の能力値判定を目標値 18 でおこないます。盗賊の『心』の能力値は 7 です。サイコロを振った出目は 8 になりました。達成値は 7+8 = 15 で目標値には届かないので、盗賊は意識を失いました。このまま放置されれば数時間後に死亡するでしょう。

負傷の累積

既に負傷を負っているキャラクターが再び負傷を負うと、負傷が悪化する場合があります。その効果は「累積負傷表」を参照してください。

累積負傷表

		現在の負傷		
		軽傷	重傷	致命傷
追加の負傷	軽傷	変化なし ¹	変化なし ¹	変化なし ¹
	重傷	重傷	致命傷	致命傷 ²
	致命傷	致命傷	致命傷	致命傷 ²

1 脇役と雑魚は負傷するたびに士気チェックが必要です。
2 直ちに『体』の能力値判定を目標値 15 で行い、失敗すると死亡してしまいます。

士気判定

傷を負った者がノンプレイヤー・キャラクター (NPC) の脇役または雑魚の場合は、直ちに〈忍耐〉(技能がない場合は『心』の能力値判定)の技能判定を行います。判定の目標値は重傷の場合は18、軽傷の場合は15になります。この判定に失敗した脇役や雑魚のNPCは苦痛にうずくまったり、泣き喚いたり、とにかく戦力としては無力化されます。足が使えるならば逃げ出す選択をするものが大半です。(NPCですからその行動はゲームマスターが決めます。)

素手戦闘

素手での戦闘も基本的には刀などを用いた戦闘とルールは変わりません。基本的な流れは同じです。

打撃技(拳、蹴り)

武器を使わない戦いの基本は相手を殴ったり、蹴ったりする打撃技です。これらの打撃技を行う場合は〈拳法〉の技能判定を行います。打撃技による「攻撃」は、通常の武器を使った「攻撃」と同じように解決します。つまり、〈拳法〉技能で相手の「回避値」を目標値として技能判定を行うことになります。

〈拳法〉による打撃技の「攻撃」に対しても、「反撃」を行うこともできます。

また、打撃技による「攻撃」は通常の武器による「攻撃」と同じように「受け」や「回避」も行えます。

通常の武器による攻撃と違い、素手による打撃技が刀などの武器で「受け」られた場合、「攻撃」を行った側が受けに使われた武器の打撃力+1Dの半分のダメージを受けます。このダメージには「体修正」や「成功度」による追加のサイコロは適用されません。

さらに「拳」や「蹴り」などの打撃技での攻撃が命中し、ダメージを適用する場合は、重傷以上のダメージは自動的に1段階、負傷が軽くなります。

例:《下っ引きの弥太郎の場合》下っ引きの弥太郎は、酔っぱらった雲助と対峙しています。御上の御用とは無関係の争いなので、十手は使わずに素手で争います。弥太郎の「役格」は脇役、相手の雲助も脇役です。同じ「役格」同士の場合はプレイヤーキャラクターが優先されるので、先に弥太郎が「行動手番」を行います。弥太郎のプレイヤーは素手で雲助に殴りかかると宣言しました。ゲームマスターは「蹴り」で反撃すると宣言します。

弥太郎の〈拳法〉の技能実効値は9です。サイコロを振って出た目は11でした。合計した達成値は20になります。雲助の「回避値」は12なので、攻撃は命中し、成功度が8になります。雲助は〈拳法〉技能を持っていないので、『技』の能力値判定を行います。『技』の値は7でサイコロの目は6でした。都合、達成値は13になります。弥太郎の「回避値」は14で、これが目標値になります。達成値が目標値を下回っているのでこの攻撃は

どのみち外れることとなりますが、命中判定の達成値は、弥太郎の攻撃の方が高いので、この攻撃が先に解決されます。

まずは雲助は弥太郎の攻撃に対して「回避」を試みます。弥太郎の攻撃の達成値である20を目標値にして〈体さばき〉の技能判定を行います。流石に目標値が高く、雲助は「回避」を失敗しました。弥太郎の攻撃が命中することが確定したのでダメージを決定します。ダメージの決定にはサイコロを3個(通常の1個+成功度3毎に1個)振ることになります。「拳」の打撃力は-2なので、サイコロの出目の合計から2を差し引きます。サイコロの目は「4」「4」「5」が出ました。「6」の目がないので追加ロールはありません。サイコロの目の合計に打撃力の-1を加えると12になります。弥太郎は「体修正」を+1持っているため、それをこのダメージに加えると13になりました。雲助の「耐久値」は12でしたので、本来は「致命傷」ですが、素手での打撃攻撃で、重傷以上の負傷は1段階軽くなるので、雲助は重傷になります。雲助が意識を失うかを調べるために直ちに『心』の能力値判定を目標値15で行います。雲助は『心』の能力値が6しかありませんが、サイコロの目は11でした。達成値は17となり、意識は失いません。続いてNPCの脇役が重傷を負ったので士気判定が必要です。雲助は〈忍耐〉技能を持っていないので、もう一度『心』の能力値判定を目標値18で行います。これは追加ロールが可能な「6」の目が出なければ成功できない難しさです。結果としてはサイコロの目は「1」と「3」で合計4となり目標値には遠く及びません。雲助は酷く打たれた胸を抑えながら逃げていきました。

組みつき

両手が空いた状態の時、相手を捕まえ、組み付く攻撃です。組むだけでは相手にダメージを与えることは出来ませんが、その次の展開として、「投げ」たり、「絞め」たりすることによってダメージを与えることが出来ます。

相手に組みつくためには、〈柔術〉技能判定で相手の「回避値」以上の達成値を出さなくてはなりません。

「組付き」による攻撃に対しても、可能であれば「反撃」を行うことは可能です。

また、「組付き」の試みに対して「受け」や「回避」を行うことも出来ます。(その戦闘ラウンドにまだ「受け」や「回避」などの防御行動を行っていないか、活劇点を消費して追加の行動を買った場合)

例:《下っ引きの弥太郎の場合》弥太郎が酔っぱらった雲助をやっつけた後、先ほどの雲助の仲間と思いき別の雲助が2人、弥太郎を襲います。今度の雲助は2人とも「雑魚」です。

弥太郎はまずは1人の雲助を先ほどと同じように倒しましたが、その隙にもう一人の雲助が弥太郎に組み付こうとします。弥太郎は、この戦闘ラウンドで既に1人の雲助を倒すために1回の「攻撃」を行ってしまっているため、2人目の雲助の「組付き」に「反撃」を行うことはできません。(活劇点を使えば可能ですが、ここでは温存します。)2人目の雲助は〈柔術〉技能を持って

ないので『体』の能力値判定で「組付き」を試みます。雲助の『体』の値は7、ゲームマスターが振ったサイコロの目は9でした。達成値は7+9で16になります。目標値となる弥太郎の「回避値」は14ですから、この判定は成功することになります。弥太郎は組み付かれそうなところをなんとか「回避」を試みます。弥太郎の〈体さばき〉の技能実効値は9です。弥太郎のプレイヤーはサイコロを振ります。出た目は「6」。合計達成値は15となり雲助の「組付き」の達成値に届きません。どうやら弥太郎は組み付かれてしまいました。

組み付かれた状態のキャラクターは、「移動」をすることは出来ず、自身の行動手番では、「組付き」を振りほどこうとする以外の身体を使った行動は行えません。

組み付かれた状態を抜け出すためには、1回の「攻撃」の替わりとして「振りほどき」を試みるすることができます。振りほどきを行うためには〈柔術〉技能で組み付いている側と対抗判定を行います。対抗判定を行い、「組付き」を受けている側が対抗判定に勝てば、組み付かれた状態から抜け出し、1間（約1.8m）の距離をとることができます。対抗判定の結果が同じか組み付かれている側が負けた場合は、「組付き」の状態は次の戦闘ラウンドまでそのままです。なお、「組付き」を行っている側は、いつでも手を放して相手を開放することが出来るし、その行動は戦闘ラウンドの1回の行動としては考えません。

また、組み付いている側も自身の行動手番には、以降で説明する「投げ」「締め」「間接技」のどれかしが行えなくなります。

なお、組み付かれている側は、望むなら組み付き返すこともでき、これは「攻撃」などの行動とは考えずに、また自動的に成功します。つまり、両者とも相手に組み付いた状態になります。

相互に組み付いた状態になった場合は、最初に組み付いた側も〈柔術〉による対抗判定に勝つか、相手が進んで組付きを解かない限り、その状態を脱することはできません。

例：《下っ引きの弥太郎の場合》 次の戦闘ラウンド、弥太郎は自身の行動手番に組み付いてきている雲助を振りほどこうとします。〈柔術〉の技能判定を行い、達成値は16になりました。雲助は体格を生かして押さえつけようと『体』の能力値判定で対抗することにします。雲助の『体』の値は8です。ゲームマスターはサイコロを振り出た目は8でした。対抗判定の結果は同じだったので、弥太郎はこの戦闘ラウンド上手く逃れることは出来ませんでした。

