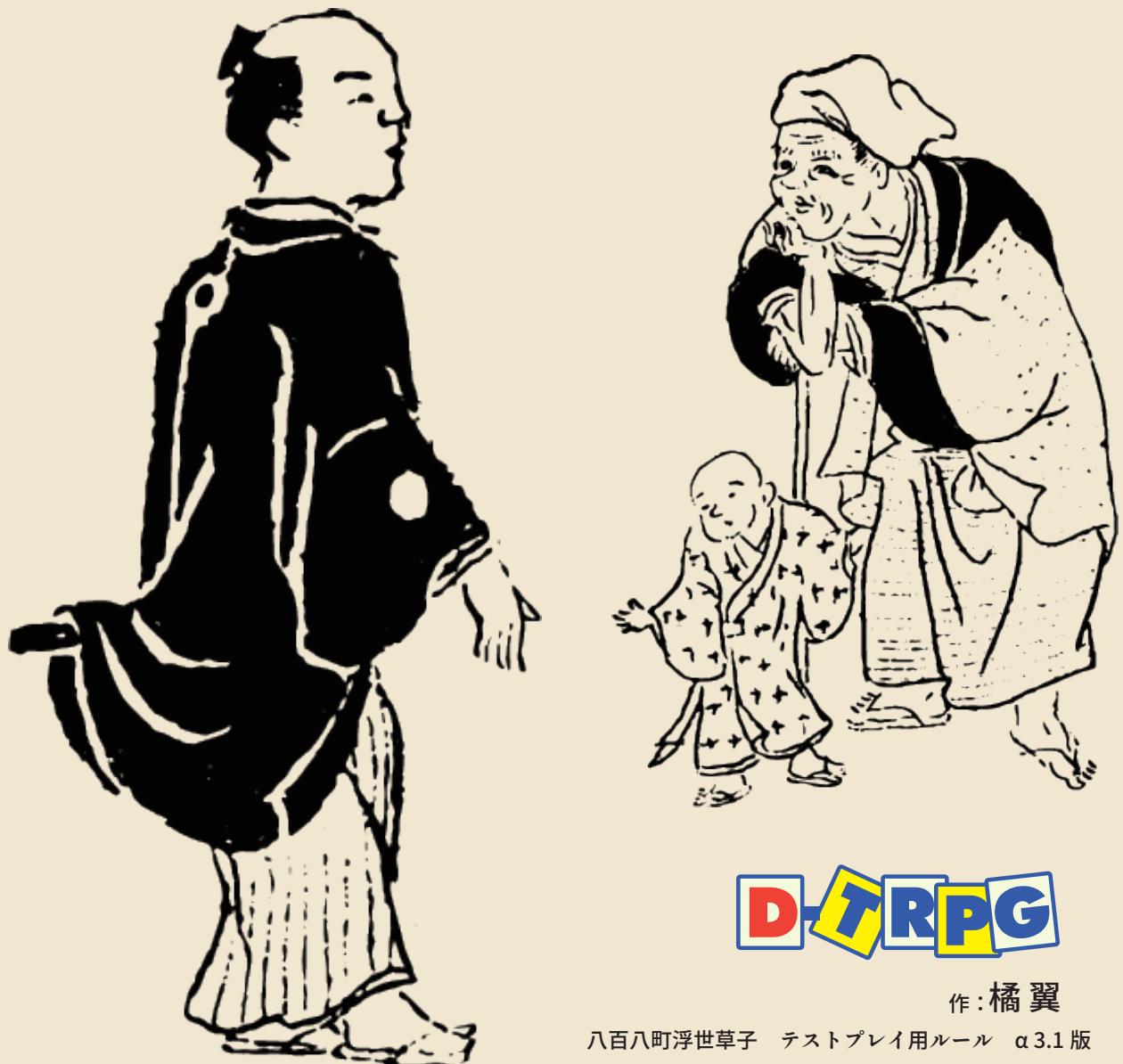


大江戸剣劇 TRPG

八百八町浮世草子



D-TTRPG

作: 橘 翼

八百八町浮世草子 テストプレイ用ルール α 3.1 版

大江戸剣劇 TRPG

八百八町浮世草子

はじめに	1	素手戦闘	18
このゲームの特徴	1	オプション戦闘ルール	21
ゲームの用語	1	飛び道具	22
ゲームの決まり事	1	甲冑	24
配役の決定	2	その他の行動	24
役作り点	2	負傷の治癒	24
役格	2	睡眠、食事、疲労	25
能力値の決定	3	その他のルール	25
技能の決定	3	人別帳	26
耐久値	4	町奉行所の人々	26
回避値	4	市井の人々	27
体修正	4	NPC	27
流派の習得	5	N P C の役格	27
有名剣術流派	6	N P C の活劇点	28
その他の情報	7	N P C の士氣	28
キャラクターシート	7	経験と成長	28
技能	9	経験値の獲得	28
各種の技能	9	成長	29
行為判定	11	江戸幕府	30
能力値判定	12	統治と権力構造	30
技能判定	12	旅と街道	32
目標値	12	江戸の統治と経済	34
対抗判定	13	幕府の行政機構と町人の自治	35
活劇点	13	江戸の生業と経済構造	36
活劇点の効果	13	江戸の文化	37
活劇点の獲得	13	江戸時代の服装	37
セッションの終了と活劇点	13	江戸時代の「食」	39
天命点	14	江戸近辺略地図	40
天命点の獲得	14	主要地域の解説	40
天命点の効果	14	重要ロケーション	43
天命点の管理	14	江戸の雑学	44
戦闘	14	江戸時代の通貨	44
戦闘ラウンド	14	尺貫法	44
行動手番	15	シート類	46
攻撃の方法	15	デザイナーズノート	49
負傷の影響	17		

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 3.1 版ルールです。
 α 版はテストプレイ用のルールです。従って、ゲームバランスなどに難があったり、システムに矛盾があったり、或いは不明瞭な部分が残っているかもしれません。

はじめに

時代小説やテレビの時代劇の世界を舞台として遊ぶ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に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演じて楽しめます。

「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ありませんので、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、皆さんの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のが決めてください。

このゲームの特徴

この「八百八町浮世草子」はそれほどルールやデータが多くはないTRPGですが、プレイヤーキャラクターの作成方法には特徴があります。作成の方法は、いわゆる買い物方式（ポイントバイ）ですが、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個人に対して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点という計算が成り立ちますが、このゲームではそういった等分割はお勧めしていません。パーティー内でポイント配分に強弱をつけ、その結果として物語の主役は主役の、脇役は脇役としてのロールプレイを楽しむゲームを目指しています。

また、このゲームにはいわゆるキャラクターレベルは存在しません。その代わり「役格」と呼ばれるキャラクターの物語上での影響力や強さを表す分類があります。役格には「主役」「準主役」「脇役」それにNPC専用の「雑魚」があり、システム上「主役」が最も強いキャラクターになります。したがって、敵が「主役」の時は、こちらも「主役」でなければなかなか太刀打ちできないでしょう。

「役格」の違いは戦闘シーンでの行動順や「活劇点」の多寡に影響します。戦闘で各キャラクターは、この「活劇点」を消費して、行動の判定のサイコロを振りなおしたり、自動的に成功の結果を得たり、あるいは追加の行動を行ったりできるのです。

ゲームの用語

シナリオ

TRPGを遊ぶためにあらかじめ準備されたゲームの筋立てや舞台設定、登場人物などを纏めたものです。

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（オンラインセッション）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1回のセッションで終わることもあるれば、複数回のセッションに分かれて遊ばれることもあるでしょう。

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）をひとりで操り演じ、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む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、先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。キャラクターは以降のルールに従って作ることになりますが、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町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う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つ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「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く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ます。「役作り点」を消費して購入しなくてはならないものは以下のとおりです。

- ◆ 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」が使えるでしょうか？ 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、増やしたり減らしたりしても構いません。

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) にしろノンプレイヤーキャラクター (NPC) にしろ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、脇役の三種類に分けられます。(NPC には雑魚という役格もあります)

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おかまいせん。

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。けれども一般的なゲームのキャラクターレベルのように、低位から徐々に成長して次の役格になるということは「八百八町浮世草子」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途中で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。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、活劇点を1点獲得するために必要なサイコロの出目。

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	3点
7	12点	2	9点
8	27点	3	18点
9	44点	4	30点
10	64点	5	45点
11	86点	6	63点
12	111点	7	84点

design note

このゲームでは、プレイヤーキャラクターの強さの公平さを捨てて、それぞれの物語上の立ち位置を楽しむということをデザインコンセプトにしています。もちろん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。

おおよその目安として、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つくるとよいでしょう。

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）

※ 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。

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。キャラクターを作成中に技能を習得(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、「技能名」の隣に「基礎能力値」の欄があります。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。

$$\text{技能実効値} = \text{技能レベル} + \text{基礎能力値}$$

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ができます。

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30点の役作り点を消費してしまいます。さらに〈柔術-2〉〈体さばき-3〉〈手投げ-1〉〈泳術-1〉〈知覚-1〉〈忍耐-1〉〈察知-2〉〈読み書き-2〉〈武家社会-1〉〈江戸町-1〉を習得しました。これで9+18+3+3+3+3+9+9+3で63点を消費します。都合、技能の習得には93点を消費したこととなり、残りの役作り点は42点になりました。

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、9、9にします。これには27+64+44で115点使用します。これで残りの役作り点は135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』	銃前破り	『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』	読み書き	『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』	人情	『心』
隠密	『技』	賭博	『心』
馬術	『技』	職人技能 ²	『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、種類や基礎能力値を決めます。

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一撃で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一撃で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〉の技能レベルも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9、〈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17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以上あればその脅力によって、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。

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

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。

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あることは多いでしょう。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習得する場合は、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2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、残りの役作り点は単純に失われます。

有名剣術流派表

流派名	役作り点
鹿島新當流	20点
薩摩示現流	30点
小野派一刀流	30点
柳生新陰流	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	自分が「受け」や「回避」を行う際に目標値が+2される。
10点	抜刀していくなくてもそのまま「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

「八百八町浮世草子」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。

「鹿島新當流」

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塙原ト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します。

もし相手が甲冑を身に着けていたとしても その防御点を半分として計算します。

自分が甲冑を着ても『技』の能力値の減少が1少なくて済みます。

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。

その特徴は何といっても超強力な斬撃がありました。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といわれます。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锷を、額にめりこませて殺されてしまったという逸話もあるほどです。

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つ追加できます。

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ます。

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ってしまいます。示現流の使い手が「受け」や「回避」を行う場合は目標値が+2されます。

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、われから懷に飛び込み、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、相手がその反撃を「回避」する目標値は+2されます。

また、「反撃」を行った場合、同じ達成値なら、先に攻撃を解決できます。

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、相手の出方に對して非常に柔軟な戦術をとることでしょう。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也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低下します。

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）ができます。

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。特徴は何と言つても 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」を行えます。

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だけ上昇します。

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」ができます。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ります。

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つくってみてください。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、天然理心流や北辰一刀流を自作して加えるのも良いでしょう。

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う考えがありました。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た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（大名家の家臣）、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

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。

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しません。所持品に関しては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。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。

- ◆ 普通の町人、もしくは浪人の場合：1D ×百文
- ◆ 下級武士の場合：2D ×百文
- ◆ 大店の商人や旗本：1D 両

ここで決定された所持金は、キャラクターの全財産というわけではなく、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役ですが、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。名前は適当に冬海仲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なります。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様にサイコロを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、以下のサイトからダウンロードして使用してください。

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

Booth <https://d-trpg.booth.pm/items/2587988>

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ども他のものに入れ替えて良いでしょう。

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：348 点 **役格：**主役

職業：無役の御家人

能力値

心：8	回避値：17
技：9	耐久値：14
体：9	

技能

〈剣術 -4〉 〈柔術 -2〉 〈体さばき -3〉 〈手投げ -1〉
 〈泳術 -1〉 〈知覚 -1〉 〈察知 -2〉 〈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 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	回避値：14
技：7	
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 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：7	回避値：16
技：9	耐久値：14
体：9	

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 -1〉 〈人情 -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 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：9	回避値：16
技：8	
体：8	耐久値：13

技能

〈拳法 -3〉 〈柔術 -3〉 〈体さばき -3〉 〈江戸町 -1〉
 〈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を含んでいます。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。それが基礎能力値の『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を行うことになるのです。

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術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、相手と組み合っての攻防の技術です。「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、手を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ぜ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使用します。

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

「体さばき」

敵の動きを読み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懷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になります。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：約1.8m）

〈手投げ〉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」の命中判定とともに〈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追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〉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壘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 戰闘ラウンドに 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。そのものの視力、聴力、嗅覚などと、観察眼や感じたものに対する洞察力などもこれに含まれます。

「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、通常は鍵開け道具が必要です。本物の鍵が一時的にでも手に入れば、蝶型を取って合鍵を作ることもあります。この場合、〈錠前破り〉の技能が必要なのは、蝶型をとり、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}掏り」

他人の懐から気づかれずに何かを盗む技能です。掏られたことに気づくには、〈掏り〉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。掏る側が「掏り」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〉判定に成功すれば掏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、尋問や拷問等をされた場合に、それに対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、ノンプレイヤー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も良いでしょう。

