

# 八百八町浮世草子 プレイサマリー ver3.1

## 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。

## 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

※ 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。

耐久値 = 『体』 + 5

回避値 = 『技』 + 5 + 〈体さばき〉の技能レベル

## 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

### 所持金

町人 / 浪人

1D6 ×百文

下級武士

2D6 ×百文

大店の商人 / 旗本

1D6 ×1両

### 江戸の通貨

一両 = 四分 = 十六朱 = 四千文  
一分 = 四朱 = 千文  
一朱 = 二百五十文

## 技能一覧表

技能名	基礎能力値	技能名	基礎能力値
剣術 <sup>1</sup>	『技』	錠前破り	『技』
弓術 <sup>1</sup>	『技』	掏り	『技』
槍術 <sup>1</sup>	『体』	忍耐	『心』
薙刀術 <sup>1</sup>	『体』	察知	『心』
棒術 <sup>1</sup>	『技』	知覚	『心』
手裏剣術 <sup>1</sup>	『技』	変装	『心』
鉄砲術 <sup>1</sup>	『技』	偽証	『心』
拳法 <sup>1</sup>	『技』	算術	『心』
柔術 <sup>1</sup>	『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 <sup>2</sup>	『技』
		芸能技能 <sup>2</sup>	『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。

## 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

## 活劇点の効果

- ◆失敗した行為判定でサイコロを振りなおす。1点
- ◆行為判定を自動成功させる。2点
- ◆戦闘ラウンド中に追加の行動を行う。1点
- ◆負傷を1段階引き下げる。1点

## 天命点の効果

- ◆GMのサイコロの振り直しを要求する。1点
- ◆実は生きていた。1点
- ◆都合の良い偶然の事態が発生する。1点

# 八百八町浮世草子 プレイサマリー ver3.1

## 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。
10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

## 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	※ 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。

## 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)

## 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

※ 「命中目標値」は停止目標 / 移動目標

※ 「受け / 回避」は投擲する武器 / 弓

※ 鉄砲類の「受け / 回避」は不可能です。

## 飛び道具 二の矢の準備時間

投擲武器	1回の「攻撃」もしくは「移動」
弓矢	2回の「攻撃」もしくは「移動」(組み合わせ可能)
鉄砲	10戦闘ラウンド

## 負傷表

ダメージ	負傷	手当	その他の効果
耐久値+5以上	即死	—	—
耐久値以上	致命傷	18	手当無しで1D時間後に死亡 行動不能、意識喪失『心』18
耐久値の半分以上	重傷	15	目標値+3 〈忍耐〉判定 18
耐久値の半分未満	軽傷	—	「脇役」「雑魚」「忍耐」判定 15

## 累積負傷表

		現在の負傷		
追加の負傷		軽傷	重傷	致命傷
	軽傷	変化なし <sup>1</sup>	変化なし <sup>1</sup>	変化なし <sup>1</sup>
重傷		重傷	致命傷	致命傷 <sup>2</sup>
致命傷		致命傷	致命傷	致命傷 <sup>2</sup>

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。