投げ

素手での戦いの「投げ」は相手を投げ飛ばして転倒させる「攻撃」です。これを行うためには先に相手に対して「組付き」を成功させていなければなりません。「投げ」は〈柔術〉技能の対抗判定解決します。投げる側と投げられる側の〈柔術〉技能の達成値を比べて、投げる側が勝てば相手を投げるができます。「投げ」に対して、「反撃」「受け」「回避」は行えません。

例：《下っ引きの弥太郎の場合》 今度は組み付いている雲助の行動手番です。雲助は弥太郎を投げ飛ばそうとします。雲助は〈柔

術〉技能を持っていないので『体』の能力値で判定を行います。ゲームマスターはサイコロを振り、8の目が出ました。雲助の『体』は7ですから達成値は15になります。弥太郎は〈柔術〉技能で抵抗を試みます。弥太郎の〈柔術〉技能は8です。弥太郎のプレイヤーはサイコロを振り、出た目は4でした。達成値は12になります。これは雲助の達成値に届きません。弥太郎は雲助に投げ飛ばされてしまいました。

「投げ」によるダメージには「体修正」を加えません。また、「拳」や「蹴り」などの打撃技による攻撃と同じように、重傷以上の結果は、負傷が1段階低下します。さらに投げられた、キャラクターは自動的に転倒します。「投げ」の場合の成功度によるサイコロの追加は、対抗判定の達成値のの差異の3毎に1Dになります。

例：《下っ引きの弥太郎の場合》 したたか地面に投げつけられた弥太郎の負傷を判定します。雲助は弥太郎に対して達成値の差を3つけて勝ったので、サイコロは2個振ります。「投げ」の打撃値は「+0」なので、ゲームマスターはサイコロを2個振って出た目は「4」「5」でした。「投げ」の打撃力は+0なので弥太郎が受けるダメージは9になります。弥太郎の「耐久値」は13なので、これは「耐久値」の半分以上ですから、本来は重傷を負うこととなりますが、「投げ」による重傷以上の負傷は1段階軽くなるので、結果は軽傷になります。弥太郎は投げられて転倒し、軽い打撲を負いました。

転倒

相手に投げ飛ばされたり、負傷の結果であったり、戦闘中の何らかのアクシデントなどでキャラクターが転倒してしまうことがあります。

- ・転倒したキャラクターが行う身体を使う行為判定は目標値が+2されます。
- ・転倒したキャラクターが「攻撃」された場合は「回避値」が-2されます。

転倒している状態から立ち上がる行為は、1回の「攻撃」か3間の移動のかわりに行えます。（立ち上がった「行動手番」では「攻撃」が行えないか、移動できる距離が短くなるかのどちらかになります。）

キャラクターが転倒した場合、手に持っていた武器やその他の道具を落してしまいます。サイコロを1個振って2を差し引きます。結果の距離だけそれは飛んで行ってしまいます。離れた距離が0以下な場合は、落した物は、転倒した場所に落ちています。1以上の場合は、その場所まで移動して拾わなくてはなりません。

転倒しているキャラクターは、立ち上がりながらも、横に転がることによって移動することができます。このように移動する場合は、1戦闘ラウンドの移動は1間（約1.8m）のみになります。

例：《下っ引きの弥太郎の場合》 投げられて転倒してしまった弥太郎は、手に持っていた十手を落してしまいます。落した場所

を決めるために弥太郎のプレイヤーはサイコロを振ります。「3」の目が出たので、2を差し引いて十手は1間（約1.8m）離れたところに飛んで行ってしまいました。

弥太郎はこのままでは危険（「回避値」が低下し行為判定の目標値が上昇する）ので、すぐさま自分の行動手番で立ち上がりましたが、これで移動が半分になるか攻撃を行えなくなるかです。（勿論、活劇点を消費して、行動を買えば「攻撃」を行えます。）弥太郎は移動力を半分（6間→3間）にしましたが、十手は1間離れたところなので、直ぐに拾うことができました。

抑え込み

敵が転倒しているときは、その敵に「抑え込み」を試みることができます。「抑え込み」は〈柔術〉の対抗判定で解決します。これは単純な達成値を比べる対抗判定で、目標値は設定されません。この対抗判定に抑え込む側（攻撃側）が勝てば、「抑え込み」は成功し相手は抑え込まれた状態になります。対抗判定の結果が等しいか抑え込まれる側が勝った場合は抑え込みは失敗します。

もしも抑え込まれる側が2以上の差で対抗判定に勝った場合、抑え込まれる側は、抑え込みを逃れて即座に立ち上がるか、まだ「攻撃」を行っていないか、活劇点を使用して追加の「攻撃」を得れば、逆に「抑え込み」を試みる事が出来ます。

なお、「抑え込み」の判定に関して、抑え込まれている側は転倒していますが、それによって通常の技能判定の様に〈柔術〉の対抗判定に修正が付くことはありません。

「抑え込み」を受けて抑え込まれたキャラクターは、自分の行動手番に抑え込まれた状態からの脱出を試みる以外の身体の動きを伴う行動は行えません。抑え込まれた状態からの脱出も〈柔術〉技能の対抗判定で解決します。この対抗判定に抑え込まれている側が2以上の差で勝てば、抑え込みを振りほどいて、立ち上がるか、逆に「抑え込み」を試みる事が出来ます（活劇点の消費が必要です）。抑え込みを抜け出しても、立ち上がりずに、そのまま「組付き」状態となることも出来ます。（両者ともグラウンド状態です）

抑え込まれているキャラクターは、「攻撃」を受けた場合「回避値」が転倒による-2に加えて、さらに-2されます。（合計で-4）

捕縛

抑え込んだ相手は捕り縄を使って捕縛することができます。これも〈柔術〉技能の対抗判定で解決しますが、捕縛する側が2以上高い達成値を出さなければ、捕縛は成功しません。

また、抑え込んでいるキャラクターとは違うキャラクターが、捕縛を試みる場合（つまり1人が抑え、もう一人が捕縛する）は、達成値に+4できます。

絞め

相手を抑え込んでいる状態か組み付いている状態のときに、「絞め」での攻撃を行うことができます。「絞め」は首などを絞めて相手を気絶、もしくは絶命させるものです。「絞め」による攻撃を行う場合は、気絶させるのが目的か、殺すのが目的かを「攻撃」に先立って宣言します。

「絞め」による「攻撃」を行う場合は「絞め」る側と「絞め」られる側で〈柔術〉技能による対抗判定を行います。相手を抑え込んでいる場合は、絞める側が2以上の差で対抗判定に勝てば「絞め」ることに成功します。普通に組み付いた状態の場合は、対抗判定に4以上の差で勝たなくてはなりません。

一度「絞め」ている状態になったならば、「絞め」の効果が現れるまで、次の戦闘ラウンド以降も「絞め」ている状態を維持しなければなりません。

「絞め」始めた次の戦闘ラウンドから、毎回、「締め」が維持できているかどうかの〈柔術〉の対抗判定を行います。この「絞め」の維持に関する対抗判定では、最初のように達成値の差が2以上ある必要はなく、1でも上回っていれば「絞め」は維持されます。対抗判定の結果が同じ達成値になるか、「絞め」られている側が勝った場合は「絞め」の維持に失敗します。もしも「絞め」られている側が、対抗判定に2以上の差で勝った場合は、「抑え込み」や「組付き」の状態からも脱します。

「絞め」が維持されている場合、「絞め」ている側も「絞め」られている側も、その他の行動を行うことはできません。

「絞め」た状態が3戦闘ラウンド続くと、相手は2D分間気絶します。この3戦闘ラウンドの間に、絞めの維持を確認する〈柔術〉の対抗判定で5以上の差をつけて勝てば、その時点で相手は気絶します。殺すことを目的として「絞め」ている場合は4ラウンド連続で締め続けることに成功すれば相手は死亡します。またこの4連続の〈柔術〉判定の途中で成功度が5以上で成功することがあれば、その時点で頸椎を損傷し、相手は死亡します。

「絞め」に必要なのは連続した戦闘ラウンドですので、活劇点を使用して、同じラウンドに複数回「絞め」に成功しても、必要な連続回数には数えません。

気絶打撃

〈拳法〉技能を使って、相手を気絶させる事が出来ます。この気絶を狙った攻撃を「気絶打撃」と呼びます。「気絶打撃」は通常の攻撃と同じように解決しますが、通常の負傷は与えません。「気絶打撃」に対しては通常通り「反撃」「受け」「回避」が行えます。また、気絶打撃は負傷を与えません。

