

# 大江戸剣劇TRPG 八百八町浮世草子

Ver 1.3

表-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点を余分に得ることができる。

※配役の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。

表-2 役格表

役格	必要な役作り点	活劇点蓄積限度	活劇点獲得
脇役	0	5	6ゾロ
準主役	50	7	6ゾロ
主役	100	10	5ゾロ、6ゾロ

※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。

### 耐久点

耐久点 = 『体』役作り点を5点消費で耐久点+1  
 最大値は『体』の2倍まで。  
 耐久点が0以下になれば死亡

### 所持金 (選択ルール)

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

表-3 能力値 技能度 決定表

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

※役作り点の項目に記載されているのはその能力値や技能レベルを獲得するために必要な役作り点です。たとえば『体』の能力値に8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。

### 初期活劇点

主役/8点 準主役/5点/ 脇役/3点

### 活劇点の効果

- ◆失敗した行為判定を成功させる。 3点 (僅かでも成功の可能性のある行為のみ)
- ◆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 (僅かでも成功の可能性のある行為のみ)
- ◆戦闘ラウンド中に追加の行動を行う。 1点
- ◆実は生きていた。 2点
- ◆そのほかの幸運な出来事など。(GM裁量)

表-5 有名剣術流派表

流派名	役作り点
鹿島神当流	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

### 剣術流派

武芸技能の技能レベルが4以上ならば剣術流派を習得可能

表-6 我流特典表

役作り点	戦闘時の特典
-10点	自身で受けを行う際に難易度が+2される。
10点	居あい抜き。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打撃力が2倍になる。
15点	戦闘ラウンドの初太刀のみ打撃力が3倍になる。
15点	打撃判定のサイコロの目が3でも致命的命中になる。
15点	自身の行う攻撃の難易度が-2される。
15点	自身の行う受けの難易度が-2される。
15点	相手の行う「受け」もしくは「体さばき」の難易度が+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。
15点	例え攻撃を受けられても打撃を出し、致命的命中になれば受けた武器を破壊する。

### 行為判定

基本 D6を3個振って、2個を合計する。  
 技能ロールの代替の場合は、2個だけを振る。  
 基準難易度 15  
 6のゾロ目で活劇点獲得。(主役なら5のゾロ目でも獲得)

表-4 技能一覧表

技能名	基本能力値	技能名	基本能力値	技能名	基本能力値	技能名	基本能力値	技能名	基本能力値
剣術	『技』	拳法	『技』	隠密	『技』	読書き	『心』	武家社会	『心』
弓術	『技』	柔術	『体』	運動	『技』	算術	『心』	江戸町	『心』
槍術	『体』	忍具	『技』	知覚	『心』	医術	『心』	裏社会	『心』
薙刀術	『体』	体さばき	『技』	走行	『体』	蘭学	『心』		
棒術	『技』	手投げ	『体』	錠前破り	『技』			弁舌	『心』
手裏剣術	『技』	馬術	『技』	拘り	『技』	職人技能	『さまざま』	賭博	『心』
鉄砲術	『技』	泳術	『体』	偽証	『心』	芸能技能	『さまざま』		

表-7 武器一覧表

武器名	打撃力	体修正	致命	間合い	備考
大刀	1D6+2	有	有	一間	
脇差/小刀	1D6+1	有	有	一間	
短刀/七首	1D6	無	有	半間	
十手	1D6	有	無	半間	
手槍	1D6+1	有	有	二間	
薙刀	1D6+3	有	有	二間	※1
六尺棒	1D6	有	無	二間	
棒手裏剣	1D6-1	無	有	半間	※2
小柄	1 d 6-2	無	有	半間	※2
拳	1 d 6-2	有	無	半間	※3
蹴り	1 d 6-1	有	無	半間	※3
組む	なし	無	無	半間	※4
投げ	1 d 6	無	無	組み	※5

飛び道具一覧表

武器名	打撃力	体修正	致命	射程	備考
大弓	1D6+1	無	有	12間	
半弓	1D6	無	有	10間	
棒手裏剣	1D6-2	無	有	3間	
十字手裏剣	1D6-1	無	無	2間	

### 行動順

戦闘ラウンドの行動順は役格順。  
同役格ではPC優先。

### 行動手番

- ◆ 6間 (約10メートル) の移動
- ◆ 1回の攻撃
- ◆ 1回の受けまたは体さばき  
活劇点を使用して行動を増やすことが出来る。

### その他の行動

- ◆ 抜刀する 1回の行動もしくは3間の移動に相当する。
- ◆ 叫ぶ 行動とは考えない。
- ◆ 伏せる/立ち上がる 1回の行動 (攻撃、受け、体さばき、移動)
- ◆ しゃがむ 1回の行動もしくは3間の移動に相当する。
- ◆ 矢をつがえる 2回の行動
- ◆ 鉄砲の弾をこめる 10戦闘ラウンド

表-8 追加打撃表

『体』の能力値	追加打撃
4または5	なし
6または7	+1
8または9	+2
10	+3

※1 薙刀の攻撃を体さばきでかわす場合は、体さばきの難易度が-2されます。  
 ※2 これらは基本的に投げて使用する武器ですが、この表のデータは手に持って使う場合です。  
 ※3 打撃にはさらに「拳法」技能レベルの半分 (端数切捨て) が加えられます。  
 ※4 相手に組み付くためにはこちらの「柔術」技能で相手の「回避値」+3以上が必要。  
 ※5 既に組み付いていなければ投げることはできません。投げは「柔術」技能で相手の「体」+5以上が必要。

### 甲冑

- ◆ 具足 4点ダメージ減少 『技』-2
- ◆ 鎖帷子 2点ダメージ減少 『技』-1

### 射程と命中難易度

- ◆ 近間 射程までの標的 命中難易度 15
- ◆ 遠間 射程の2倍までも標的 命中難易度 20

### 攻撃の手順

- 1) 攻撃と反撃の宣言 (反撃できるのはまだ攻撃を行っていないか、反撃用の活劇点を使用した者だけ)
- 2) 命中判定 難易度 相手の「体さばき」+5
- 3) 受け判定 難易度 相手の攻撃の達成値
- 4) 打撃判定 ダイスをふってダメージを決定。

#### 武器のダメージ+技能レベル+以下

- 致命が有の武器でダイスの目が6の場合、致命的命中。( +1 D6ダメージ)
- 体修正が有の武器での攻撃では追加打撃が付く。  
脇役や雑魚のNPCが負傷した場合は『心』の能力値判定。難易度10+受けたダメージ。失敗すれば無力化される。