「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、なか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に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の両方の技術を表しています。基本的には漢方医ですが、なかには

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「蘭学」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っ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。

「人情」

人の心に寄り添い、コミュニケーションをとる能力です。相手の気持ちを察したり、感情に訴えかけて説得や交渉を行う技能です。

「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際には、どういった〈職人〉技能を習得するのかが、明確にされなければなりません。例えば、〈鑄物〉だとか〈大工〉だとか〈料理〉という風にです。職人技能のレベルが 4 以上あれば一人前の親方として仕事をできます。

「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際に、行った結果が事前に定まらず、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的に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為し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ど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いけません。

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つとします。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なるでしょう。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？ こういったことを考慮した上で難しさを決定すれば良いでしょう。この難しさを数値で表したもの目標値と呼びます。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。この合計した値を「達成値」とよびます。この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、その出目を全て合計して達成値を求めます。

例：《御家人 仲三郎の場合》仲三郎は『体』の能力値判定目標値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。1つのサイコロで「6」の目が出たので、もう一つ振り足し「4」がでました。つまり合計で達成値は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出来たので、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）になります。

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、追加ロールは特別に「6」のゾロ目が出た時にのみ発生します。（サイコロ自体は2個とも振り足せます。）

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、その設定はどれぐらいが適當なのでしょうか？

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「目標値」を決めます。「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、表の目標値の間の数値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。通常、目標値は10から25のあいだくらいの値が適當です。

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（達成値）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こともあります。

例として、2人のキャラクターが石垣をそれぞれよじ登るとして、どちらが先に登りきるかなどを判定する場合、よじ登ることの目標値を16と定めて、2人に〈運動〉の技能判定を要求します。達成値が、ひとりが15、もう一人が13の場合、「15の目を出した方がより高くなるまで登ったが、結局上までは到達していない」などと判定できます。

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、非常な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することもあります。このことを再現するために、このゲームには「活劇点」が導入されています。「活劇点」はゲーム中に増減しますが、たと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おり、基本的にセッション開始時には、キャラクターの活劇点の「蓄積限度」より2だけ小さい値（初期活劇点）でゲームを始めます。

よって、ゲームを通じて経験により活劇点の「蓄積限度」が上昇した場合は、それについて初期活劇点も上昇します。

活劇点の効果

プレイヤーはセッション中いつでも活劇点を消費することができます。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もう一度再挑戦する。（サイコロを振り直す）** これは失敗したサイコロの目をなかったことにしてもう一度サイコロを振り直すものです。これには活劇点を1点だけ消費します。なお、サイコロは2個とも振り直す必要があります。
- ◆ **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であれば成功する難しさの行

為に対してのみとることができます。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。12の目は本来「6」のゾロ目を意味しますが、これによって追加ロールが発生することはありません。

- ◆ **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。これによって追加の「攻撃」や「移動」、「受け」や「回避」などのどれかができるようになります。
- ◆ **負傷の軽減。** 戦闘の結果として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段階下げることができます。

また更に1点の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

活劇点はゲーム中に使用して減少していくだけでなく、時には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自身が行っ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、活劇点を1点得ることができます。
- ◆ 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点得ることができます。

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。行為判定に失敗したからといってゾロ目が出ても活劇点が得られなくなったりはしないのです。

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くなれば、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ろうが、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」と同じように、任意に消費することでゲーム内の出来事に変更を加えるポイントとして「天命点」もあります。「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」と違って一度使用するとセッション中に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を行われていれば、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直すことになります。
- ◆ **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になります。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、死んだものと思い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より多く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か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を再現するべくデザインしたものです。

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進行します。1 戦闘ラウンドは実時間の約3秒間を表し、この戦闘ラウンドの中で各キャラクターは様々な行動を行っていきます。

各戦闘ラウンドでは、まずひとりのキャラクターが移動や戦闘などの行動を行い、そのキャラクターの行動が終了した時点で別のキャラクターが移動や行動を始めます。この各キャラクターが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。

キャラクターが「行動手番」を行う順序は役格によって決まります。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、脇役の順になります。同じ役格の場合はプレイヤーキャラクターが先に「行動手番」を行い、また同じ役格でPC同士やNPC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。それも同じならば『心』の高いほうが先に「行動手番」を行います。『技』も『心』も同じ場合はサイコロを振って順番を決めます。

「役格」 → PC → NPC → 『技』 → 『心』 → サイコロ

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。自身の「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。

活劇点を消費して追加の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」をそれぞれ増やして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」

など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、さらに追加の活劇点が必要となります。

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その行動を行うか、移動の一部の代替として（6間の移動距離の一部の代替）行動することになります。

たとえば、プレイヤーが「障子を開けて室内に入る。」と宣言したならば、「障子を開けるなら、それは2間（約3.6m）の距離のを移動したと見なすよ。」などという風にゲームマスターは適宜に裁定します。

基本的に移動に付随する何らかの行為は移動距離の削減を、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良いでしょう。

例：《御家人 仲三郎の場合》江戸の端で仲三郎は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になりますが、仲三郎はパスをして待機状態になります。そうすると次は盗賊のうちの1人の行動手番になり、その男は仲三郎に切りかかります！

攻撃の方法

キャラクターは自身の「行動手番」に一度の「攻撃」を行うことが出来ます。「攻撃」の対象は自身が使用している武器の「間合い」にいる者だけです。各武器の「間合い」は「武器一覧表」に記載されています。また敵の「行動手番」中にも「攻撃」を受けた場合は「反撃」という形で攻撃を行うことはできます。

実際の「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、まだ攻撃していません。）

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として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。

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

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。盗賊は匕首^{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17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7で達成値は17になりました。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13です。サイコロが振られ、出た目は「3」のゾロ目で6でした。このゾ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19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高いので、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まだ「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、「5 打撃判定」に進みます。

「受け」を行う場合は「受け」を使う武器の技能判定をおこないます。こ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、ダメージは受けません。

「回避」を行う場合は〈体さばき〉の技能判定を行います。この場合の目標値は相手の攻撃の達成値+1になります。

活劇点を使用して、追加の行動を買う場合も、「受け」や「回避」を失敗したからと言ってもう一度同じ攻撃に対して「受け」や「回避」を行うことはできません。ただし、活劇点によるサイコロの振り直しは行えます。

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 / ヒ首	+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つて使う場合です。

※ 2 重傷以上の負傷は1段階低下します。

※ 3 蹴りによる攻撃を行って「反撃」を受けた場合は「回避」できません。

※ 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。

4 反撃

「攻撃」に対する「反撃」がある場合は、攻撃を受けた側も「反撃」の命中判定を行います。この両者の達成値（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。先に解決された「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、攻撃側の攻撃が先に解決されます。

「反撃」が行われる場合、両者とも相手の攻撃に対しては「受け」を行うことが出来ません。「回避」は行えます。

なお、この「受け」の禁止はあくまで同じ「行動手番」内でだけ生じる制限で、同じ戦闘ラウンドでも他のキャラクターの行動手番では「受け」を行うこともできます。

例：《御家人 仲三郎の場合》 盗賊は仲三郎の一撃を「回避」しようとします。盗賊は〈体さばき〉を持っていないので、『技』の能力値判定を、仲三郎の攻撃の達成値である19に1を加えた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「回避」のためにサイコロを振りましたが、出た目は5、達成値は13となり、目標値の20にまったく届かず、盗賊は「回避」に失敗しました。

小型武器での受け（選択ルール）

小型の武器で相手の攻撃を受け流すのは難しいものです。そこで「間合い」が半間の武器を使用して「受け」を行う場合は目標値が+1されることになります。

つばぜ 鐮迫り合い（選択ルール）

この選択ルールを採用する場合、武器を使用した者同士で「受け」の判定に成功したが、それが成功度0（攻撃側の達成値と等しかった）の場合、戦いは鎧迫り合いになります。

鎧迫り合いになったときは鎧迫り合いが終わるまで、双方のキャラクターが鎧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。

鎧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に使用している武器の技能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、鎧迫り合いが続きます。どちらかが鎧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。鎧迫り合いに手番のキャラクターが勝った場合は、鎧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。

5 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」を基に決定します。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。

どれだけ敵へダメージを与えたかを決定するためにはサイコロを1個振って、出た目に「打撃力」を加えます。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キャラクターの「体修正」が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します。

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「防御点」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以下の場合は負傷は発生しません。

負傷表

ダメージ	負傷	手当	忍耐
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	18
耐久値の半分未満	軽傷	—	15*

* 「脇役」と「雑魚」のみが対象です。

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6（達成値19 - 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」もしくは「即死」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15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、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。

また重傷を負うとキャラクターは後述の〈忍耐〉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。

軽傷では「脇役」と「雑魚」のキャラクターのみが後述の〈忍耐〉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15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7になりました。達成値は7+7=14で目標値には届かないでの、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。

忍耐判定

「重傷」を負った全てのキャラクターと軽傷を負った「脇役」および「雑魚」のキャラクターは、直ちに〈忍耐〉の技能判定（技能がない場合は『心』の能力値判定）を行います。判定の目標値は「重傷」が18、「軽傷」の場合は15になります。この判定に失敗したキャラクター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。

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、現在負っている負傷を縦軸に、新たに負った負傷を横軸にして最新の負傷状態を決定してください。すでに「致命傷」を受けている状態で「重傷」以上を受ける死亡する可能性がある点に注意が必要です。

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忍耐判定が必要です。

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。

素手戦闘

素手での戦闘も基本的には武器を用いた戦闘とルールはほとんど変わりません。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「打ち刀」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。

「拳」による攻撃と「蹴り」による攻撃のうち、「蹴り」による攻撃の方が強力ですが、「蹴り」による攻撃を行うと「受け」だけではなく「回避」も行えなくなります。

例:《下っ引きの弥太郎の場合》下っ引きの弥太郎は、酔っぱらつた雲助と対峙しています。くもすけ おかげ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戦います。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8です。サイコロを振って出た目は10でした。合計した達成値は18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6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外れることになります。どのみち雲助の攻撃は外れましたが、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18に+1した19を目標値にして〈体さばき〉の技能判定を行います。しかし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。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「拳」の打撃力の-1を加えると12になります。弥太郎は「体修正」を+1持っているので、それも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、素手での打撃攻撃に対する「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。

続いて雲助は「重傷」を負ったことによる〈忍耐〉判定が必要です。雲助は〈忍耐〉技能を持っていないので、『心』の能力値判定を目標値18で行います。これは「6」のゾロ目で追加ロール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

組付きは両手が空いた状態の時、相手を捕まえ、組み付く一種の「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「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しき別の雲助が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ので、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〉技能を持っていないので『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出来ますし、これは戦闘ラウンドの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制限を受け、自身の行動手番には、以降で説明する「投げ」「絞め」「間接技」のどれかしか行えなくなります。

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「組み付き」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ことができます。「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。ゲームマスターが振ったはサイコロの目は「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になりますが、「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

る距離が0以下なった場合は、落した物は、転倒した場所に落ちます。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、立ち上がらずとも、ゴロゴロと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なので（「回避値」が低下し行為判定の目標値が上昇する）、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、行動を貰えば「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、逆に体を入れ替えて「抑え込み」を試みることができます。

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」を試みることが出来ます（活劇点の消費が必要です）。抑え込みを抜け出しても、立ち上がらずに、そのまま「組付き」状態となることも出来ます。（両者ともグランド状態です）

抑え込まれているキャラクターが抑え込んでいる以外の者からの「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「捕縛」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が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」の側と「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」し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、「絞め」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」されている側が、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」している側も「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、その時点では相手は気絶します。殺すことを目的として「絞め」している場合は4ラウンド連続で絞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、相手を気絶させることも出来ます。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よそ 2D 分間です。

例：《梅雪和尚の場合》 悪党どもの隠れ家に忍び込ん梅雪は、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。梅雪のプレイヤーはサイコロを振り、8 の目が出ました。梅雪の（拳法）の技能実効値は 11 なので、成功度は 7 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 7 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、追加ロールで成功をしなければ、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 個以上の場合は、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》 今度は仲三郎の行動です。「打ち刀」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。「打ち刀」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〈忍耐〉判定を行わなくてはなりません。「軽傷」の〈忍耐〉判定の目標値は 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、忍耐判定に失敗し、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」の武器を持つ者同士が戦う場合は、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かります。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）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）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

視覚外からの攻撃など、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。

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、「反撃」「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。

攻撃の種類	察知の目標値
近接攻撃	15
飛び道具攻撃	18

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になります。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になります。

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。この攻撃は臨機攻撃の一種です。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、追加の攻撃を行ななければなりません。逃走する側は、この臨機攻撃に対して「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」を行っていましたので、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、臨機攻撃は受けますが、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を続けようとしたならば、「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で移動を続け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かるうとします。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」以上の達成値をだせなかつたので浪人の「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打ち刀で「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、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」が定められており、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。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 / の前は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。

飛び道具目標値表

射程距離	命中	受け・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

- ・目標の身体の一部が隠れている場合、目標値は +2 されます。
- ・身体のごく一部や、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（約 9 m）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」その戦闘ラウンド中に「移動」を一切行わず、精神を集中して射撃することを宣言すれば、命中判定の目標値を 2 低下させることができます。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「受け」たり「回避」したりできます。