「気絶打撃」が命中した場合、実際の負傷は与えませんが、サイコロを振ってダメージの算出は行います。

気絶打撃のダメージ：1D+ 体修正 + 成功度3ごとに1D

「気絶打撃」を受けた側は、算出されたダメージの2倍を目標値にして『体』の能力値判定を行います。これに失敗すれば気

絶してしまいます。『体』の能力値判定の目標値は、「気絶打撃」の攻撃の達成値になります。「気絶打撃」を受けて気絶している時間はおおよそ2D分間です。

例：《御家人 仲三郎の場合》悪党どもの隠れ家に忍び込んだ仲三郎は、出会った悪党に「気絶打撃」を喰らわせます。気絶打撃が成功するかどうか〈拳法〉技能の判定を悪党の「回避値」である12を目標値にして行います。悪党は不意を打たれたので、「反撃」「受け」「回避」はできないとゲームマスターが宣言しました。仲三郎のプレイヤーはサイコロを振り、8の目が出ました。仲三郎の〈拳法〉の技能実効値は12なので、成功度は8になります。続いて「気絶打撃」のダメージを算出します。成功度が8なのでサイコロが3つ張られ「3」「4」「4」の目が出ました。体修正で+1されて結果は12になります。悪党は12の2倍で24を目標値にして『体』の能力値判定を行います。悪党は『体』が8しかないので、「6」のゾロ目で自動的成功をしなければ、気絶してしまいます。

峰打ち（手加減攻撃）

刀の刃のない側（峰）を使って攻撃するのが「峰打ち」です。峰打ち攻撃では、自動的にあたえるダメージが半分になります。（端数切捨て）またサイコロの目で「6」が出ても追加ロールは発生しません。「峰打ち」はダメージを加減した攻撃の総称ですので刃のない武器（たとえば六尺棒）でも行うことが出来ます。飛び道具では峰打ちは行えません。また、「峰打ち」では「体修正」を加えるかどうかを「峰打ち」を行った者が選択できます。また、同じように命中判定の成功度によるサイコロの追加を行うかどうかも選ぶことが出来ます。追加されるサイコロが2個以上の場合、その一部のみを追加することもできます。「体修正」と「成功度」によるサイコロの追加を行うかどうかの判断は、ダメージ決定のサイコロを振る前にしなければなりません。

例：《御家人 仲三郎の場合》次に、刀を抜いた仲三郎は、別の悪党に「峰打ち」を行うことにします。〈剣術〉技能の判定には成功度3で成功しました。相手の悪党は「受け」に失敗してしまいます。仲三郎のプレイヤーは、「体修正」も「成功度」によるサイコロも加えないことにしました。仲三郎のプレイヤーはダメージを決定するためにサイコロを1個だけ振ります。太刀の打撃力は+3です。サイコロの目は「6」が出ました。本来ならば追加ロールが発生し、さらにサイコロを振りますが、「峰打ち」なのでそれは振らず、結果は6+2で8になります。「峰打ち」のダメージは自動的に半分になるので、与えたダメージは4になります。悪党の「耐久値」は13でしたから、これは軽傷になります。脇役である悪党は「士気判定」を行わなくてはなりません。軽傷の士気判定の目標値は15なので〈忍耐〉の技能判定で15以上が必要です。悪党は〈忍耐〉を持っていないので、『心』の能力値判定で代用します。悪党の『心』は7でサイコロの目は7でした。合計は14なので、士気判定に失敗し、悪党は負傷した箇所を抑えながら逃げていきました。

オプション戦闘ルール

今まで述べてきた基本的な戦闘のルールに加えて、以下の戦闘ルールをオプションとして追加します。

複数人での攻撃

1人のキャラクターを同時に（同じ戦闘ラウンドに）刀や短刀などの武器で同時に攻撃できるのは3人までです。それ以上の人数は、たとえ武器の間合いに対象の人物を納めていても「攻撃」できません。この制限には飛び道具による「攻撃」は含まれません。

例：《御家人 仲三郎の場合》今や仲三郎は5人の悪党に囲まれています。戦闘ラウンドの最初、仲三郎は1人の悪党を斬り捨てました。つづいて、悪党たちの行動手番になります。最初に攻撃を行った悪党の「攻撃」は外れました。次の悪党の「攻撃」は成功しましたが、仲三郎は「受け」を行い、これに成功しました。3人目の悪党の「攻撃」は、再び外れました。残る最後の悪党は、4人目になるので攻撃できません。同時に複数の人間が1人を相手どるのは難しいのです。

武器の間合い

戦闘に使う武器にはそれぞれ「間合い」が定められています。戦闘時に同じ「間合い」の武器を持つ同士が戦う場合は、何も特別なことは起こりません。「間合い」の違う武器同士で対峙する場合は、攻撃を受けた側が「反撃」を宣言した場合に「間合い」が影響します。「反撃」を行う側の武器の方が「間合い」が長い場合は、「反撃」の達成値に+2できます。逆に、「反撃」側が「間合い」の短い武器を使用している場合は、「反撃」の達成値が-2されます。

例：《下っ引きの弥太郎の場合》弥太郎は辻斬り犯と対峙しています。弥太郎は十手（間合いは半間）で辻斬り犯に打ちかけられます。辻斬り犯は太刀（間合いは1間）で「反撃」を行います。弥太郎の〈十手術〉の技能実効値は10でサイコロの目は8でした。これを合計して達成値は18になります。「反撃」を行う辻斬り犯の〈剣術〉の技能実効値は9で、サイコロの目は7が出ました。合計で16になりますが、辻斬り犯の武器の方が「間合い」が長いので、達成値には2が加えられて18になります。結果として達成値は同じになったので、攻撃側である弥太郎の攻撃を先に解決します。

不意打ち

視界外からの攻撃など、不意を打たれた状況で攻撃を受けた場合は、この不意打ちのルールが適用されます。不意を打たれたキャラクターは、直ちに〈察知〉の技能判定を行えます。目標値は、刀や素手による近接攻撃の場合は15、飛び道具による攻撃の場合は、18になります。〈察知〉の判定に成功した場合は不意打ちは成立しません。

攻撃の種類	察知の目標値
近接攻撃	15
飛び道具攻撃	18

キャラクターが不意を打たれた場合は、その攻撃に対して、「回避」「受け」「回避」が行えません。また、不意を打たれる側が完全に立ち止まっている場合は、その「回避値」は半分になります。攻撃を行う側が、複数回の攻撃を行う場合は、最初の攻撃だけが不意打ちの影響を受けます。

例：《下っ引きの弥太郎の場合》 弥太郎は凶賊の背後から十手で一撃を加えます。凶賊は〈察知〉技能を持っていないので『心』の能力値判定をかわりに行います。十手での一撃ですので、目標値は15になります。凶賊の『心』の能力値は7で、サイコロの目は6でした。合計で13となり凶賊は弥太郎の不意打ちを受けることとなります。弥太郎は〈十手術〉の技能判定を行い、これに成功しましたが、凶賊は「受け」も「回避」も行えません。弥太郎の攻撃はすぐにダメージを出すこととなります。

逃走

戦闘中に、敵がこちらの武器の間合いから、背を向けて「逃走」した場合、その瞬間に逃げる敵を「攻撃」することが出来ます。この攻撃を臨機攻撃と呼びます。臨機攻撃を行うためには、その戦闘ラウンドで、まだ攻撃を行っていないか、もしくは活劇点を消費するなどして、追加の攻撃を行えなければなりません。逃走に際して、この臨機攻撃に対しては「受け」や「回避」は行えません。

例：《御家人 仲三郎の場合》 仲三郎と対峙していた悪党は、突然踵を返して逃げ出そうとします。仲三郎は既にこの戦闘ラウンドに1回「攻撃」を行っていたので、活劇点を1点消費して追加の「攻撃」を得て逃げる悪党の背中に斬りつけます。これに対して悪党は「受け」も「回避」も行えません。

戦闘離脱

相手の武器の間合いから出る場合も、いきなり背を向けずに後退する「戦闘離脱」を行った場合は、臨機攻撃は受けませんが、それに対して「受け」や「回避」は行えます。ただし、戦闘離脱の場合は、移動できる距離が半分（通常は6間が3間になります。）

例：《下っ引きの弥太郎の場合》 捕り物の乱戦の中、弥太郎は腕の立つ浪人から一旦距離を置こうと、「戦闘離脱」を試みます。下がろうとする弥太郎に浪人は「臨機攻撃」として切りかかりますが、弥太郎はなんとか「回避」に成功しました。弥太郎は浪人から3間ほど離れることができました。

臨機攻撃

前述の「逃走」や「戦闘離脱」の場合に加えて、2間以上の間合いの武器を使用している場合は、敵が2間の距離に入り、さらにそこから移動しようとしたならば、「臨機攻撃」を行えます。

（当然ながら、まだこの戦闘ラウンドに「攻撃」を未だ行っていないか、活劇点を消費して追加の「攻撃」を得た場合だけです。）

また、間合いが1間の武器でも、その間合いの中を通り抜けて移動しようとする敵に対しても同じように臨機攻撃を行えます。

間合いが半間の武器ではこのような通り抜けに対しては臨機攻撃を行えません。

上記のような臨機攻撃に対しては、通常通り「受け」や「回避」が未だ行っていないければ行えます。（勿論、活劇点を使用して、追加の防御行動を行うこともできます。）

例：《御家人 仲三郎の場合》 手槍を持った浪人と対峙している仲三郎は、浪人に近づいて斬りかろうとします。手槍は2間の「間合い」を持つ武器ですから浪人から2間の距離に近づき、さらに1間の距離に近づこうとしたときに「臨機攻撃」をうけました。浪人の「攻撃」は仲三郎の「回避値」を以上の達成値をだせなかったため浪人の「臨機攻撃」は外れました。1間の距離まで近づいた仲三郎が今度は「攻撃」を実行します。

飛び道具

今までの戦闘に関するルールは刀や素手で戦うためのルールでしたが、次に飛び道具を使った攻撃について説明します。

飛び道具の範疇にはいるのは弓や鉄砲のほかに投げて使用する手裏剣や小柄などです。

飛び道具での「攻撃」の場合は、その攻撃が命中したかどうかの判定の目標値は、敵までの距離で決まります。それぞれの飛び道具には「射程」が定められていて、それは「飛び道具一覧表」に記載されています。飛び道具は基本的に、この「射程」の3倍の距離までの目標に有効です。実際の目標までの距離ごとの命中判定の目標値は「飛び道具目標値表」に記載されています。表中の「命中」欄で / の前が標的が止まっている場合の目標値で、 / の後ろが標的が移動している場合の目標値です。

- 目標の身体の一部が隠れている場合は、目標値は+2されます。
- 身体の一部や、小さいものを狙う場合、あるいは隠れている面積が身体の大半である場合は目標値が+5されます。
- 伏せている敵を5間以上の距離で攻撃する場合は、目標値が+3されます。
- 「よく狙って撃つ」と目標値が2だけ低下します。そのかわりにその戦闘ラウンドには移動を行えなくなります。なお、「よく狙って撃つ」効果は、たとえ複数の戦闘ラウンドにまたがって狙い続けても効果は累積しません。

飛び道具目標値表

射程距離	命中	払い・回避	打撃力
射程以下	12/15	20/25	—
射程の2倍まで	15/18	18/20	-1
射程の3倍まで	20/24	15/18	-3

飛び道具に対する受けや回避

鉄砲以外の飛び道具からの攻撃に対しては武器で払ったり回避したりできます。

飛び道具の攻撃を払ったり、回避したりするための目標値は「飛び道具目標値表」の「払い・回避」の欄に記載されています。/の前の数字は小柄や手裏剣など手で投げられた武器を払ったり、躲したりする難易度です。/の後ろの数字は弓矢による攻撃に対するものです。なお、飛び道具による攻撃を「受け」や「回避」するためには、その攻撃に気付いていなければなりません。視覚外からの攻撃を受けた場合は〈察知〉の技能判定を行って、成功すれば「払う」か「回避」を試みることができます。

飛び道具による攻撃を「払う」場合は使用している武器の技能による判定を行います。「回避」を行う場合は〈体さばき〉技能による判定を行います。どちらの場合も判定に成功すれば、飛び道具による攻撃は外れます。

飛び道具によるダメージ

また、飛び道具による攻撃は打撃判定時に間合いによって修正されることがあります。「飛び道具難易度表」に記載されている修正をダメージの算出時に適用してください。

また飛び道具による攻撃ではダメージに「体修正」は適用されません。

例：《御家人 仲三郎の場合》 盗賊一味と戦っている最中、仲三郎は、盗賊の頭目が短筒をこちらに向けているのに気が付きました。仲三郎は咄嗟に小柄を抜いて、短筒を構えている頭目に投げつけます。小柄を投げる技能は〈手裏剣術〉のようですが、仲三郎は習得していないので『技』の能力値だけで判定することになります。頭目は4間（約7m）離れたところからこちらを

飛び道具一覧表

武器名	打撃力	技能	体修正	射程
リボルバー銃	+2	鉄砲術	なし	5間（約9m）
火縄銃	+3	鉄砲術	なし	10間（約18m）
短筒	+2	鉄砲術	なし	3間（約5.5m）
大弓	+1	弓術	なし	12間（約22m）
半弓	+0	弓術	なし	10間（約18m）
棒手裏剣 / クナイ	-1	手裏剣術	なし	3間（約5.5m）
板手裏剣 / 小柄	-2	手裏剣術	なし	2間（約3.5m）

狙っています。小柄の射程は3間（約5.5m）ですから、「飛び道具難易度表」の「射程の2倍まで」の行を使うこととなります。頭目は移動していないので、/の前の難易度である15を使うこととなります。仲三郎のプレイヤーはダイスを振り9の目が出ました。『技』の値の10を加えて、達成値は19となり、成功度4で命中することになりました。盗賊の頭目は、小柄を回避しようとしめす。頭目は〈体さばき〉の技能判定を行います。〈体さばき〉の技能実効値は9です。ゲームマスターは頭目のサイコロを振ります。結果は6で達成値は15、「飛び道具難易度表」によると回避の難易度は18なので、頭目は飛んでくる小柄を躲すことはできずに命中してしまいます。

命中した小柄のダメージを計算します、小柄の打撃力は-2、射程によってさらに-1の修正を受けます。命中判定の成功度が3なのでサイコロは2個振ります。出た目は「1」と「6」でした！。したがって追加ルールが発生し、さらにサイコロを1個振ります。今度の出目は「3」です。サイコロの目は合計10になり、最終ダメージは-3を加算して7になります。頭目の「耐久値」は13でしたので、耐久値の半分以上のダメージを受け盗賊の頭目は重傷を負うことになりました。

二の矢

飛び道具には、通常の刀剣による「攻撃」とは違い、一度攻撃したならば、もう一度、弾や矢を準備しなくてはなりません。

次の矢玉の準備は通常の「攻撃」や「移動」のように行動の1つとして考えます。手裏剣や小柄は1回の「攻撃」もしくは「移動」の代わりとして準備することができます。矢は2回の「攻撃」や「移動」の代わりとして準備できます。つまり1戦闘ラウンド「攻撃」も「移動」も行わなければ合計で2回となり、矢は準備できるということです。もちろん活劇点が十分にあればそれで追加の行動を買って矢を準備することもできます。

鉄砲の場合は再装填にまるまる10戦闘ラウンドが必要です。そのあいだ一切他の行動を行うこともできません。ただし、活劇点を消費した場合に限って、「移動」や「回避」による防御を行うことができます（受けはできません）。

リボルバー

ゲームの舞台が幕末など江戸時代末期の場合はリボルバー式の拳銃が登場するかもしれません。リボルバー拳銃は、6発まで弾を装填せずに射撃できます。6発射撃し終わると、再装填には3戦闘ラウンドが必要です。再装填作業中は、他の行動（移動や戦闘）を行えません。

甲冑

このゲーム「八百八町浮世草子」の舞台は江戸時代ですのであまり甲冑を着た侍が登場することは無いかもしれませんが、もしも必要になれば次のように扱います。

本来甲冑には様々な様式があるのですが、このゲー

ムでは「具足」と「鎖帷子」の二つだけを扱うことにします。「具足」は戦国時代に侍たちが着用していた、いわゆる鎧兜の総称ということでこのゲームでは扱います。当世具足、腹巻、胴丸、大鎧などの様々な型式の鎧をすべて含んで具足とします。また鎖帷子は鉄の輪つないで作った鎧下や陣羽織のようなものです。映画の忠臣蔵などでは、討ち入りを行う浪士たちが着込んだりしています。こういった甲冑の効果はゲーム上ではダメージの軽減します。

「具足」はダメージを6点減少させます。また「具足」を身につけたキャラクターは『技』の能力値が2下がったものとして行為判定を行わなくてはなりません。これは『技』を基本とする技能判定にも影響を与えます。