飛び道具の攻撃を「受け」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「受け・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「受け」たり、「回避」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「受け」か「回避」を試みることができます。

飛び道具による攻撃を「受け」する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 9 m）
火縄銃	+3	鉄砲術	なし	10 間（約 18 m）
短筒	+2	鉄砲術	なし	3 間（約 5.5 m）
大弓	+1	弓術	なし	12 間（約 22 m）
半弓	+0	弓術	なし	10 間（約 18 m）
棒手裏剣 / クナイ	-1	手裏剣術	なし	3 間（約 5.5 m）
板手裏剣 / 小柄	-2	手裏剣術	なし	2 間（約 3.5 m）

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「射程」によって修正されることがあります。「飛び道具目標値表」の打撃力の欄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〉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 7 m）離れたところからこちらを狙っています。小柄の射程は 3 間（約 5.5 m）ですから、「飛び道具目標値表」の「射程の2倍まで」の行を使うことになります。頭目は移動していないので、/の前の目標値である 15 を使います。

仲三郎のプレイヤーはサイコロを振り 10 の目が出ました。『技』の値の 9 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ています。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、「飛び道具目標値表」によると回避の目標値は 18 なので、頭目は飛んでくる小柄を躱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 4 なのでサイコロは 2 個振ります。出た目は「1」と「6」でした！。したがって追加ロールが発生し、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いけません。

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 戰闘ラウンド「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 戰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。リボルバー式の拳銃は、6発まで弾を再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。この再装填作業中は、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、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をつないで作った鎧下や陣羽織のようなものです。映画やドラマの忠臣蔵などでは、討ち入りを行う浪士たちが着込んでいます。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」のほかにも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てい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。これらの準備行為は1回の「攻撃」か3回の「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回の「移動」+「抜刀」か3回の「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、瞬時に抜刀し「攻撃」や「受け」を行えるものもあります。

「叫ぶ」「話す」

一言か二言叫ぶぐらいならば「移動」や「攻撃」の代替とし

て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これ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回の「移動」のかわりに行えます。

「しゃがむ」

伏せるまでいかなくとも単に「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回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回の「移動」もしくは「攻撃」のかわりに行えます。

負傷の治癒

キャラクターが受けた負傷は程度によって治癒に要する日数が異なります。

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〉による手當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。そうなると再び早急に〈医術〉による手当を受けなくては命にかかるります。

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の手當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、早い手当が必要です。

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9で技能実効値は12になります。サイコロが振られ、出た目は7。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はありません。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るものでしょう。

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つ

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、「尾行目標値表」の目標値に対して行います。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付きます。

尾行を察知されると、尾行の目標値は直ちに2上昇します。また、ゲームマスターは尾行の距離や時間によって複数回の尾行の判定を要求することもできます。例えば10町（約1.1km）の尾行の場合は2回の判定を行うなどです。

尾行目標値表

場所の例	目標値
縁日などの人ごみ	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。そういう場合は、〈弁舌〉もしくは〈人情〉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。〈弁舌〉〈人情〉の技能判定は、聞き込みに参加する全員が判定できます。

聞き込みには〈江戸町〉の技能も有効です。この技能判定に成功すると、聞き込みのための〈弁舌〉や〈人情〉目標値を2下げることができます。また〈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。時間半減のための〈江戸町〉の技能判定では、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の技能実効値を使用します。

聞き込みの結果、どの程度の情報を得られるかは、〈弁舌〉〈人情〉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 / 捏問

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〉もしくは〈人情〉と尋問されるキャラクターの〈忍耐〉の技能で達成

値を比べる対抗判定を行います。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の達成値が、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。2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（負傷）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漏らす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へ影響を与えたり、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〉もしくは〈人情〉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〉もしくは〈人情〉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〉もしくは〈人情〉の成功度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あ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をしていました。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

町奉行は江戸町奉行所の長官で旗本が任命されました。その手当では3000石といわれています。またこの職は配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かもしれません。

与力

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げしゆにん（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があります。

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。

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が、その手当では、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てます者もいました。

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、身分で大きく変わることでしょう。

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。町人相手に開業している町医者と幕府や藩に仕える御殿医がいました。

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も多く、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。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が、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購うのがふつうでした。辻売りはそ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たようです。

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（幕府）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）にあったりした場合や、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」という役格もあります。「雑魚」とは最も下の役格で行動番号はいつも最後になります。また、「雑魚」は攻撃を受けても「反撃」することも、武器で「受け」ることも、〈体さばき〉で攻撃を「回避」することもできません。いわゆるやられ役です。

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ないでしょう。

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、自動的に行行為判定を成功させること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のようになります。

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ゾロ目が出ても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できません。ただし、プレイヤーの直接の仲間の NPC は、プレイヤーキャラクターと同じように活劇点を獲得します。

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 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裁定をしたほうがよいでしょう。

戦闘になった場合、NPC で役格が「脇役」や「雑魚」の戦いに慣れていない者は戦い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。たとえ負傷していないとも、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、特に雑魚は士気のルールを上手く利用して、戦いのシーンなどが長引きすぎると防ぐ方が良いでしょう。

旗色が悪くなったりした場合、〈忍耐〉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。また、負傷によって NPC が〈忍耐〉判定に失敗した場合は、自動的に士気を失うことになります。

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、物語上で倒されることが彼らの役割ですから、雑魚 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負傷状態を記録する欄があります。（雑魚は活劇点を持てないので、活劇点の欄は脇役を集団として扱う場合に使用します。）

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。

経験点の獲得

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な仕事です。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 3 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、1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1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1点～3点の経験点を与えてよいでしょう。

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、例え経験点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、ゲームマスターはシナリオ途中での成長を認めて構いません。

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14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	25
12	30

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	6
2	9
3	12
4	15
5	18
6	21
7	25

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』+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点上昇することができます。「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ことは、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。

江戸幕府

「八百八町浮世草子」の舞台は、この時代に世界でも有数の巨大都市である江戸です。幕府が支配し、PC達が活動するこの街は、複雑な権力構造と独自の文化によって形作られています。

【江戸時代】

江戸時代は、1603年に徳川家康が征夷大將軍に任命され、江戸（現在の東京）に幕府を開いてから、1867年に最後の將軍である徳川慶喜が大政奉還によって統治権を天皇に返すまでの約260年間を指します。この時代は、武士が支配する封建制度と、外交が制限された鎖国を特徴とし、長期にわたる平和の中で独特の庶民文化（浮世絵、歌舞伎など）が花開きました。

統治と権力構造

江戸時代の社会は、天皇家、幕府（將軍家）、大名家という複雑な三層構造の上に築かれていました。

天皇・公家と朝廷の統制

まず、日本の頂点には、政治の実権を持たないものの、日本における最高の権威の源であり続けた天皇家と、それに仕える公家（貴族）が京都にいました。彼らの役割は儀式と文化的継承に限定され、幕府の厳しい監視下に置かれていました。

幕府は天皇家と公家たちを統制するため、「禁中並公家諸法度」という法を定め、天皇の行動や公家の生活、学問、昇進などを厳格に規制しました。さらに、京都には京都所司代という役職を置き、これが老中直属の監視役として、朝廷の動向を監視し、京都の治安維持や西国大名の統制をも担う重要な拠点となっていました。

実権を握る中央統治機構

將軍：江戸時代に実権を握っていたのは、朝廷から「征夷大將軍」の官職を任命されることで、武家政権としての幕府を開いた徳川家の当主です。この征夷大將軍という官職が、武力と権威をもって日本を統治する実質的な最高権力者の地位を確立する根柢となりました。通常、この「征夷大將軍」という官職名は略して「將軍」とよばれ、時代劇ではよく「上様」や「公方様」などという呼称も使われます。

老中：幕府の行政の最高責任者は、將軍の下で政務を統括する「老中」です。彼らは大名統制や政策立案を担う、最高の政策決定・執行機関でした。

老中は通常、譜代大名（関ヶ原合戦以前から徳川家に仕えた大名）の中から4～5人が選任され、月ごとに交代で政務を担当する月番制を採用していました。これは、政務の継続性を保

つとともに、一人の老中に権力が集中するのを防ぐための仕組みでした。

また、時には老中の上に臨時に「大老」が置かれる場合もありました。老中が常設の職であるのに対し、大老は將軍の補佐役として、特に重要な局面や、將軍が幼少である場合などに不定期に設置されました。大老は1人、または不在の場合が多く、老中たちよりも格上であり、幕政の最終的な意思決定を任される強大な権限を持っていました。通常、譜代大名の中でも井伊家や酒井家など、特に家格の高い有力な大名から選ばれました。

若年寄：老中が扱う政務のうち、旗本・御家人といった幕臣の監督や、日常的な幕政実務は若年寄が担当しました。若年寄も譜代大名の中から3～5人が選任され、老中と同様に月番制で交代しながら職務を遂行しました。老中が「大名」の統制を主な任務としたのに対し、若年寄は「旗本・御家人」といった幕臣の監察・管理を担い、江戸城内での雑事や儀式なども司りました。

側用人：さらに、將軍の身辺警護や機密事項の取り次ぎを行う側用人という役職もあり、將軍と老中の間を取り持つ立場として、その権力が強かった時期には老中を凌ぐ影響力を持つことありました。

寺社奉行：全国の寺院と神社、そして仏教・神道の僧侶や神職を統括・管理する役職です。老中の下に置かれました。

キリスト教を厳しく禁じるための宗門改めの執行や、宗教的な紛争の裁定も担当しました。寺社は広大な土地や資産を持ち、幕府の統治機構とは独立した権威を持つため、寺社奉行は非常に格の高い役職とされていました。寺社奉行は通常、大名から選ばれました。

勘定奉行：幕府の財政と、幕府直轄領（天領）の行政を統括する役職で、通常、旗本の中から選ばれました。老中の下に置かれ、幕府の歳入・歳出の管理、年貢の徵収、貨幣鑄造など、幕府の経済活動の全てに関わりました。特に、全国の幕府直轄領の管理は彼らの重要な任務であり、その配下にある代官を通して農政や訴訟の裁定も行いました。

ゲームの中では彼らが扱う文書や帳簿には、幕府の弱体化や不正の証拠となる機密情報が隠されているかもしれません。

町奉行：江戸の行政・司法・警察の全てを担う役職です。老中の下に置かれ、通常2名が選任されて月番制で交代しました（「北町奉行所」「南町奉行所」）。

彼らは、江戸の町人地における防火、水道整備、物価統制などの行政実務のほか、町人の訴訟処理、犯罪者の逮捕・尋問・処罰といった司法・警察権を掌握していました。時代劇で有名な「お奉行様」にあたるのがこの町奉行であり、旗本の中から選ばれ、江戸の日常生活に深く関わる重要な職でした。

目付・大目付：幕府の監察を担う役職です。大目付は、主に大

名や公家を監視し、不正や反乱の兆候がないかをチェックする、老中の指揮下にある最高監察官です。

目付は、主に旗本・御家人といった幕臣を監視し、職務怠慢や綱紀肅正を担いました。若年寄の指揮下に置かれ、江戸城内の規律維持にも重要な役割を果たしました。彼らは密偵を使って情報を集め、幕府内部の不正を暴く、裏の権力を持った存在でした。

評定所：重要な司法・行政問題は、將軍直轄の最高法廷・審議機関である評定所で審議され、最終的な合議が行われました。評定所は老中、寺社奉行、勘定奉行が中心となって構成されました。町奉行も町方に関わる重大事件の審議の際には出席し、意見を述べる権利を持っていました。

大名統制の仕組み

地方の支配者である大名家は、1万石以上の領地を持ち、その格付けと待遇は幕府への忠誠度によって厳格に分けられました。徳川一族である親藩、1600年の関ヶ原合戦以前から仕える譜代、そして関ヶ原後に服従した外様です。特に外様大名は、領地が大きくとも幕府の要職には就けず、常に監視対象でした。

大名に課せられた最大の義務が「参勤交代」であり、一年おきに江戸と領地を往復させ、妻子を江戸に人質として住まわせることで、財力を消耗させ、反乱を防ぐための巧妙な仕組みとして機能していました。

また、幕府は1615年に「一国一城令」を発布し、各大名が領国で持つ城を一つに限定させました。これにより、大名が軍事力を分散させ、領地での抵抗拠点を多角的に持つことを防ぎ、武力による反乱を抑止する効果を狙いました。参勤交代と合わせて、幕府による大名支配の根幹をなす政策でした。

武士の力の源泉 「石高」とは

江戸時代の武士の社会、そして幕府の統治機構を理解する上で、「石高」という概念は欠かせません。これは単なる数値ではなく、武士の身分、権力、そして経済力を示す絶対的な指標でした。

1. 石高の定義

石高とは、その土地で理論上収穫できる米の量を石（約150kg）という単位で示したもの。重要なのは、実際に収穫された米の量（内高）ではなく、「この土地はこれだけの米を生み出す能力がある」という土地の生産力を示す基準値であった点です。