「鎖帷子」はダメージを4点減少させます。また「鎖帷子」を身につけたキャラクターは『技』の能力値が1低下します。

その他の行動

戦闘場面になって「攻撃」や「受け」、移動のほかに様々な行動が行われるでしょう。それらのうちの代表的なものについて説明します。

抜刀する

敵を攻撃するためには武器が準備されたいくなくてはなりません。刀は抜かれていなければいけませんし、手裏剣も懐から出されていなくてはなりません。これらの行為は1回の攻撃か3間の移動のかわりにおこなうことができます。つまり抜刀する戦闘ラウンドの行動手番では6間の「移動」+「抜刀」か3間の「移動」+「抜刀」+「攻撃」のいずれかを行えることになります。

なお、「剣術流派」の中には、抜刀していなくても、瞬時の抜刀し「攻撃」や「受け」を行えるものもあります。

叫ぶ

一言か二言叫ぶぐらいならば特に行動と考える必要はありません。ゲームマスターは常識の範囲で傾を認めてよいでしょう。

伏せるまたは立ち上がる

何かから隠れるために伏せたり、逆に伏せてる状態や転倒している状態から立ち上がることは1回の行動と考えます。これらの行動は「攻撃」か3間の「移動」のかわりに行えます。

しゃがむ

伏せるまでいかになくとも単にしゃがむこともあるでしょう。しゃがむ行為は移動の一環として考え、3間の移動に匹敵するものとします。しゃがんでいる目標に対する飛び道具の攻撃では目標値が+2されます。

物を拾う

地面に落ちているものを拾う行動は、3間の「移動」もしくは「攻撃」のかわりに行えます。

負傷の治癒

受けた負傷は1日を過ごすごとに回復の可能性があります。

軽傷：軽傷は、1日が経過すると（翌日になると）自動的に治癒します。

重傷：重傷は、〈医術〉による手当に成功しなければ治癒しません。〈医術〉による手当の目標値は、15です。この手当の試みは1日に1度のみ行えます。手当に成功したのち、回復には1週間を要します。1週間後に目標値15の『体』の能力値判定を行い、これに成功すると、傷は全快します。もしもこの回復判定で「1」のゾロ目が出た場合は傷は悪化し、致命傷になってしまいます。そうすると再び早急に〈医術〉による手当を受けなくては命にかかわります。

重傷のキャラクターを〈医術〉の技能を持っているキャラクターが看護した場合は『体』の能力値での回復判定の目標値から〈医術〉の技能レベルを差し引くことができます。

回復の判定は、朝キャラクターが起床した時点で行います。

致命傷：致命傷は、〈医術〉で目標値18の手当に成功しなければ回復はしません。この〈医術〉の判定に成功すれば、以降、この負傷は重傷として扱います。致命傷は負ってから1d6時間以内に治療しなければキャラクターは死亡してしまうので、早い手当が必要で。

例：弥太郎が致命傷を負って、蘭学医の梅雪和尚のもとに運び込まれました。梅雪和尚はすぐに手当を開始します。梅雪和尚の〈医術〉の技能レベルは3、『心』の能力値は10で技能実効値は13になります。サイコロが振られ、出た目は6。合計して達成値は19になるので、弥太郎は何とか一命を取り留めました。この手当の成功で、弥太郎の負傷は致命傷から重傷に変わります。

傷を負った日から7日が経過し、治ったかどうかの『体』の能力値判定を行います。基本の目標値15から梅雪和尚の〈医術〉技能レベルの3を引いて12が目標値になります。弥太郎のプレイヤーがサイコロを振り6の目が出ました。弥太郎の『体』の能力値は8ですから合計で14となり、1週間で傷は癒えたことになります。

睡眠、食事、疲労

このゲーム中、キャラクターたちは特別な事情がない限り、毎日きっちり食事と睡眠をとっているものとみなします。ゲームの本筋とは関係ない部分では、食費なども考慮する必要がありません。勿論、それを細かく描写して楽しむことは自由ですのでプレイヤーとゲームマスターの裁量で自由に決めて構いません。

問題は、キャラクターの誰かが敵に捕らえられたりして、十分な食事や睡眠がとれない場合です。キャラクターがこういった状態に陥った場合はまず最初の1日は特に問題ありません。2日目以降は目標値15の『体』の能力値判定を行い、これに失敗すると疲弊状態になります。疲弊状態になった場合は、あらゆる行為判定の目標値が+2されます。

既に疲弊状態になっているキャラクターが再び『体』の能力値判定に失敗した場合は衰弱状態になります。衰弱状態では、自分から身動きすることは殆どできません。

衰弱状態のキャラクターがさらに『体』の能力値判定に失敗した場合は、死亡してしまいます。

毎日の『体』の判定の目標値は疲弊や衰弱による目標値修正を加えずに行います。また、ゲームマスターはキャラクターの置かれた状態に合わせて目標値を調整しましょう。全く飲まず喰わずなのか、水だけでも飲むことができるかで大きく変わってしまうでしょう。

その他のルール

この章では、戦闘シーン以外で、八百八町浮世草子のゲーム中に良く起こる出来事に関するルールを幾つか記載します。

尾行

秘かに対象の人物の後をつけ、その人物の行先や接触する人物などを調べる行為は、とくに捕り物のシナリオなどでは良く行われるでしょう。

尾行は、尾行の対象が尾行に気づいてまこうとしている場合と、気付いていない場合では解決方法が異なります。

尾行を行う場合は、尾行を行うキャラクターは〈知覚〉の技能判定を行います。判定の目標値はその場所が人通りが多かったり、入り組んだ場所である方が高くなります。

〈知覚〉の判定に失敗したならば尾行対象を見失ってしまい、尾行は失敗します。

尾行される側は〈察知〉の技能判定を、尾行してきているキャラクターの〈知覚〉の達成値を目標値にして行います。これに成功すると尾行されている側は尾行されていることに気が付きません。

尾行目標値表

場所の例	目標値
人ごみの神社や寺の境内	18
人通りの多い通り	16
普通の通り	15
裏通りや人の少ない通り	14
街道上	10
山林の中など	16

聞き込み

ゲームの進行中、何らかの情報を集めるために聞き込みをして回る（いわゆる足で稼ぐ）ことも起こるでしょう。そういった場合は、〈江戸町〉と〈弁舌〉の技能を判定します。ゲームマスターは集める情報の希少性に合わせて、目標値を設定してください。聞き込みの結果は、〈江戸町〉の技能は、聞き込みを行ったり、それに協力するキャラクターの内、最も高い技能を持っている者が判定をの技能実効値を使用できます。〈弁舌〉の技能は、聞き込みに参加する全員が判定できます。

〈江戸町〉の技能は、聞き込みを行う場所や方法についての示唆を与えることが出来るので、聞き込みに必要な時間を短縮します。通常、1回の聞き込みには1日を必要としますが、〈江戸町〉の技能判定に成功すると、必要時間は半減します。

聞き込みの結果、どの程度の情報を得られるかは、〈弁舌〉の技能判定の結果を見てゲームマスターが裁定します。なお、聞き込みが不調に終わった場合は、聞き込みを再度行うこともできます。当然、時間は経過します。

尋問 / 拷問

対象を捕らえ、脅したり宥めすかしたりして情報を得る行為が尋問です。尋問は尋問を行うキャラクターの〈弁舌〉と尋問されるキャラクターの〈忍耐〉の技能で対抗判定として、達成値を比べます。尋問する側が対抗判定に勝った場合は、尋問されている側は情報を喋ります。尋問には基本的に1日（10時間）かかります。この時間は尋問を行った側が、対象の〈忍耐〉の達成値を上回った分だけ尋問時間が短くなります。1上回るたびに1刻（2時間）短縮されます。

情報を引き出す際、相手に肉体的苦痛を与えて拷問することもできます。これは与える肉体的苦痛によって、相手の〈忍耐〉の判定の達成値を低下させます。肉体的苦痛は対象に負傷も与えます。

与える負傷	〈忍耐〉の達成値に対する修正
軽傷	-2
重傷	-5

拷問によって負傷を負ったNPCの雑魚と脇役は、通常の負傷による士気判定も行う必要があります。この判定に失敗しても、やはり情報を喋ります。

プレイヤーキャラクターの全てとNPCでも主役と準主役は、活劇点を使用して情報を喋ることに抵抗できます。

説得

ゲームを通じて、プレイヤーキャラクターたちはNPCとコミュニケーションをとって彼らの行動や考え方に影響を与えたり、協力を取り付けたりするかもしれません。その様な場合は「説得」を行います。「説得」は〈弁舌〉の技能判定と、相手の『心』の能力値判定で解決します。

まず最初に、「説得」を試みる側が〈弁舌〉の技能判定を行います。この技能判定の目標値は基本が15ですが、ゲームマスターは、説得する内容や、相手のNPCとの人間関係で、目標値を修正します。技能判定に成功すれば、今度は相手が『心』の能力値判定を行います。この目標値は10に〈弁舌〉の成功率を加えたものになります。この『心』の能力値判定に成功すれば、「説得」の試みは失敗します。失敗すれば、相手は「説得」に応じ、考えを改めたり、プレイヤーキャラクター達に協力を行ったりします。

人別帳

この章では、「八百八町浮世草子」のキャラクターを作るにあたって、登場人物のヒントになるような職業を紹介します。

町奉行所の人々

町奉行所は江戸の町の治安を預かる、今の警察と裁判所を合わせたような機能にさらに戸籍調査や、商業の監督など市役所のような仕事もしていました。江戸には、北町奉行所と南町奉行所がありました。(時期によっては1つだけのときも、あるいは三つあったときもあります)

町奉行

町奉行は奉行所の長官で旗本が任命されました。その手当ては3000石といわれています。(年収3億円)

町奉行は以下の同心や与力と違い世襲制ではありませんでしたので、その任期は大体5年程度でした。

町奉行のキャラクターは大身の旗本なので、経済的には恵まれています。本来の町奉行の仕事は基本的にデスクワークで、江戸城への登城が必要でした。(老中などとの打ち合わせを江戸城内で行いました。)町奉行のキャラクターは武家社会と江戸町に関してはある程度精通しているかもしれません。

町奉行のキャラクターは〈武家社会〉〈江戸町〉また主役として町奉行を扱う場合は高めの〈剣術〉などの技能があった方が良いでしょう。

与力

与力とはいづれかの長に仕えて支える、いわば参謀の様な存在ですが、ここでは町奉行所の与力について簡単に説明します。町奉行所の与力は御家人であることが一般でしたが、同心よりも高禄(高給)でした。100石~200石どりくらいでしょうか。(現代の月収だと80万円~150万円程度でしょうか)また与力は同心と違い騎馬が許されました。捕り物の場面などでは騎馬の与力が徒歩の同心を指揮して下手人(犯人)を取り押さえたりなどということもありました。

与力のキャラクターは、同心たちの監督、指揮を行うことが主で、収入もそれなりにあります。技能としては、〈武家社会〉〈江戸町〉〈馬術〉〈弁舌〉などでしょうか。

同心

同心は奉行所に勤める幕府の下級役人で普通は御家人です。町奉行所の同心は、まるで刑事ドラマの刑事たちのように事件を捜査し、下手人(犯人)を逮捕します。幕府の下級役人である彼らは奉行所の役宅(社宅?)に住んでいることがほとんどです。その役宅の場所から「八丁堀」などと呼ばれることもありました。

同心は下級の御家人なので薄給でした。現在の貨幣に換算すると月収15万円くらいでしょう。同心のキャラクターは〈江戸町〉や〈知覚〉などが高い可能性があります。

めあかし 目明し

目明しはいわゆる十手持ちで、町奉行所の配下として江戸の町の治安維持に協力している町人です。十手を預かって、事件の捜査や治安維持活動を行います。その手当ては、ほぼ無給か、ごく僅かで、いわば町人の中での名誉職でした。

「~親分」と呼ばれる目明しの主人公はかつてのテレビ時代劇では人気のヒーロー像でした。目明しのキャラクターに向いている技能は〈江戸町〉〈知覚〉〈隠密〉などでしょうか。

捕り方

御用と書かれた提灯と六尺棒を持って犯罪者を追い詰める集団としてよくテレビの時代劇に登場する捕り方ですが、実際には寄せ場の無宿人などを臨時に雇い入れたいわばアルバイトで常駐する役人ではありませんでした。実際にはそう簡単には動員できなかったのです。しかしゲームで登場させる場合は、そのあたりの詳細はあまり触れずに、テレビ時代劇そのままの大量の雑魚キャラクターとして扱っても良いでしょう。

市井の人々

町に住む人々、いわゆる町人は何かの職人か、人夫、商人が大半でした。中には武士の身でありながら仕える先のない浪人や、無役の御家人など、生活に困窮する人々も多くいました。

剣客

剣客は、職業というよりも生き様です。剣の道に生きるサムライが剣客です。何処かの藩に仕える者もいましたが、町で道場を開いたり、あるいは単に浪々の身をもてあます者もいました。

剣客のキャラクターの技能は何を置いても〈剣術〉です。最低でも剣術を4レベル以上持っているべきでしょう。それ以外の技能はそのキャラクターの実際の職業、身分で大きく変わります。

医者

江戸の医師は、基本的には漢方医ですが、怪我などについては縫合などの外科的手段を用いました。町医者や幕府や藩に仕える御殿医と町医者がいました。

医者のキャラクターは〈医術〉や〈読み書き〉、ときには〈蘭学〉などを修めているべきでしょう。

芸者

芸者は踊りや三味線、その他のお座敷芸で客をもてなすことを生業とした女性です。表向きは性的サービスは行わないことになっていますが、その実はそういったことに身を投じる者は多く、そのことが理由で遊女とは確執があることもありました。

芸者のキャラクターは〈芸能〉技能の〈踊り〉〈三味線〉などや情報通としての〈江戸町〉などをもっていることでしょう。

火消し

火消しには大名火消し、定火消し、町火消しがありますが、火消しと言ってすぐにイメージするのはイロハの組に分かれた町火消しでしょう。大名火消しは各大名の藩邸と江戸城を火災から守るのがその役目です。定火消しは旗本に与えられた役で、いわば江戸の町の消防署のような働きでした。町火消しは町奉行の配下にはありましたが、手弁当の自治組織で、定火消しなどでは手が回らない町家の消防に活躍しました。「～長屋」や「～屋」から出火すれば町火消しが活躍することになります。また、町火消しはあくまでも無給の自治活動なので、所属する者たちはそれぞれ正業を持っているのが普通でした。

辻売り

いわゆる露天商が辻売りです。大きな商店は立派な店舗を構えています。その日その日の買い物（野菜や魚など）は露天や天秤棒を担いだ商人から買うのがふつうでした。辻売りはこれらの商売をする人々です。また、いわゆる屋台もこれに含まれるでしょう。江戸には蕎麦や寿司の屋台がたくさん出ているようです。

辻売りのキャラクターは〈江戸町〉〈弁舌〉などの技能を持っていることが多いでしょう。

義賊

義賊は大きな商家や武家屋敷などを狙う窃盗犯で、盗んだ金品は貧しい人々にわけあたえます。公儀からみればただの窃盗犯ですが、庶民からは一種のヒーローのような存在です。

義賊のキャラクターは〈江戸町〉〈運動〉〈隠密〉などの技能を持っているでしょう。

浪人

侍の身分を持ちながら、仕官先がない（仕事がない）者が浪人です。浪人は何らかの理由で主家を出奔したり、主家自身が改易（取り潰し）にあたりたりした場合や、もともと浪人の子息として生まれる場合があります。

浪人は普通非常に生活に困窮しており、何らかの生業を持っているものです。テレビ時代劇でよく見かけるような「傘張り」や「寺子屋」の先生、などがその代表例です。多くの場合はその妻が生活を支えていることがありました。

浪人は、何らかの生業にかかわる技能を持っていることでしょう。

NPC

プレイヤーが演じるキャラクター以外の登場人物はすべてゲームマスターが演じます。これらのキャラクターはノンプレイヤーキャラクター(NPC)と呼ばれます。以下にNPC専用のルールを説明します。

NPCの役格

NPCも役格をやはり持っていますがプレイヤーキャラクターの3つの役格にくわえて「雑魚」という役格があります。「雑魚」とは最も下の役格で行動手番はいつも最後になります。また、攻撃を受けても反撃することも、武器で「受け」することも、「体さばき」で攻撃を「回避」することもできません。いわゆるやらせ役です。

NPCの能力値と技能

NPCの能力値や技能はゲームマスターが自由に決めても構いませんし、通常のキャラクター作成ルールに則って作っても構いません。キャラクター作成ルールに則るならば「雑魚」のNPCは役作り点80点程度が適当でしょう。