2. 武士のヒエラルキーと石高

武士の経済力と身分は、この石高によって厳密に定められていました。

大名：1万石以上の領地を持つ武士。

旗本：1万石未満の將軍直属の家臣（直參）で、將軍に謁見する権利（御目見え）を持つ上級武士。

御家人：旗本と同じく將軍直属の家臣ですが、御目見えの権利を持たない下級武士。

將軍もまた、日本全国の土地を支配する最大の石高（約400万石～800万石と推定される直轄領）を誇る最高権力者でした。

3. 石高と金銭換算の目安

石高は原則として米の量を示しますが、武士は生活に必要な金銭も得る必要がありました。このため、禄高を現金（両）に換算する必要がありましたが、米価が変動したため、時代によって大きく目安が変わりました。この米価の変動こそが、武士の財政を苦しめる主要な原因の一つでした。

時代区分	米1石あたりの 金銭換算目安	特徴と影響
江戸前期(17世紀)	金1両=米1石	比較的安定しており、武士の生活も安定していました。この換算が、後の時代にも理想的な目安とされました。
江戸中期(18世紀)	金1両=米1.5石?2石	新田開発などにより米の生産量が増加し、米価が下落しました。武士は米で禄高を受け取ったため、米価が下がると実質的な収入が減少し、多くの幕臣が財政難に陥りました。
江戸後期(19世紀)	金1両=米2石以上	貨幣経済の発展と、飢饉などによる社会不安もあり、米価はさらに不安定化しました。換金時の損失が拡大し、武士の貧困が深刻化する一因となりました。

石高は、身分に伴う家臣の数、生活水準、そして幕府内での発言力を決定づける「武士の命綱」であり、この数値の大小こそが、江戸時代の権力構造を可視化する最大の指標だったのです。

徳川御三家

徳川御三家とは、徳川家康の三人の息子、九男・義直（尾張家）、十男・頼宣（紀伊家）、十一男・頼房（水戸家）を祖とする三つの分家を指します。彼らは親藩の中でも別格の家柄として、将軍家を血筋で支える最も重要な存在でした。

御三家にはそれぞれ家格の違いがあり、これが将軍後継者問題に大きく関わりました。

尾張家・紀伊家：藩主は代々、だいなごん大納言の家格を与えられ、将軍を出す資格を持っていました。これは、万が一将軍家に世継ぎが途絶えた際に、この二家から後継者を選出することを意味します。特に紀伊家は、実際に八代将軍吉宗を輩出しています。

水戸家：藩主は代々、他の二家と違い中納言の家格に留まりました。そのため、将軍を出す資格は持っていました。しかし、水戸家は江戸の藩邸に常住し、読本などでは「副將軍」とも称されるほど特別な地位にあり、幕政や将軍家の相談役として重要視されました。

将軍の選出

将軍の選出は、徳川宗家の血筋が途絶えない限り、基本的に世襲で行われました。

しかし、世継ぎが途絶えた場合、徳川の血筋を絶やさないため、御三家、特に尾張家と紀伊家から候補が立てられました。選出のプロセスは将軍の意向や側近の政治的判断に大きく左右されましたが、形式的には以下のよう流れで進められました。

将軍の指名：現将軍が病などで後継者を指名する例が一般的でした。

老中・大老による決定：幼少など将軍の指名が難しい場合や、将軍の死後に問題となった場合は、老中や大老が、御三家や後の御三卿（田安家・一橋家・清水家）から候補を立て、幕府の重臣たちと相談して決定しました。この決定は、将軍家の血統維持と、政治的安定性を最優先に行われました。

御三家は、この「万が一」の際に徳川宗家を支えるための、政治的な保険としての役割を担っていました。

徳川御三卿

ごさんきょう徳川御三卿は、八代将軍徳川吉宗の時代以降に、将軍家に万が一後継者が絶えた場合に備えて設けられた、将軍家の血筋を絶やさないための分家です。

御三家が領地（藩）を持つ大名であったのに対し、御三卿は独立した藩を持たず、江戸城内の田安門（田安家）、一橋門（一橋家）、そして清水門（清水家）周辺に屋敷を与えられ、幕府から禄（俸禄）を受けて生活しました。

御三家と御三卿を合わせて「一門」と呼ばれ、将軍家の後継者候補となる重要な地位にありました。特に一橋家からは、最後の将軍である徳川慶喜が輩出されています。

旗本と御家人

幕府の行政機構の実務と治安維持を支えたのは、将軍直属の家臣である旗本と御家人です。彼らはまとめて「幕臣」と呼ばれました。両者の最大の区別は、将軍に直接謁見する権利（御目見え）があるかどうかでした。

旗本：将軍に御目見えする権利を持つ上級の直参。多くは1万石未満でしたが、町奉行、そして監察役である大目付や目付など、重要な役職の多くは旗本から選ばれました。彼らは基本的に江戸に屋敷を持ち、武士としてのプライドと権威を保っていました。

御家人：将軍に御目見えする権利を持たない下級の直参。町奉行所の同心など、実務的な中下級の役職に就きました。旗本に比べて禄は少なく、その生活は総じて困窮している者が多かったため、江戸の裏社会との繋がりを持ったり、不正に手を染めたりする者も存在しました。

この旗本と御家人の身分構造が、江戸の武家社会における身分のヒエラルキーと、それぞれの役職の持つ影響力を決定づけていました。

遠国奉行と重要拠点の統治

幕府は江戸以外の重要な拠点にも代官や奉行を派遣し、全国を統治しました。これらを総称して遠国奉行と呼びます。京都所司代、大坂城代・奉行のほか、長崎、堺、日光などに置かれた奉行が含まれていました。特に重要な拠点としては、「天下の台所」と呼ばれる経済の中心地である大坂があり、西国大名の監視と大坂城の守護を担う大坂城代や、市中の行政・司法を担当する大坂町奉行が置かれました。また、唯一の公式な対外貿易窓口であった長崎には長崎奉行が置かれ、貿易の管理と禁教令下におけるキリスト教徒の監視という、極めて重要な対外交渉と国内治安の役割を担っていました。その他にも、堺奉行（港湾管理）、日光奉行（日光東照宮の管理）などがそれぞれの地域の特性に応じた重要な役割を果たしました。

幕府の直轄地と経済基盤：天領

幕府が直接支配し、代官や奉行を派遣して統治した領地を天領または御料と呼びます。天領は、金銀鉱山、主要な港、そして江戸・京都・大坂・長崎といった重要都市の周辺に集中的に配置され、全国の石高の約4分の1を占めています。この広大な天領からの年貢収入こそが、幕府財政の基盤であり、幕府が全国支配権を維持するための経済的な裏付けとなっていました。天領は、勘定奉行所の管轄下にあり、その管理は幕府の権威が直接及ぶ領域として極めて重要でした。

旅と街道

街道

幕府は、軍事的・経済的目的から五街道（東海道、中山道、日光街道、奥州街道、甲州街道）をはじめとする主要な街道を整備しました。これらは参勤交代を行う大名や、物資を運ぶ商人、そして庶民の旅で賑わい、全国の情報と物流の大動脈でした。

五街道とその行き先・特徴

東海道：江戸（日本橋）と京都（三条大橋）結びます。最も重要な利用者が多いため、主に西国大名の参勤交代と、上方からの物資輸送を担いました。途中の箱根関所が厳重でした。

中山道：江戸（日本橋）と京都（三条大橋）を結びます。内陸の山岳部（信濃・美濃など）を通る街道。東海道の予備ルートとしても機能し、険しい山道が多かったため、宿場の雰囲気も異なりました。

日光街道：江戸（日本橋）と日光（日光東照宮）を結びます。徳川家康が祀られた日光東照宮への参詣を主な目的とした街道。将軍や大名による社参（参詣）に利用され、厳重に管理されました。

奥州街道：江戸（日本橋）と白河（白河関）を結びます。関東と東北地方を結ぶ軍事・行政上の重要ルート。東北諸藩の参勤交代に利用されました。

甲州街道：江戸（日本橋）と甲府（甲府城下）を結びます。甲府城を経由し、信濃（中山道）へ至る街道。軍事的に重要とされ、特に緊急時の予備的な役割も担いました。

五街道以外の主要な脇街道

五街道以外にも、江戸の軍事・物流、そして地域の統治に不可欠な脇街道が存在し、これらも幕府によって管理されていました。

日光御成街道：江戸（本郷追分）と日光（日光東照宮）を結びます。將軍が日光東照宮へ参詣（御成）する際に優先的に使用された専用ルートに近い街道。他の街道よりも整備され、街道沿いの関所や宿場も特別な扱いを受けました。

房総往還：江戸（日本橋）と房総半島各地を結びます。房総半島（現在の千葉県）の海産物や物資を江戸へ運ぶ物流路。海路と陸路を組み合わせ、江戸の食生活を支える役割を担いました。

関所

街道の重要な要衝、特に江戸の防衛上重要な地点（箱根、碓氷など）に設けられた検問所です。関所では「入鉄砲に出女」の監視が特に厳しく行われました。これは、江戸への武器流入と、江戸に人質として置かれている大名の妻子や親族の無断脱出を

防ぐための措置であり、幕府による大名統制の厳しさを示すものでした。

また関所では身分を証明するために、道中手形や関所手形を提示する必要がありました。道中手形は自分が檀家となっている寺社に発行してもらい、関所手形は町奉行所が発行しました。あらためばあ また、とくに女性は関所では念入りに調べられ「改め婆」と呼ばれる女性による身体検査が行われることもありました。

また、関所の管理体制は、その重要度に応じて大きく二つに分かれていました。

主要関所：箱根（東海道）、新居（東海道）、碓氷（中山道）など、江戸防衛上、特に重要とされた関所は幕府直轄もしくは幕府の指示のもとに関所が存在する藩が付託を受けて運営しました。

ばんがしら これらの責任者は関所奉行や番頭と呼ばれ、天領地などの幕府直轄の関所では旗本や御家人といった、直参（将軍直属の武士）が任命され、藩に付託された関所ではその藩士が勤めました。その地位は比較的上位であり、幕府の権威を背景に強い権限を持ちました。

藩設置の関所（口留番所）：くちどめばんしょ 幕府が定めた正式な関所のほか、各藩が領内の要所に独自に設けた検問所を口留番所と呼びます。

これらの管理は、その藩に仕える藩士（家臣）が務めました。彼らの地位は藩内の役職によって異なりましたが、主な目的は領内の治安維持や物資の管理であり、幕府直轄の関所ほど「入鉄砲に出女」の監視は厳しくありませんでした。

宿場

街道沿いに約一里（約4km）ごとに設けられた、公用の休憩・宿泊施設です。大名が利用する本陣や、一般的な旅人が利用する旅籠などが立ち並び、人や物資の物流の中継地として、独自の文化と経済圏を形成していました。

本陣：宿場内で最も格式の高い施設で、主に大名や旗本、幕府の役人といった公的な身分が高い人々が利用しました。一般人の利用は厳禁でした。

脇本陣：本陣に次ぐ格式を持つ施設で、本陣が満員の場合や、身分は高いものの本陣を利用しない客（上級武士など）が利用しました。一般客が利用できることもありました。

旅籠：一般的な旅人（商人、庶民など）が利用する最も一般的な宿泊施設です。食事も提供され、現代の旅館に近い形態でした。

多くの旅籠では飯盛女と呼ばれる女給が働き、彼女たちは宿泊客に対して非公認の売春（飯盛奉公）を行っていました。

木賃宿：旅籠よりも簡素な宿泊施設で、宿泊者自身が持参した薪（木賃）で食事を調理することからこの名が付きました。非常に安価で、貧しい旅人や日雇いの労働者などが利用しました。

問屋場：宿場運営の中心となる公的機関です。人馬の継ぎ立て（伝馬役）、公文書の受け渡し、宿泊者の管理などを担当しました。

湯治宿：宿場街道とは別に、温泉地に存在した宿泊施設です。湯治（温泉による療養）を目的とするため、長期滞在を前提としており、自炊設備を備えていることが一般的でした。庶民の移動手段が限られていた時代において、病気や怪我を治すための重要な医療施設・保養所としての役割を担っていました。

川越え

街道の移動における特筆すべき障害が川越えでした。特に大井川（東海道）や安倍川など、重要河川の多くには軍事的な理由から橋の架設が厳しく禁止されていました。旅人は、水量が少ない時期でも、**川越人足**と呼ばれる専門の労働者による肩車やレンタサイクルで川を渡る必要がありました。

水量がわずかな増水でも渡河が禁止され、旅人が足止めされることが日常茶飯事であり、これは旅程に大きな影響を与え、

宿場町に臨時の賑わいをもたらす要因もありました。この制限は、江戸への攻撃ルートにおける自然の防御線を維持し、幕府の軍事的優位性を保つための戦略的な措置でした。

江戸の統治と経済

17世紀から18世紀中盤まで江戸は世界でも有数の大都市でした。この項目では江戸の町の統治機構について簡単な解説を加えます。

まず基本として江戸の都市空間は、その司法・行政の管轄権によって大きく三つに分かれています。

町人地：プレイヤーキャラクターたちが最も深く関わるであろう地域で、町奉行所が行政・司法・警察の全てを管轄しました。

江戸時代の刑罰と司法制度

江戸時代の刑罰は、八代将軍徳川吉宗の時代に制定された『公事方御定書』を主な根拠としていました。これは武士と関係者以外には内容が秘密とされていたため、一般庶民はどのような罪でどのような罰を受けるのか正確には知らされず、奉行や裁判官の裁量に委ねられる部分も大きかったのが特徴です。町奉行所は町人地の事件における司法権を独占しており、町人や下級武士に対する判決の多くは、町奉行によって下されていました。

庶民に対する主な刑罰

罪の重さや身分によって細かく定められており、重いものから順に適用されました。

死刑：最も重い刑罰であり、罪状に応じて斬首（打首）、磔（公開処刑）、火あぶりなどが適用されました。公開度の高い刑罰は、庶民への見せしめとしての要素が強かったです。

遠島：島流し、すなわち罪人を本土から遠く離れた島（伊豆七島など）に流す刑罰です。本土への帰還は原則として許されず、事実上の追放刑でした。

追放：江戸や所領などの特定の地域から永久に退去させる刑罰です。江戸所払いなどがこれにあたり、その地域での生活基盤を全て失うことを意味しました。

入墨：軽微な犯罪の再犯や中程度の罪に対して、顔や腕などに不可逆的な入墨を施す刑罰です。これにより、社会から差別され、生活が極めて困難になる半永久的な処罰でした。

敲／過料：敲は、一定の回数、尻などを杖で叩く身体刑です。過料は罰金にあたり、庶民に対する最も軽い金銭刑でした。

武家に対する刑罰と統制

武家、特に大名や旗本に対する刑罰は、身分や家名（家柄）を重んじる特性があり、その多くは「知行（領地や禄）」や「格式（身分）」の剥奪・制限を伴うもので、庶民の刑罰とは体系が異なりました。

改易：大名や旗本の身分を剥奪し、領地（知行）を全て没収する最も重い処罰です。家が断絶し、一族郎党が路頭に迷うことから、武士にとっては事実上の政治的死刑であり、幕府による大名統制の最大の武器でした。

切腹：武士が重大な罪を犯した際に、名誉を保つつ自らの命を絶つことを許された死罪です。武士としての名誉が許された場合のみ命じられるもので、刑場での斬首とは区別されました。

永預／預：重罪を犯したものの、即座に死罪や改易にしない場合に、親族や他の大名・旗本にその身柄を預け、厳重に監視させる処罰です。永預は生涯にわたる預かりを意味し、事実上の終身刑に近い意味合いを持ちました。

蟄居：閉門よりも重い処罰で、自宅の一室などに籠もり、外部との接触を完全に断つことを命じられました。藩主（大名）などに対して行われる場合もあり、政治的な影響力を一時的に奪う目的がありました。

閉門：屋敷の門を閉じ、外部との出入りを厳しく制限する処罰です。一定期間の謹慎を意味し、役職や出仕も停止されました。比較的軽い処罰ですが、武士の面目には関わるものでした。

差控：最も軽い懲罰で、一定期間、出仕や自宅での来客を控えることを命じられる処分です。反省を促すためのもので、役職の停止は伴わないこともありましたが、武士の名誉を傷つけるものではありません。

庶民の居住地や商業地がこれにあたります。

武家地：大名や旗本の屋敷が集まる広大な地域です。この地域は町奉行所の管轄外であり、各大名や旗本が独自の権限で統治しました（治外法権）。幕府の役人が立ち入ることは通常なく、犯罪捜査も困難になるため、物語の隠れ蓑や、武士同士の揉め事の舞台となりやすい場所でした。

大名屋敷は、江戸城に近い上屋敷（藩の政治を行う本拠地）、郊外の下屋敷（隠居所や予備地）、そして中屋敷（世継ぎや隠居の屋敷）に分かれており、これらが集積していました。大名が参勤交代で国元に帰っている間、屋敷の管理や江戸での幕府対応を取り仕切ったのが、江戸家老という役職です。また、通常大名の奥方や子供は人質として、この江戸の大名屋敷で暮らす決まりになっていました。

寺社地：寺院や神社が持つ広大な敷地や門前町です。ここは寺社奉行所が管轄し、町奉行所の権限は及びませんでした（治外法権）。寺社地は神仏の場所として尊重されましたが、その広大な敷地と独立性から、しばしば追われる者の隠れ家となったり、世俗とは異なる独自の秩序が形成されていました。

幕府の行政機構と町人の自治

巨大な江戸の町を運営していたのが、行政、司法、警察を担う三奉行です。の中でも、PCたちが最も深く関わるのが町奉行所であり、江戸市中の町人地（永代借地権付きの町屋や長屋がある地域）の行政・司法・警察の全てを管轄していました。寺社奉行所は寺社領や宗教関係の管理を、勘定奉行所は幕府財政と直轄領の管理を担当しました。

町人地の統治と名主

町人地において行政・司法を担ったのが町奉行所ですが、その役人は少数であったため、幕府は行政・治安の一部を町人自身に委譲しました。

この自治を担ったのが、各町のリーダーである名主です。彼らは家持の中から選ばれ、町の行政、人別帳（戸籍）の作成と管理、地子（土地税）や公役（労役）の賦課と徴収、簡単な争いごとの処理など、広範な実務を担い、幕府と庶民の橋渡し役を務めました。

農村部の統治と村役人

農村部では、領主（幕府の代官または各藩）の支配のもと、村方三役と呼ばれる村役人が行政の実務を一手に担いました。彼らは領主と村の間に立ち、重要な役割を果たしました。

庄屋／名主：村の最高責任者であり、領主の命令を村に伝え、村の運営全般、特に年貢（農業税）の徴収実務、そして軽微な犯罪や紛争の調停を行いました。

組頭：庄屋を補佐し、村内の組（行政単位）の監督と指示を担いました。

百姓代：藩や庄屋の不正を監視し、村人の意見を代弁する役割を持ちました。

五人組による相互監視

五人組は、都市部の町人地だけでなく、農村部においても行政の基礎単位として組織されました。これは隣接する5～10戸程度を一つの組とし、組内で犯罪や不正を相互に監視し、連帯責任を負うシステムです。この制度は、年貢の確実な納付や治安維持、防火対策に至るまで、幕府の統制を末端まで浸透させる上で極めて重要な役割を果たしました。

戸籍と信仰による統制

江戸時代、戸籍と信仰の管理は寺院が行政的に担っていました。庶民は全員が特定の寺院の檀家になることが義務付けられており、この仕組みを寺請制度と呼びます。

寺院は檀家の死亡や出生、移動を記録した人別帳（戸籍台帳）を作成し、管理しました。この人別帳は町奉行所（都市部）や村役人（農村部）を経て行政側に提出され、人々の移動や人口を把握するための重要な資料となりました。

商業の統制と経済

江戸の商業活動は、幕府が公認した株仲間と呼ばれる同業者組合によって統制されていました。

株仲間は、特定の業種や商品の販売について独占的な営業権を幕府から公認されていました。その見返りとして、幕府に運上金（営業税）を定期的に納入することが義務付けられていました。この組織は、市場における価格や品質の安定を目的としていましたが、実質的には新規参入を厳しく抑制し、既存の組合員が利益を独占するための仕組みとして機能しました。

土地制度と町境の管理

江戸の土地は、土地公有制の原則に基づき、全てが幕府（將軍）のものであるとされていました。しかし、町人はその土地を永久に使用できる永代借地権というべき権利を持ち、これを売買することができました。この仕組みにおいて、地主は幕府に地子（土地税）を納め、土地を貸し、家屋を建てて住む家持から地代を受け取っていました。PCたちが活動する町屋や長屋も、この権利構造の上に立っており、土地を巡る紛争は町奉行所の重要な管轄でした。

また、江戸の町は厳密に区画されており、各町境には町木戸と呼ばれる木製の門が設けられ、夜間は閉じられて人々の出入りを制限しました。この木戸の番を担ったのが木戸番です。彼らは町の最下層の使用人でしたが、番屋と呼ばれる小さな小屋に常駐し、木戸の開閉管理、辻番としての治安維持、そして町の情報収集を担う「生き字引」のような役割を果たしました。この番屋は、時代劇でお馴染みの、事件の始まりや情報交換の場となる地域の拠点でした。

町の構造：表長屋と裏長屋

江戸の町人地は、表通りに面した「表長屋」と、裏側の路地（裏路地）に入り込んだ「裏長屋」という構造で形成されていました。

表長屋は間口が広く、職人や比較的裕福な商人が住居と店舗を兼ねて使用していました。

一方、その裏側に建てられていたのが裏長屋です。裏長屋は、非常に小さな部屋（九尺二間、約4.5畳が標準）が並ぶ、長屋暮らしの庶民の居住区でした。経済的に困窮した人々や、日雇いの労働者などが密集して暮らしており、生活の貧しさと人情の濃さが同居する、物語の主要な舞台となります。

火事と町火消し

江戸は木造家屋が密集し、「火事と喧嘩は江戸の華」と言われるほど火事が頻繁に発生しました。火災対策は幕府直轄の武士による定火消しと、町人による町火消しの二重体制でした。

町火消しは、自分たちの縄張りを命懸けで守り、その勇壮さと仁義は町人の憧れでした。彼らは「いろは四十八組」などに分かれ、地域の仁義とプライドをかけて消火活動を行いました。

江戸の生業と経済構造

江戸の活気ある町人地は、多種多様な商売と職人仕事によって支えられていました。ここでは、大都市の生活を成り立たせていた主要な生業と、その経済的な役割について解説します。

金融と流通の要

江戸の巨大な経済圏を動かしていたのは、資金の供給と商品の物流を担う専門業者たちでした。

両替商：江戸の経済の血液を担う金融業者。金貨、銀貨、銭貨という三種類の通貨を交換し、大口の送金（為替）や大名貸し（大名への融資）も行いました。特に大元締めである十組両替は、幕府の金融政策に深く関わる特権的な存在でした。

廻船問屋：遠方から海路で運ばれてくる米や木綿、油などの主要商品の仕入れ・販売を一手に担う問屋。特に樽廻船や菱垣廻船などの運営を仕切り、大阪（天下の台所）と江戸の物流を繋ぐ大動脈でした。

船問屋：廻船問屋が運んできた商品を、江戸市内の水路（運河）を通じて各地域へ配達するための船の手配や仲介を行う業者。河岸や堀の物流拠点を管理していました。

船宿：船着き場近くにある宿屋で、主に水運関係者や、船で江戸に来た旅人を泊めました。船問屋と結びつき、情報交換や商談の場としても機能しました。

材木商：火事の多い江戸において、建築資材である材木を取り扱う商売は非常に重要でした。貯木場を持ち、大工や工事業者に材木を供給しました。

米問屋：庶民の主食である米の流通を管理する問屋。諸藩から送られてくる年貢米や、各地からの米を集積し、米小売店や大口の需要家に卸しました。米価の変動は庶民生活に直結するため、その動向は常に注目されていました。

酒問屋：主に上方（関西）から下って来る酒（下り酒）を一括して仕入れ、江戸市中の酒屋に卸す問屋。酒の品質と安定供給を担いました。

呉服屋：絹織物などの高級な反物（布）を取り扱う店。初期には三井家の越後屋（後の三越）などが有名で、現銀掛けなし（現金販売と定期販売）を確立し、商法に革新をもたらしました。

飛脚：重要な書状や金銭、小荷物を輸送する運送業者。幕府公用の継飛脚、大名専属の大名飛脚、そして町人利用の町飛脚があり、中でも町飛脚は定期便を運行し、全国の情報と商業活動を支える役割を担いました。

駕籠：人を乗せて運ぶ交通手段。武士や裕福な町人が利用しました。特に、宿場や特定の場所で営業する駕籠屋は、駕籠かき（人足）を抱え、短距離の移動手段を提供しました。

宿場町：五街道などの主要街道沿いに設けられた、旅人の休憩・宿泊施設。本陣、脇本陣、そして一般庶民向けの旅籠（はたご）などが立ち並び、交通の要衝として栄えました。

職人と小売、その他のサービス業

庶民の日常生活を直接支えていたのが、町のあちこちにいる職人や小売店、そして発達した外食文化でした。

口入屋：労働者や奉公人、使用人の斡旋を行う職業紹介所。大名屋敷や商家への奉公人探しなど、人手の需要と供給を結びつける重要な役割を担いました。

魚河岸：魚介類を扱う大市場。特に日本橋の魚河岸は巨大で、早朝から活気に満ちていました。ここで仕入れた魚が、棒手振や寿司屋などに卸されました。

棒手振：天秤棒を担ぎ、魚や野菜、納豆などを売り歩いた行商人。裏長屋の住民など、店の少ない場所や、時間の無い庶民にとって重要な買い物手段でした。

屋台：江戸で発達したファストフード文化の象徴。屋台で握り寿司やそばを立ち食いする文化が広がり、手軽な外食として人気を博しました。

居酒屋：庶民の社交と憩いの場。安価な酒と簡単な肴を提供し、職人や労働者が一日の疲れを癒しました。町の情報が集まる場所でもあります。

茶店：街道沿いや寺社の境内、賑やかな通りに設けられた休憩所。茶や団子、季節の甘味などを提供し、旅人や町人の待ち合わせや一服の場となりました。

水茶屋：高級な茶や甘味を提供し、休憩だけでなく社交の場としても利用された店。店員である茶汲み女がしばしば美人で評判となり、人気を集めました。

損料屋：日用品や衣装、時には家具などを貸し出すレンタル業。長屋の庶民は物が少なく、必要な時だけ借りる文化が根付いていたため、需要が高かったです。

風呂屋：庶民の衛生を支えた公衆浴場。長屋には風呂がないため、多くの庶民が利用しました。社交の場としても機能し、湯女を置く店もありました。

床屋：髪結い屋。武士の月代（さかやき）や、庶民の髪（まげ）の手入れ、散髪を行う場所。単なる衛生施設ではなく、町の情報交換の場、社交場としての役割も担いました。

矢場：弓を射る娯楽施設。賭けの要素も持ち、武術の稽古というよりは庶民の気晴らしや遊びの場として賑わいました。しばしば岡場所と関連付けられることもありました。

人足寄場：幕府が設けた社会更生施設。無宿人や犯罪を犯した者、生活困窮者を収容し、職業訓練（人足仕事や軽工業）を行いました。治安維持と労働力確保の二面を持ち、後の福祉施設や刑務所の源流とされています。