自由にNPCを作る場合はおおよそ、次のガイドラインを参考にしてください。

能力値

NPCの能力値は主役ならば10、準主役が9、脇役が8、雑魚

が7を目処に設定すれば間違いありません。

特に、戦闘に大きく関わる『技』の能力値はダイレクトにそのNPCの強さに直結します。

技能

技能もまったく自由に設定してよいのですが、戦闘に関する技能レベルだけは次のガイドラインがよいでしょう。

NPC 技能レベル表

NPCの役格	技能レベル
主役	4以上
準主役	3以上
脇役	1～2
雑魚	1もしくは無し

NPCの活劇点

NPCも活劇点を利用できますが、自動的に行為判定を成功させるには使用できません。また、NPCが登場するときに持っている活劇点は以下ようになります。

NPC 活劇点表

NPCの役格	活劇点
主役	1D
準主役	1D - 2
脇役	1D - 4
雑魚	活劇点なし

NPCは最初に持っている活劇点を使うだけで例え行為判定で「6」のゾロ目が出てプレイヤーキャラクターのように活劇点を新たに得ることはありません。ただし、プレイヤーの直接の仲間のNPCはこの限りではありません。

NPCの士気

たとえ雑魚でもNPCも血の通った人間です。彼らは戦闘に際して、特別な事情がない限り死ぬまで戦わないのが普通でしょう。ゲームマスターは、NPC達の心理状況を勘案して、特に戦闘シーンなどでは行動を決定したほうがよいでしょう。

戦闘になった場合、役格が脇役や雑魚のNPCで戦いに慣れていないものは戦闘の場から離れようとします。また、戦って負傷した場合も、逃げたり降参したりするかもしれません。またたとえ負傷していなくとも、戦闘の旗色が悪くなると逃げ出したり、あるいは消極的な行動にでたりしがちです。

NPC、特に雑魚には士気は上手く利用して、戦いのシーンなどが長引きすぎるのを防ぐ方がよいでしょう。

通常士気はNPCの『心』の能力値と同じです。負傷した場合

の士気判定は「負傷表」に記載されています。

負傷したり、旗色が悪くなったりした場合、士気で目標値15(状況によって変更するべきでしょう)の判定を行い、失敗すればNPCは逃走します。

NPC管理表

巻末に付属している「NPC管理表」は、ゲームマスターがNPCを記録するためにあります。「NPC管理表」には通常のNPCを管理するものと雑魚を管理するものがあります。雑魚は通常、戦闘シーンに沢山登場し、物語上では、倒されることが彼らの仕事ですから、雑魚のNPCの各個人を細かく設定管理したりしないで、1つの雑魚のデータをその雑魚の集団全体で共有します。雑魚管理表では表の上部に雑魚のデータ欄があり、その下に各雑魚個人の活劇点と耐久値の現状を記録する欄があります。(雑魚は活劇点を持っていないので、活劇点の欄は脇役を集団として扱う場合に使用します。)

NPC管理表は以下よりEXCEL版をダウンロードすることもできます。

<https://d-trpg.com/download>

経験と成長

この八百八町浮世草子ではキャラクターの成長はそれほど重要ではないと思いますが、それでも自身のキャラクターが成長していくのは嬉しいものです。

経験値の獲得

通常、1つのシナリオをクリアしたプレイヤーキャラクター達には、経験点が与えられます。プレイヤーたちに経験点を与えるのはゲームマスターの重要にして喜ばしい仕事です。経験点を与える仕事は喜ばしい仕事ですからゲームマスターは、時には敵役のNPCにも経験点を与えても構いません。

経験点は通常、次のようなガイドラインがよいでしょう。

◆シナリオをクリアした

シナリオを最後までプレイしたキャラクター全員に10点の経験点を与えます。

◆シナリオを通じてうまくロールプレイした。

八百八町浮世草子は時代劇世界を遊ぶTRPGです。その趣旨に沿って、うまくロールプレイできていれば、3点の経験点を与えましょう。

◆印象的な成功や失敗

ゲームを通じて技能判定や能力値判定で印象的な成功や失敗をしてゲームを盛り上げたキャラクターには3点が適当な報酬でしょう

◆その他様々な要素

上記以外の様々な要素をゲームマスターは勘案して、さらに5点～10点の経験点を与えてもよいでしょう。

成長

キャラクターの成長はシナリオとシナリオの間にだけおこなうことができます。実際のシナリオを開始してしまえば、例えば経験値が残っていてもそのシナリオが終わるまではキャラクターを成長させることはできません。複数回のセッションによって進行する長いシナリオの場合は、ゲーム内の時間の流れを勘案して、ゲームマスターシナリオ途中での成長を認めても構いません。

能力値の成長

能力値を成長させるためには「能力値成長表」で現状の能力値の欄を調べます。そこに記載されているのが、現状よりも1だけ大きな能力値にするのに必要な経験点です。また能力値はどんなに経験点があっても11以上にはなりません。

能力値成長表

現在の能力値	必要経験点
6	12
7	15
8	17
9	20
10	22
11	22
12	25

技能の成長

技能も能力値と同じように「技能成長表」の現在の技能レベルの欄に記載されている経験点を支払うことによって技能レベルを1上げることができます。技能レベルは8が最高です。どんなに経験点があっても、それ以上は成長させることができません。

技能を新たに修得する場合は、経験点を10点消費します。この経験点を支払うことによって新しい技能を技能レベル1で修得します。

技能成長表

現在の技能レベル	必要経験点
1	8
2	12
3	16
4	20
5	24
6	28
7	32

耐久値の成長

「耐久値」は経験点を消費することによって上げることはできません。しかしながら『体』の能力値を上げることによって、「耐久値」も上昇します。(耐久値=「体」×0.5+5)

回避値の成長

「回避値」も「耐久値」と同じように、直接成長させることはできませんが『技』の能力値や〈体さばき〉の技能レベルが上昇することによって「回避値」は成長します。(回避値=技+5+〈体さばき〉の技能レベル)

新たな流派の習得

ゲームを通じて十分な修行時間を使ったとゲームマスターが認めたならば、新たに流派を習得することもできます。流派の習得に必要な経験点はキャラクター作成時に必要とされる役作り点と同じです。

ただし、有名剣術流派の場合は、その流派の師匠に師事して少なくとも半年の修行が必要です。勿論、その両派の該当する武芸技能の技能レベルが4以上ないと流派の習得は行えません。

我流の場合は師匠は必要ありませんが1年以上の鍛錬が必要です。

活劇点の成長

活劇点そのものは、経験点で増えることはありません。しかしながら「活劇点蓄積限界」は経験点によって伸ばすことができます。経験点を20点支払う毎に、「活劇点蓄積限界」を1点の上昇させることができます。「活劇点蓄積限界」は、その役格の通常の蓄積限界の2倍が成長の上限になります。

なお、活劇点蓄積限界が上昇するという事は、そこから2を差し引いて算出される、シナリオ開始時の初期活劇点もそれに合わせて上昇することになります。

江戸の雑学

このゲームの舞台となるのは江戸時代の日本です。江戸時代の日本については様々な資料が出版されていますので、ここでは簡単に江戸時代の通貨と度量衡、年号などについて記載していきます。

江戸時代の通貨

江戸時代には基本的に三通りの通貨が使用されていました。金貨と銀貨と銭貨です。中で、庶民に最も親しまれていたのが銭貨です。これはいわゆる一文銭で、貨幣の最低単位になります。

次に金貨ですが、金貨には幾つかの種類があります。最も高額なのが十両の大判ですが、これはほとんど実用に使われることはありませんでした。今で言う記念硬貨のようなものだったのでしょうか。そして小判です。時代劇の悪役たちは大抵が、この山吹色の輝きが大好きです。小判1枚は一両で、幕府の公定ではこれは四千文に相当します。

小判の四分の一の価値を持つのが一分です。一分には金貨である一分金と銀貨である一分銀がありました。従って一分は一千文ということになります。なお一千文のことを別に一貫文とも呼びます。

一分のさらに四分の一を一朱と呼びます。これにも一朱金と一朱銀があります。

以上の金貨、銀貨、銭貨は全て計数貨幣といい、その枚数だけで直ちに額面が決定されます。(小判10枚=十両)つまり普通のお金です。これに対して銀貨には秤量貨幣と呼ばれる重さを量って使われる貨幣があります。

これは丁銀や豆板銀と呼ばれるもので、一枚いくらというのではなく、使用するたびに秤で重さを量りました。これは主に上方の商人が使いましたので、時代劇にはあまり登場しないかもしれません。銀は公定では重さ六十匁が一両に匹敵しました。実際には、この違う貨幣同士の兌換率は時代が移るごとに変動しましたが、ゲーム上では幕府の公定、一両=銀六十匁でよいでしょう。

通過換算表

両	分	朱	文
1	4	16	4000
	1	4	1000
		1	250

江戸の物価

江戸の代表的な物価を簡単にまとめてみました。勿論、長い間に物価の変動はありましたが、ゲームの中で扱う場合は、この表の内容で十分だと考えます。

物価表

物品・サービス	単位	価格
蕎麦・饅頭	1杯	16文
握りずし	1貫	8文
米	1升	100文
酒	1升	125文
床屋	1回	28文
吉原(太夫)	1回	1両
長屋の家賃	1か月	600文
刀	1振り	25両
寺子屋の月謝	1か月	2朱
馬	1頭	25両
飛脚	江戸~大坂	30文