質屋：庶民が家財などを担保にお金を借りる店。生活に困窮した人々にとって最後の頼みの綱であり、裏長屋の近くに多く存在しました。

高利貸し：質屋よりもさらに高い利息で金を貸し付ける業者。正規の金融機関から借りられない人々を相手にしたため、しばしば裏社会（侠客など）と結びついて、取り立てを行いました。

夜鷹：夜の辻や橋のたもとなどに立ち、客を引いた最下層の私娼。生活に極度に困窮した女性たちであり、岡場所など公の歓楽街とは異なり、裏町の間に深く関わっていました。

江戸の文化

江戸の庶民と文化

江戸の町人文化は、都市の活気と、そこに集まる多様な人々によって形成されました。生活に不可欠なものを生み出す職人（大工、左官、桶屋、そしてシナリオに登場する鋳掛屋など）と、経済を支える商人がその中心です。特に職人は、気性が荒くも人情に厚い「江戸っ子」の文化を体現していました。

また、町の運送や賭場を取り仕切る侠客などの裏社会も存在し、彼らは目明しと繋がりながら、江戸の「裏」を動かしていました。江戸の人々の生活は、日の出と日の入りで時間の長さが変わる不定時法に基づいていましたが、芝居（歌舞伎）、寄席（講談、落語）、浮世絵といった娯楽も盛んで、夜の賑わいも存在しました。

娯楽と歓楽の場

芝居見物（歌舞伎）：庶民にとって最大の娯楽であり、江戸の文化を牽引しました。中村座、市村座、森田座の「江戸三座」を中心に熱狂的なファンを生み出し、役者はアイドル的な人気

を誇りました。

相撲と花火：相撲もまた人気の高い娯楽で、力士は庶民の英雄でした。夏の風物詩であった花火は、特に隅田川の両国橋付近で盛大に打ち上げられ、夜空を彩る華やかなイベントでした。

花街：江戸の町で幕府が公認した唯一の遊廓が吉原で、江戸の北郊に隔離されていました。厳しく管理された公の場であり、高雅な文化や流行の発信地でもありました。

また、吉原とは異なり、非公認で町中に点在した非合法な花街が岡場所です。庶民がより気軽に利用できましたが、絶えず町奉行所の取り締まりの対象となっており、裏社会との繋がりも深かった場所でした。

賭場と富くじ：幕府非公認の賭場は、町の運送や裏社会を取り仕切る侠客たちの主要な資金源であり、彼らが支配する裏社会の拠点でした。一方、寺社地では幕府公認の富くじ（富突き）が興行されていました。これは庶民の数少ない合法的なギャンブルであり、その収益は寺社の修繕費などに充てられ、多くの人々が一夜の夢を求めて熱狂しました。

情報と出版文化

江戸は世界有数の識字率を誇り、出版文化が花開きました。

瓦版と情報伝達：幕府公認の新聞は存在せず、緊急ニュースやゴシップ、事件の報道は瓦版屋によって担われました。瓦版は木版刷りで大量に、かつ迅速に発行されましたが、その内容は玉石混交であり、信憑性は低いものも多かったため、噂話の元となることが多々ありました。瓦版屋は、情報の伝達者として、また時には情報の操作者として、江戸の裏表の動きを知る存在でした。

浮世絵と版元：庶民の「今」の流行や生活を視覚的に伝えるメディアの王者が浮世絵です。美人画（花街の遊女など）、役者絵（歌舞伎役者）、名所絵（風景）が主な題材でした。浮世絵は、絵を描く絵師、木版を彫る彫師、色を刷り重ねる摺師、そして全ての企画・資金調達・販売を行う版元という四者による分業体制で成り立っていました。

特に版元は、流行を読み、どの題材が売れるかを見極める出版のプロデューサーであり、人気の絵師を抱えることで大きな影響力を持ちました。彼らは幕府の検閲を受けながらも、その裏で社会風刺やタブーすれすれの表現を行うことがあります、物語の情報の鍵を握る人物となることもあります。

彼らの精神を象徴するのが「浮世」です。もともと「憂世」（憂鬱な現世）という意味でしたが、江戸時代には「今を楽しみ、現世を謳歌する」という刹那的でポジティブな意味に変化し、この精神が江戸文化を形作っています。

江戸時代の服装

江戸時代の生活は、身分制度に基づく厳格な規律と、都市化によって生まれた活発な文化によって特徴づけられます。特に

「衣」と「食」には、その時代の社会構造と庶民の創意工夫が色濃く反映されていました。

江戸の「衣」(服装と流行)

江戸時代の服装は、身分制度（士農工商）によって使用できる素材や色、柄が厳しく定められていました。服装は個人の社会的地位を示すものであり、それを逸脱することは処罰の対象となり得ました。

身分による服装の違いは次のようにになります。

武士：袴、直垂、小袖などで素材は絹（公服）、木綿（私服）。色は格式に応じます。公の場では袴や紋付羽織袴を着用。華美な装飾は禁じられ、質実剛健が重んじられました。

町人：小袖、羽織、帯など、素材は木綿や麻が中心。絹は贅沢

品として使用を制限されることが多くありました。奢侈禁止令により、派手な色や金糸銀糸の使用は厳しく取り締まられました。内側に凝る「裏勝り」の文化が発達。

農民：藍染めの木綿や麻の筒袖。庶民的な素材のみ。色は藍や茶色など地味なものに限られました。動きやすく、丈夫な実用的な服装。衣服は貴重な財産でした。

庶民の日常着：小袖と木綿

小袖：江戸時代を通じて男女、身分を問わず、衣服の基本となつたのが小袖です。現在の着物の原型であり、袖口が小さく、脇が縫い合わされているのが特徴です。

木綿：庶民にとって最も重要な衣料素材でした。綿花の栽培が広まつたことで普及し、麻よりも暖かく、耐久性があり、染め

江戸の歳時記：年中行事と風物詩

江戸の庶民の生活は、季節の移り変わりと密接に結びついた年中行事（歳時記）によって彩られていました。特に「祭り」は、日々の厳しい労働から解放され、熱狂と活気で町が一体となる、江戸っ子の「華」でした。

ここでは、江戸の年間を通じた主な風物、行事、祭りを季節ごとに解説します。

1. 春：新しい年の始まりと華やかな祭り

春は、新年の祝いから始まり、桜の開花とともに最高の盛り上がりを見せます。

正月（元日？）

松飾りと注連飾り：大晦日から門口に飾り、歳神様を迎えます。

年玉：武家社会の「目上の者が目下の者に与える」風習が、庶民にも広がり定着しました。

初詣：普段から信仰する氏神の神社や、徳川家ゆかりの寺社に参詣し、一年の平穏を祈願しました。

七草の節句（1月7日）：七草粥を食べ、正月の間疲れた胃腸を休め、邪気を払うとされました。

鏡開き（1月11日）：飾っていた鏡餅を下げて雑煮や汁粉にして食べ、無病息災を願いました。

節分と上巳の節句

節分（2月3日頃）：季節の変わり目、特に立春の前日に邪気（鬼）を払うため、豆まきが行われました。「鬼は外、福は内」の掛け声は、武家地よりも町人地の方が盛んだったと言われます。

上巳の節句（3月3日、雛祭り）：女の子のいる家庭で雛人形を飾り、桃の節句として祝いました。

花見と祭りの熱気

桜の花見：江戸最大の娯楽の一つ。上野の寛永寺や隅田川沿いなどが特に名所として知られ、酒宴を開き、夜桜を愛でる人々で賑わいました。

神田祭：江戸の三大祭りの一つで、日枝神社の山王祭と隔年で開催されました。神田明神の祭礼であり、神田・日本橋を中心とした江戸の町人文化の粋を集めた、熱狂的な祭りでした。

2. 夏：水辺の涼と疫病を払う祭り

暑さが増す夏は、涼を求める風物詩と、疫病退散を願う勇壮な祭りが特徴です。

端午とお盆

端午の節句（5月5日）：菖蒲の節句。菖蒲湯に入り、厄除けを願いました。鯉のぼりは武家の職が元になっていますが、庶民の間にも広がり、男の子の成長を祝いました。

お盆（7月13日?16日）：祖先の靈を迎えるための行事。迎え火を焚き、お供えをし、寺で供養を行いました。この期間は、多くの店や職人が休業し、故郷に帰省する人々で街道が賑わいました。

江戸の三大祭り

山王祭：日枝神社の祭礼で、神田祭と並んで「天下祭り」と呼ばれ、最も格式の高い祭りでした。隔年開催で、豪華な山車や行列が江戸城内に入ることが許されました。

やすい（特に藍染め）ため、日常着として欠かせないものとなりました。

贅沢の工夫：「裏勝り」と「粋」

幕府はたびたび奢侈禁止令を出し、庶民の贅沢を禁じました。特に享保の改革や天保の改革では、絹の使用や派手な柄・色の着用が厳しく制限されました。

これに対抗し、江戸の町人たちは、「裏勝り」という独自の文化を生み出しました。これは、人目につく表地は地味な色や柄にする一方で、裏地や襦袢などに贅沢な絹や派手な刺繡を施すという、規制の目をくぐり抜ける工夫です。

また、町人文化の中心で生まれた美的感覚が「粋」です。目立つ華やかさよりも、地味な中にも品格と色気を感じさせる、

渋い色（茶色、鼠色、藍色など）や、洗練された縞模様（しまもよう）を好む感覚は、江戸っ子の美意識を象徴していました。

江戸時代の「食」

江戸は世界有数の巨大消費都市であり、単身赴任の男性が多く暮らしていたことから、手早く食事ができる外食文化が発展しました。庶民の日常食と、江戸ならではのグルメが共存していました。

庶民の日常食：一汁一菜

主食：米は贅沢品であり、農民や下級武士、裏長屋の住人にとつて、白米を毎日食べることは困難でした。主食は玄米や雑穀（麦、粟、稗など）を混ぜた飯が一般的でした。

深川八幡祭り：富岡八幡宮の祭礼で、別名「水掛け祭り」。担ぎ手に向かって勢いよく水を掛ける豪快さが特徴で、江戸っ子の威勢の良さを示す祭りとして人気がありました。

涼を楽しむ風物

隅田川花火（両国の川開き）：毎年旧暦の5月28日に、隅田川の川開きとともに開催された花火大会です。これは八代将軍吉宗の時代に始まった、飢饉と疫病の犠牲者を弔う水神祭が起源とされます。夜空を彩る花火と、川面に浮かぶ屋形船は、江戸の夏の風物詩でした。

朝顔市・ほおづき市：毎年、夏の暑くなる前に浅草寺などで開かれ、珍しい朝顔や、赤く可愛らしいほおづきを買い求める人々で賑わいました。

3. 秋：収穫の感謝と商売の節目

秋は、実りの喜びを分かち合い、来たる冬に向けて準備をする時期です。

節句と月見

重陽の節句（9月9日、菊の節句）：菊の花を愛で、菊花を飲んで長寿と健康を願う行事。武家社会で特に重んじられました。

月見：十五夜（旧暦8月15日）と十三夜（旧暦9月13日）があり、ススキを飾り、団子や芋などの収穫物を供えて月を眺めました。月見は庶民にも広く親しまれた、静かな風流の行事でした。

秋の風物詩

紅葉狩り：郊外の神社や庭園などで紅葉を愛でる風習。

特に武蔵野や高尾山などが人気の場所でした。

恵比寿講：10月20日頃に行われる、商売繁盛を願う祭り。特に商人が多く集まる地域で盛大に行われました。多くの商人は、この行事の前に一旦商売の決算を行い、祝いました。

4. 冬：歳末の忙しさと来たる年への準備

冬は、年の瀬に向けて慌ただしくなり、新年を迎えるための準備が中心となります。

歳末の準備

酉の市：11月の酉の日（十二支）に開かれる祭り。特に浅草の鷺神社などが有名で、熊手を売る露店が立ち並びました。熊手は「福をかき集める」縁起物とされ、商売繁盛を願って買い求められました。