尺貫法

長さや重さの単位も江戸時代と現代では違います。江戸時代には尺貫法が使用されていました。その単位は概ね次のようになっています。

長さの単位

一里=三十六町=約 3.93km

一町=六十間=約 109m

一間=六尺=約 1.82m

一尺=十寸=約 30.3cm

一寸=約 3.03cm

重さの単位

一貫=千匁=約 3.7kg

一斤=百六十匁= 600g

一匁= 3.75g

江戸の時刻の呼称

時刻の表し方も江戸時代と現代では大きく違います。現代では一日を24時間に等分しますが、江戸時代には日の出と日の入りの間を夜と昼とでそれぞれ六等分しました。合計で一日は十二に分かれるのですが、春分と秋分の日以外の日は夜の一刻と昼の一刻では長さが違います。そしてまた実際の呼び方がややこしいのですがまず、真夜中の日付が変わる時を夜九ツといいます。それから夜八ツ、暁七ツ、明け六ツ、朝五ツ、昼四ツ、そして正午は昼九ツ。それから昼八ツ、夕七ツ、暮れ六ツ、宵五ツ、夜四ツとなります。時間の呼び方がこう不自然なのは易学の影響によるものです。また、時刻のもう1つの呼び方として、十二支を時刻に当てはめる方法もあります。その場合は真夜中が子の刻になります。十二支が順に並び、夜明けが卯の刻、正午が午の刻、日の入りが酉の刻となります。

時刻対比表

午前			午後		
0時	夜九ツ	子	12時	昼九ツ	午
1時			13時		
2時	夜八ツ	丑	14時	昼八ツ	未
3時			15時		
4時	暁七ツ	寅	16時	夕七ツ	申
5時			17時		
6時	明け六ツ	卯	18時	暮れ六ツ	酉
7時			19時		
8時	朝五ツ	辰	20時	宵五ツ	戌
9時			21時		
10時	昼四ツ	巳	22時	夜四ツ	亥
11時			23時		

江戸の年号

江戸時代は、現代と違い頻りに改元されました。参考までに江戸時代の年号の一覧を次に記載します。

江戸時代の年号

年号	読み	西暦
慶長	けいちよう	1596-1615
元和	げんな	1615-1624
寛永	かんえい	1624-1644
正保	しょうほう	1644-1648
慶安	けいあん	1648-1652
承応	じょうおう	1652-1655
明暦	めいれき	1655-1658
万治	まんじ	1658-1661
寛文	かんぶん	1661-1673
延宝	えんぼう	1673-1681
天和	てんな	1681-1684
貞享	じょうきよう	1684-1688
元禄	げんろく	1688-1704
宝永	ほうえい	1704-1711
正徳	しょうとく	1711-1716
享保	きょうほう	1716-1736
元文	げんぶん	1736-1741
寛保	かんぼう	1741-1744
延享	えんきよう	1744-1748
寛延	かんえん	1748-1751
宝暦	ほうれき	1751-1764
明和	めいわ	1764-1772
安永	あんえい	1772-1781
天明	てんめい	1781-1789
寛政	かんせい	1789-1801
享和	きょうわ	1801-1804
文化	ぶんか	1804-1818
文政	ぶんせい	1818-1830
天保	てんぼう	1830-1844
弘化	こうか	1844-1848
嘉永	かえい	1848-1854
安政	あんせい	1854-1860
万延	まんえん	1860-1861
文久	ぶんきゆう	1861-1864
元治	げんじ	1864-1865
慶応	けいおう	1865-1868

八百八町浮世草子 登場人物控

姓名		生国											
身分		年齢											
役格		外見											
活劇点													
蓄積 限度		獲得											
現在活劇点													
能力値		補助能力値		負傷状態									
心		耐久値		<input type="checkbox"/> 軽傷	主役/準主役 影響なし、翌日自動的に回復 脇役 士気判定 15、翌日自動的に回復								
技		回避値		<input type="checkbox"/> 重傷	難易度 +3、意識喪失 15、1週間後『体』15で回復、 「1」のゾロで→悪化して致命傷に								
体		体修正		<input type="checkbox"/> 致命傷	行動不能、1D時間後に死亡、意識喪失 18								
技能													
技能名		能力値	レベル	実効値	技能名		能力値	レベル	実効値				
武装						流派							
武器名	打撃力	体修正	間合い / 射程			特典							
その他の装備													

名前			職業						役格			
能力値			技能	名称	レベル	実行値	名称	レベル	実行値	名称	レベル	実行値
心												
技												
体												
回避		耐久		流派			流派特典					
武器	名称				打撃力	体修正	間合 / 射程	負傷				
								<input type="checkbox"/> 軽傷				
								<input type="checkbox"/> 重傷	難易度 +3 / 意識喪失 15			
活劇点									<input type="checkbox"/> 致命傷	行動不能 / 意識喪失 18		
備考												

名前			職業						役格			
能力値			技能	名称	レベル	実行値	名称	レベル	実行値	名称	レベル	実行値
心												
技												
体												
回避		耐久		流派			流派特典					
武器	名称				打撃力	体修正	間合 / 射程	負傷				
								<input type="checkbox"/> 軽傷				
								<input type="checkbox"/> 重傷	難易度 +3 / 意識喪失 15			
活劇点									<input type="checkbox"/> 致命傷	行動不能 / 意識喪失 18		
備考												

八百八町浮世草子 雑魚管理表 Ver2.9

集団の名称名前				職業				役格				
能力値		技能	名称	レベル	実行値	名称	レベル	実行値	名称	レベル	実行値	
心												
技												
体												
回避		耐久		流派		流派特典						
武器	名称		打撃力	体修正	間合 / 射程	負傷段階	<input type="checkbox"/> 軽傷	士気判定 15				
							<input type="checkbox"/> 重傷	士気判定 18 意識喪失 15 行為判定目標値に +3				
							<input type="checkbox"/> 致命傷	意識喪失 18 行動不能				

1	活劇点					11	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
2	活劇点					12	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
3	活劇点					13	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
4	活劇点					14	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
5	活劇点					15	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
6	活劇点					16	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
7	活劇点					17	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
8	活劇点					18	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
9	活劇点					19	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	
10	活劇点					20	活劇点				
	負傷	軽傷	重傷	致命傷			負傷	軽傷	重傷	致命傷	

デザイナーズ・ノート

なぜこのゲームを作るに至ったかについては良く覚えていません。

単純に時代劇のゲームが遊びたかったからか、それとも当時愛読していた池波正太郎の小説の影響か。昔から好きだったテレビ時代劇の再現という第一の目標をもってこのゲームは作り始めました。

ゲームの最終的な目標がテレビの時代劇の再現にあるとして、このゲームを作るにあたって、TRPGのゲーム的要素（競技的要素？）を少なくし、各キャラクター時代劇中の役割（立ち居地？）のロールプレイを楽しむことを目的にデザインしました。

といっても、昨今のゲームでよくあるような。キャラクターの性格や様々な特徴などをルールで規定してロールプレイを強要するルールは好きになれないので、最低限のルールとして役格だけを設定しました。役格は戦闘での活躍だけが

TRPGのすべてではない（多くの方がそう理解されているとは思いますが。）ということ、より端的に知らしめるためのルールです。

ルールの中で解説している江戸の町やそこに住む人々に関する時代考証は、たぶん間違っていることも多くあると思います。これらが気になる方は、江戸時代に関する書籍は本当にたくさん出版されていますので、それらを参考に自分たちの江戸の町を作り出してください。

また、物語の舞台は、何も江戸に限ることはありません。舞台は大坂でも、京でもかまわないでしょう。あるいは皆さんの地元の町の江戸時代を舞台にするのも良いかもしれません。多くの町には郷土の資料を博物館や図書館があります。そういったところで資料に当たって、舞台を構築するのもTRPGというホビーの楽しみに1つかもせません。

参考図書

このゲームを作るにあたって参考にした資料は数冊の本と、WEBページの情報でした。基本的なルールを作成したのは随分前になるので、手元に残っているものが少なく、今手元に残っているものだけを記載します。

また、参考にしたWEBページも掲載します。

「大江戸ものしり図鑑」

主婦と生活社 監修花咲一男

「江戸東海道」

太陽コレクション地図江戸、明治、現代
平凡社

大江戸剣劇 TRPG
「八百八町浮世草子」 α 2.9

2024年8月1日発行

発行 / 編集： 橘翼

ゲームデザイン： 橘翼

八百八町浮世草子

Ver. α 2.9