煤払い：年末に行われる大掃除。一年間の埃や煤を払い、清らかな状態で歳神様を迎えるための重要な行事でした。

歳暮：年の暮れに、日頃お世話になった人や取引先に感謝の気持ちを込めて贈り物をする習慣。武家・町人問わず、社会的な繋がりを維持するための重要な儀礼でした。

年の瀬

歳の市：正月に必要な飾り物や食材を売る、年末の賑やかな市場。浅草の観音様周辺などで開かれ、買い物客で大賑わいでいた。

大晦日：一年間の厄を払い、新しい年を迎える日。夜には寺々で除夜の鐘（108の煩惱を払う）が鳴らされ、家では年越し蕎麦を食べて長寿を願いました。この日だけは、江戸中の銭湯が夜通し営業をしました。

おかげ: 基本的な食事は一汁一菜、すなわち飯、汁物（味噌汁）、香の物（漬物）、そして主菜一品という非常にシンプルなものでした。

野菜: 大根、里芋、芋の茎、冬瓜などの野菜が多く食され、特に大根は「江戸っ子の生命線」と言われるほど、漬物、煮物、葉味として重宝されました。江戸近郊で栽培された「練馬大根」は有名です。

江戸三大ファストフードと屋台文化

江戸の食文化を代表するのは、忙しい江戸っ子の間で人気を博した屋台文化です。

寿司: 現代の握り寿司の原型は江戸で誕生しました。保存目的とした押し寿司から、酢飯に魚介を乗せてその場で手早く食べられるスタイルに進化しました。当初は現代よりも大きく、二個で一人前とされることもありました。代表的なネタは、江戸前（東京湾）で獲れたアナゴ、エビ、マグロ、コハダなどでした。

そば
蕎麦: 蕎麦切り（麺状の蕎麦）は、特に武士や火消しなど、素早く食事を済ませたい人々に愛されました。屋台（夜鷹そば）や蕎麦屋で提供され、「二八蕎麦」のように小麦粉を二割混ぜたものが一般的でした。

天ぷら: 当初は魚介類を衣で揚げた串刺しの料理で、屋台で熱々を立ち食いするスタイルで庶民に広がりました。江戸前で獲れた新鮮なエビや魚介を、安価なごま油で揚げるのが特徴でした。

飲酒文化

日本酒（清酒）: 飲酒は庶民の楽しみの一つでした。特に上方（京都・大阪）から送られてくる高品質な酒（下り酒）は、江戸の酒問屋を通じて流通し、珍重されました。

居酒屋: 現代の居酒屋に近い形態の店も存在しましたが、屋台や酒屋の店先で立ち飲みする形式も一般的でした。

江戸近辺略地図

この項目では江戸近辺の位置的なつながりを略地図として表します。略地図はゲーム中に登場人物たちが主に移動する経路が記されています。地域ごとの距離は「町」単位で記されていますが、これは厳密に実際の世界の直線距離を表しているわけではありません。

主要地域の解説

江戸近辺の主要な町や地域を拠点として設定しています。各エリア間の移動距離は「町」を単位としています。ゲームプレイにおいては、10町の移動には20分、15町の移動には30分（四半刻）が必要になるでしょう。（勿論、走ったりすればもっと早く着くでしょう）

浅草

浅草寺を中心として栄える、江戸屈指の賑やかな門前町です。庶民の信仰と娯楽の中心地であり、華やかな芝居小屋や見世物小屋が建ち並び、常に人々で活気に満ちています。人情味あふれる下町文化が形成されている一方、その賑わいゆえに様々な騒動や事件も発生しやすい場所となっており、ゲームでは探索や情報収集の拠点として重要です。

愛宕

愛宕山の麓に位置する武家地です。防火の神を祀る愛宕神社があり、特に急勾配の石段「出世の石段」が有名です。山の上からは江戸の町を一望できるため、高台からの監視や状況確認に適しています。また、比較的静かで人目が少ない場所柄、人目を避けた隠密行動や、重要な人物との秘密の密談の場所として利用されることがあります。

市谷

江戸城の外堀に面した高台の武家地です。江戸城の西側の防衛上の要衝にあたり、多くの武家屋敷が並び、警備が非常に厳しいエリアとして知られています。この地域には武術道場や弓術場など、武芸に関わる施設が多く見られ、武士階級の生活や事件に深く関わる活動の拠点となることがあります。

上野

寛永寺を中心とした広大な寺社地です。徳川將軍家の菩提寺の一つであり、格式の高さと広大な敷地を誇ります。広大な寺社地は町奉行所などにとって管轄外であり、ゲームの中では悪者がその身を隠しているかもしれません。

内藤新宿

甲州街道の最初の宿場町です。江戸の西の玄関口として重要な役割を果たすとともに、遊郭が設けられた歓楽街としても賑わっています。街道を通じた旅人や行商人の情報が集まるほか、江戸の内部と郊外を結ぶ重要な中継地点として、情報の受け渡しや逃走ルートの確保に利用されることがあります。

牛込

神楽坂や江戸川橋方面に広がる武家地です。外堀に面し、地形の起伏が激しいことが特徴です。静かで人通りが少ない場所が多く、大名屋敷の裏手や堀沿いは、人目を避けた密会や秘密裏の取引場所としてしばしば利用されることがあります。

江戸城

徳川将軍家の居城です。江戸幕府の政治・権力の中心であり、その広大な城域の周囲には、主要な大名屋敷が集中し、最も強固な警備体制が敷かれています。城内への立ち入りは厳しく制限されています。

龜戸

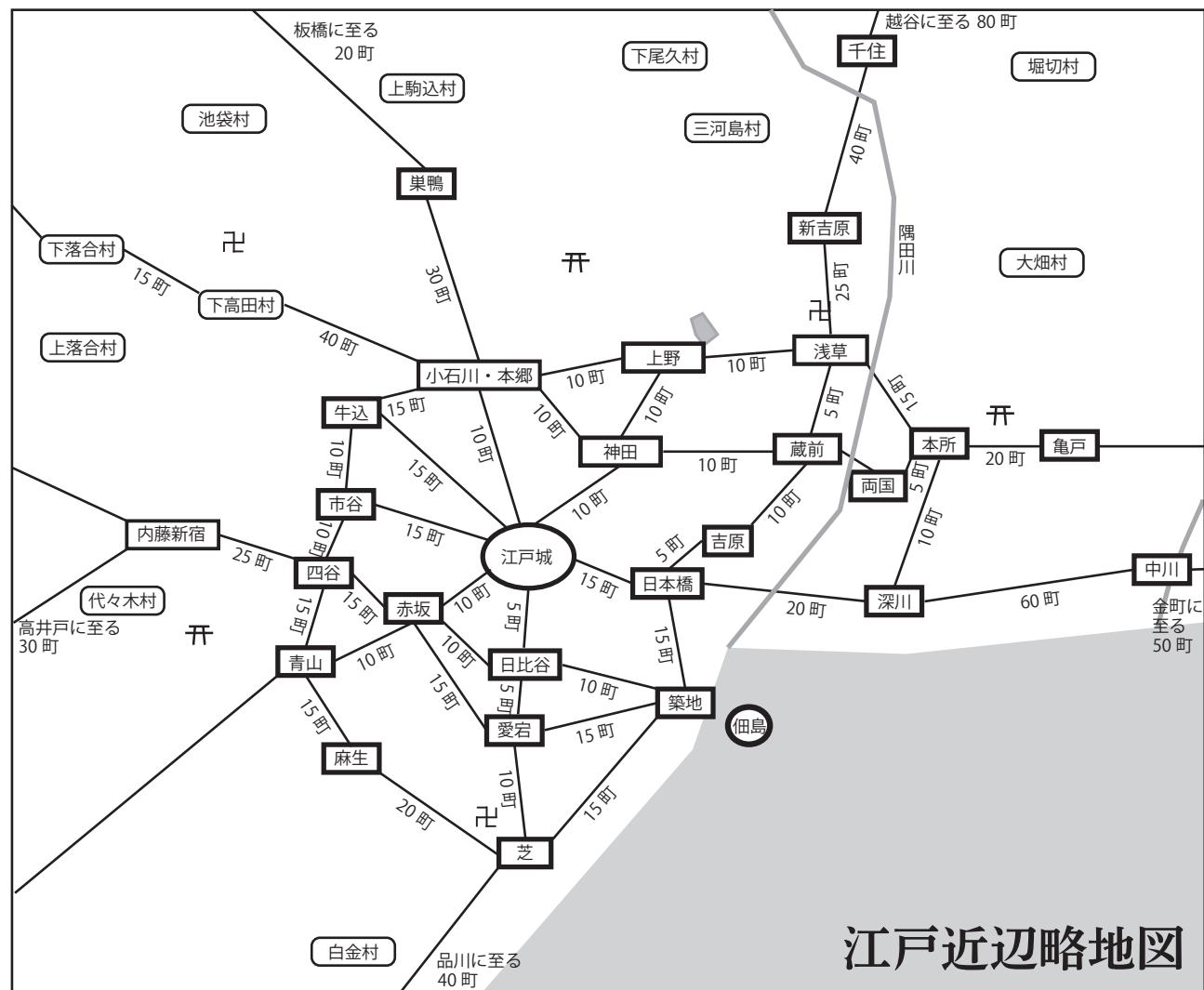
亀戸天神の門前町です。江戸の東郊外に位置し、梅や藤の名所としても広く知られています。都心から少し離れた静かな場所柄、追っ手から逃れる際の逃走ルートや一時的な隠れ家、あるいは郊外での密談を行う際に利用されることが多いエリアです。

神田

武家地と職人街が混在している地域です。貸本屋や版元、そのほか職人の店が多く、学びの場や技術の集積地としての側面を持っています。知識人も多く住み、ゲームの情報収集における重要な拠点となります。

藏前

隅田川の西岸、浅草の南側に位置する幕府の巨大な米蔵群があるエリアです。年貢米の管理・輸送の拠点であり、札差^{ふださし}と呼ばれる金融業者も集まっています。水運の中心地のひとつであるためゲームでは物資の横流しや闇取引など、裏の経済活動が展開しやすい場所と考えられます。



小石川・本郷

湯島天神や伝通院など寺社が多く、文教的な雰囲気が漂う閑静な場所です。儒学者や医師の屋敷も見られるため、薬草や学術的な知識の探索、あるいは隠遁生活を送る賢人との接触を図る際の拠点として重要です。

芝

東海道の入口付近に位置し、増上寺の門前町としても栄えています。大名屋敷や寺社が多く、全体的に格式高い雰囲気が漂います。東海道への移動や、格式ある高位の人物との接触、あるいは宗教的な背景を持つ依頼を受ける際の拠点として機能します。

下高田村・下落合村

江戸近郊の農村地域です。広大な田畠や雑木林が広がり、都心とは隔絶された場所です。人目を気にせず活動できるため、ゲームでは事件の被害者の遺棄場所や、秘密組織の潜伏地など、陰惨な事件の舞台となりやすい場所です。

新吉原

江戸幕府公認の遊郭です。周囲を堀で囲まれた隔離区域であり、内部では豪華絢爛な文化が花開いています。一方で、身分や借金、愛憎が絡み合う複雑な人間模様が渦巻いており、表沙汰にならない重要な情報が集まる場所ともなっています。

巣鴨

中山道最初の宿場町です。江戸の北西の玄関口として重要な役割を果たすエリアです。街道を往来する旅人の情報や、中山道を通じた京・大坂方面との連絡網に関わる手がかりを得やすい場所です。

築地

浜離宮恩賜庭園や本願寺がある寺町・武家地です。海に面しており、船着場や倉庫も多くあります。ゲームでは海路を通じた情報伝達や、外国船に関する手がかり、または秘密の積み荷の取引場所となり得る、水運上重要な拠点です。

千住

日光街道と奥州街道の起点に位置する宿場町です。江戸の北の玄関口として人馬の往来が激しく、旅人や浪人、怪しい輩が出入りします。江戸内部とは異なる外部の情報や手がかりを得やすい場所として設定されています。

中川

江戸の最東端に位置する川です。この川を渡ると水戸街道に繋がり、千葉方面へ向かいます。都心から最も遠い拠点の一つであり、追跡や逃亡の最終地点、あるいは密輸品の搬入路として機能することがあります。

日本橋

五街道の起点であり、江戸最大の商業地です。魚河岸や大問屋が集まり、経済の中心として常に活気に満ちています。全国から人と物が集まるため、情報収集や流通に深く関わる活動の、最も重要な拠点の一つです。

日比谷

江戸城の南西、外堀に面した武家地です。諸大名の広大な屋敷が集中しており、政治の中心に近いため、派閥争いや陰謀の舞台となりやすい場所です。権力者や武士からの依頼を受ける際の拠点となることが想定されます。

深川

隅田川の河口付近に位置し、材木問屋が多く集まる水運の拠点として栄えています。辰巳芸者と呼ばれる花街の文化も栄え、情緒ある場所です。水路を使った移動や、港に流れ着く異国情報など、海運・水運に関わる探索の基点となります。

本所

隅田川東岸の広大な武家地と職人地です。大名屋敷や旗本屋敷が多く、江戸の武士階級の生活を垣間見ることができます。比較的静かな区域ですが、武士絡みの事件や、屋敷内での密会場所として利用されやすい側面を持っています。

吉原

かつて日本橋近く、人形町にあった遊郭の跡地です。明暦の大火で新吉原へ移転した後も、残された文化や因縁が根強く残っています。

四谷

甲州街道の出発点に当たる要所です。江戸城の西の守りであり、番所が置かれ、周辺は武家地となっています。甲州街道を使った江戸からの脱出、あるいは外部からの侵入ルートに関わる、交通上の要衝です。

赤坂

西の武家地の中心です。溜池や堀に囲まれた閑静な大名屋敷街であり、将軍の警護に関わる重要人物の屋敷が多く集まっています。そのため、厳重な警備が敷かれており、情報収集には細心の注意が必要となります。

両国

隅田川の東岸に広がる、興行の町です。回向院や広小路では、相撲や見世物、芝居などが行われ、浅草に並ぶ娯楽の中心地です。人の目が非常に集まりやすい場所であるため、目立つ行動は避けるべきです。

佃島

隅田川の河口付近にある人工の島で、漁師たちが集住した場所です。徳川家康が江戸入府の際、摂津国佃村から呼び寄せた漁民が住み着いたのが始まりで、幕府から漁業権を与えられていました。一般の町人とは異なる独自の文化と漁師の結束が非常に強く、江戸前の魚介類を供給する重要な拠点でした。

重要ロケーション

エリア内に含まれる、物語上重要な意味を持つかもしれない具体的な建物や場所の解説です。

浅草寺（浅草エリア）

聖観音宗の総本山であり、江戸の庶民信仰を支える巨大寺院です。壯麗な五重塔や本堂を持ち、特に祭礼の時期には無数の人々で境内が埋め尽くされます。この大混雑は、追跡から逃れたり、目立たぬよう情報交換を行ったりする機会を提供します。

御成敗所（江戸城エリア）

評定所など幕府の司法機関が集まる場所です。特に大目付や奉行などの役人が詰めており、公的な捜査や事件の解決、罪人の裁きがここで行われます。

寛永寺（上野エリア）

徳川将軍家の菩提寺の一つで、上野山に広がる巨大な寺院です。江戸城の鬼門を守る役割も持つ、格式高い場所です。

回向院（両国エリア）

明暦の大獄の犠牲者を弔うために創建された寺院です。境内は広大であり、相撲の興行や様々な見世物が行われる広小路に隣接しており、常に多くの人が集まる場所です。

千住大橋（千住エリア）

荒川（隅田川）にかかる重要な橋です。江戸北側の防御線であり、この橋を渡ると千住宿に入ります。江戸内部への物資や人の出入りを監視する、重要な検問の役割を持っています。

伝馬町牢屋敷（神田エリア）

凶悪犯を含む多くの罪人が収容される、江戸最大の牢屋敷です。内部には様々な情報や因縁が渦巻いており、ゲームでは牢屋敷内の人間と接触を図ることで、重要な手がかりや裏情報が得られることがあります。

日本堤（新吉原エリア）

新吉原の正門へと続く、長く続く土手道です。吉原への唯一の公道であり、夜には提灯の灯りが連なる情緒ある風景となります。公道であるため人目を避けるのが難しい場所でもあります。

増上寺（芝エリア）

徳川將軍家の菩提寺の一つです。広大な敷地と荘厳な建物群を持つ、格式高い大寺院です。有力な大名や幕府関係者が頻繁に出入りし、秘密の会合や儀式が行われることがあります。

湯島聖堂（小石川・本郷エリア）

幕府の学問所であり、儒学教育の中心地です。多くの学者や知識人が出入りするため、学術的な情報や、幕府の中核に関わる知識人との接触を図る際に訪れるべき場所となります。

両国橋（藏前エリア／両国エリア）

隅田川にかかる巨大な橋です。西岸の藏前と東岸の両国を結ぶ交通の要衝であり、橋上は常に人で賑わっています。橋のたもとは芝居や見世物、屋台が集まる広小路となっています。

御米蔵

おこめぐら
蔵前には幕府の大規模な御米蔵がありました。ここでは、幕臣に支給される俸禄米が保管・交換されていました。この米の取引を仲介したのが、現代の銀行や証券会社に近い役割を果たした札差です。札差は巨万の富を築き、大名や旗本への貸付もを行い、江戸の金融を牛耳っていました。

南町奉行所・北町奉行所（日本橋・日比谷エリア）

江戸の行政・司法・警察の三役を担う、庶民にとって最も身近な権力機関です。江戸の町は南北二つに分けられ、それぞれに奉行所が置かれました。北町奉行所：江戸城の常盤橋門のすぐ近く、「江戸近辺概略地図」では日本橋エリアに、南町奉行所は主に日比谷エリアに位置していました。ここでは「お白洲」での裁判や、役人が町を巡回する「廻り方」の活動が行われていました。

八丁堀（日本橋エリア）

町奉行所に勤務する同心たちの組屋敷が集中していた場所です。この地名が由来で時代劇などでは町方同心たちのことを「八丁堀」と呼びます。同心の家は武家地のため、一般の賑やかな町屋とは異なる、独特の静けさと緊張感を併せ持つ場所でした。

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。なかでも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あります。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。

通貨換算表

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・餃鈍	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

長さと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ますが、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つといいます。それから夜八つ、暁七つ、明け六つ、朝五つ、昼四つ、そして正午は昼九つ。それから夜八つ、夕七つ、暮れ六つ、宵五つ、夜四つとなります。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	夜九つ	子	12時	昼九つ	午
1時			13時		
2時			14時		
3時	夜八つ	丑	15時	昼八つ	未
4時			16時		
5時	暁七つ	寅	17時	夕七つ	申
6時			18時		
7時	明け六つ	卯	19時	暮れ六つ	酉
8時			20時		
9時	朝五つ	辰	21時	宵五つ	戌
10時			22時		
11時	昼四つ	巳	23時	夜四つ	亥

江戸の年号

江戸時代は、現代と違い頻繁に改元されました。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	けいちょう	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	てんなん	1681-1684
貞享	じょうきょう	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	えんきょう	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	てんぽう	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	ぶんきゅう	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			初期値																															
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 忍耐判定 15、翌日自動的に回復																															
技		回避値		<input type="checkbox"/> 重傷	目標値 +3、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																																				

八百八町浮世草子 NPC 管理表

八百八町浮世草子 雜魚管理表

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	忍耐判定 15				
									<input type="checkbox"/> 重傷	忍耐判定 18 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

私の記憶が確かならば、このゲームは 30 年以上前に行われていた「マギウス ゲームデザイン コンテスト」への応募作として最初は作り始めました。

大昔の話なので、なぜこのテーマ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で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影響か。昔から好きだったテレビ時代劇の再現という目標をもってこのゲームは作り始めました。

この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、もう一つのテーマとして、TRPG の競争的要素を少なくし、劇中の各キャラクター役回り（立ち位置？）をロールプレイして楽しむことを目的にデザインしました。たとえば、水戸黄門のうっかり八兵衛の様な役も、実際に遊んでみると案外面白いかもという線をねらっています。

しかしながら、ロールプレイに重きを置くといっても、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いるわけではありません。逆に、競技性を排除してあるので、純粋にロールプレイを楽しむなければ面白みが半減するゲームデザインになっているとは思います。

キャラクターの表現

このゲームではキャラクターは基本的に「能力値」と「技能」で表されます。またキャラクターは買い物方式（ポイントバイ）で作られています。これはオーソドックスなよくあるシステムですが、「八百八町浮世草子」ではここに特徴を一つ持たせました。それはキャラクター作成に使用するポイント（役作り点）をプレイヤー個人ではなくプレイヤー全員にまとめた形で渡し、それをプレイヤー間の相談で分配する方法をとったことです。通常の TRPG では各キャラクターの活躍機会（平たくいえば強さ）を平等にしつつ、各キャラクターの特徴が出せるようにキャラクター作成ルールのデザインはおこなわれますが、このゲームでは、その平等性のようなものは敢えて避けています。そしてキャラクターの作成のための「役作り点」の振り分けを等量にしないことで、キャラクターの特徴というか物語上の立ち位置の差を表現することにしています。

「役作り点」を不平等にすると同時に「役格」という概念も導入しています。「役格」には「主役」「準主役」「脇役」「雑魚」という 4 種が存在しますが、最初の方の「役格」を作る方がより沢山の「役作り点」を消費します。そのかわりとして行為判定振り直しや戦闘ラウンドでの追加行動に使える「活劇点」をより沢山持っています。「活劇点」を沢山持っているということは、ここ一番の場面で失敗しにくく、剣劇シーンでは八面六臂の活躍ができるということです。対して「脇役」のキャラクターは「活劇点」の保有量が少ないので、技能を持っていない行為

は失敗しやすいし、アクションシーンでもそれほど大きな活躍は出来ません。まさしく不平等です。しかし TV 時代劇の再現という第一の目標には、これははずせないと考えています。

このゲームでは「主役」は 350 点、「準主役」は 250 点、「脇役」は 150 点の「役作り点」を使用して作ることを想定していますが、実際には、プレイヤーたちが自由に決めることができます。決まっているのはパーティー全体に与えられる「役作り点」の合計だけですので、平等を求めるなら全員に等量の「役作り点」を分配することもできます。たとえば TV 時代劇の「必殺」シリーズなどはそういう感じかもしれません。また、ゲームルールではプレイヤー人数ごとに役作り点を決めていますが、これはゲームマスターの裁量で変動させても良いでしょう。たとえば腕の立つ剣客 2 人のバディーものとしてゲームを遊びたいとしたら、「主役」を 2 人つくることができるよう、「役作り点」は 600 点ではなく 700 点を与えるべきでしょう。

剣劇シーン

このゲームにおいて、キャラクター作成以外にルールらしいルールはいわゆる戦闘ルールだけです。戦闘システムの組み立ては、攻撃側が命中判定を行い、防御側が「受け」か「回避」を行うというオーソドックスなものです。しかしながらケイオスシアムの BRP のように攻撃する度に毎回「受け」か「回避」を行うのは面倒なので、このゲームでは命中した場合にのみこれらの防御判定を行うことにしました。また同時に D & D のアーマークラスのような働きをする「回避値」という値も設定しました。攻撃はこの回避値以上を出せば命中しますが、〈体さばき〉技能を取得することでこの回避値をあげることができます。つまり「役作り点」に余裕があれば、「回避値」をあげることで敵の「雑魚」の攻撃などいちいち防御しなくても躱すことが出来るのです。

さて剣劇シーンではいかに「主役」が活躍し、やられないかを描くと同時に「雑魚」は簡単に無力化される必要があります。そこで、「雑魚」キャラクターは「受け」も「回避」も行えないというルールが生きます。もともと「雑魚」は能力が低いのでこれらを行っても、なかなか防御に成功しないのでルールで明確に禁止しました。

さらに、敵役の「雑魚」や「脇役」を簡単に処理するための〈忍耐〉判定ルールがあります。このゲームでは「雑魚」または「脇役」の NPC は軽傷でも〈忍耐〉判定に失敗すると自動的に士気を挫かれ、その場にうずくまり、逃亡したりします。プレイヤーキャラクターは常に士気を失うことはありません（〈忍耐〉判定はありますが、逃げるかどうかはプレイヤーが決めます）。このゲームでは士気に関する〈忍耐〉判定では標準的な目標値として 15 が与えられている以外に、こまかに基準やルール設定が成

されていません。これはゲームマスターがマスタリングのなかで、その時必要だと思うタイミングで〈忍耐〉を判定し、ゲームプレイが冗長になるのを防ぐツールになるでしょう。

剣劇シーンでは、さらに「活劇点」の使用による複数回の攻撃や防御に関するルール、それに最大でも3人からしか攻撃を受けないという選択ルールもあります。

また、このゲームではキャラクターの負傷状態は「致命傷」「重傷」「軽傷」の三段階のみがあり、ヒットポイントのようなものは排除しました。これはTV時代劇のように、戦いのあとの登場人物は全くの無傷か、かすり傷や打撲を負っただけの軽傷、もしくは手酷い重傷を負ったか、その日の打ちに亡くなってしまうほどの重篤な致命傷を負うか、あるいはその場で斬り捨てられて亡くなるかになるというものです。当初はヒットポイント制でデザインを進めましたが、これはあまりTV時代劇にそぐわないので取りやめました。結果として、プレイヤーキャラクターたちの戦いの結果は、ほとんど無傷か、本格的に負傷した場合は、1週間は寝込むことになり、運が尽きたなら（活劇点が尽きたなら）致命傷を負うか即死することになります。

江戸という舞台

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、ゲームプレイ目的に作成されているため、間違っていることや不正確な内容も含まれているでしょう。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し、またYouTubeをはじめとするWEB動画でも解説を見るることができますので、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。

参考にした図書・WEBサイト

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。

「大江戸ものしお図鑑」

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

「れきちず」

<https://rekichizu.jp/>

「ほーりーとお江戸、いいね！」

<https://www.youtube.com/@ilikeedo>

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学べる博物館や図書館があります。そういう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方の1つかもしれません。

大江戸剣劇TRPG

「八百八町浮世草子」α3.1

2026年1月5日発行

発行/編集： 橘翼

ゲームデザイン：橘翼

※本ゲームを引用及び私的複製の範囲を超えて
著作者に無断で複写/複製することを禁じます。
なお、キャラクターシート等はゲームプレイの
目的でコピー、複製することは許可されます。

八百八町浮世草子

Ver. α 3.1

