

第壹章 「サムライキングダム」

ゴールドラッシュ！

一六四九年、信濃の国はまさに《混乱の極み》にあった。突如、信濃の国のかなりの場所で、複数の、しかも質の高い金鉱脈が次々と発見されたのである。これによって、一攫千金を求める農民、それを剣によって奪おうとする賊、野望成就のための資金を求める武士、のしあがろうとする商人、自らの腕を証明しようとする刀鍛冶、ジパングの金を求め密入国する異人達、日本をその手に収めんとする狂人・・・ありとあらゆる類の輩が、どっと信濃の国に押し寄せたのである。当然信濃の国は乱れ、民はいっ自分達に降りかかるかも知れぬ白刃の恐怖に脅えた。

しかし脅えているだけではなかった。あるものは国のために立ち上がり、あるものは武者を雇って村を守る。日本の戦乱を鎮めるものは、やはり「剣」なのだ。

そして、戦乱のあるところ「剣豪」が現れる。富と名声を求める者の中に、仇敵を追う者の中に、信濃の動乱を鎮めんとする者の中に、おのれの剣術を世に問うべく、戦いを求めて信濃にやってくる者の中に・・・

一六五二年に巨大隕石が落下し、信濃の全てが一旦灰塵と帰すまでの三年間、この国はまさしく、剣に生きて剣に死ぬ世界、「サムライキングダム」だったのだ。

第貳章 剣豪メイキング

剣に生きて剣に死ぬ、弱肉強食の信濃の国において、プレイヤーは「剣豪」を演じます。「剣豪」とは、剣術の凄まじい才能を秘めた人間のことを指します。剣豪であることと生まれは全然関係ありません。武家といえども剣豪は一握りですし、家族を失ったかよわい少女が、剣豪となることもあるでしょう。

【手順】

- 一、能力値の決定
- 二、年齢、身の丈の決定
- 三、特徴の決定
- 四、戦闘能力値の修正、成功レベルの記入
- 五、武器の決定
- 六、構えの決定
- 七、名前、その他の決定

一、能力値の決定

まず、剣豪の強さを示す値である「能力値」を決定します。能力値には、戦闘に必要な《戦闘能力値》と、一般的な行為に《一般能力値》の二種類があります。

戦闘能力値、一般能力値共に「1D6×2」で、能力値を決定する。ここで注意をひとつ。他のゲームと違い、1D6×2の振り直しは絶対禁止です！

【戦闘能力値】

《心》「剣気」とも呼ばれ、殺気や隙の無さを表します。直感的な行動や思考力を必要とする行動にも使います。

《技》剣の技量の凄さを表します。素早い行動や、手先の器用さを必要とする行動にも、この能力値を使います。

《体》「膂力（りよりよく）」とも呼ばれ、肉体の頑丈さや力強さを表します。

【一般能力値】

《身分》身分の高さ、高貴さです。身分を重んじる相手との交渉、権力の行使等に使います。

《財力》持っている財産の量です。買い物などの、金を必要とする行動に使います。

《愛》他人に愛されている度合です。魅了に抵抗したり、誠意ある説得に使ったりします。外見の良さは関係ありません。

《魅力》外見や声の美しさです。他人を虜にするときに使います。
 《学》博識さ、知識を必要とする行為に使います。必ずしも「思考力」を表すわけではありません。

二、年齢、身の丈の決定

次に、年齢と身の丈を決定します。年齢は「若輩」「成人」「壮年」「老耄」の四種類、身の丈は「小柄」「並」「大柄」「巨人」の四種類があります。身の丈は持てる武器の種類、年齢は持てる構え(後述)の数に影響します。また、次の表で、《戦闘能力値限界》が求められます。《戦闘能力値限界》は、次の次「戦闘能力値の修正」の項で説明します。

	小柄	並	大柄	巨人
若輩	三三	三〇	二七	二四
成人	三〇	二七	二四	二一
壮年	二七	二四	二一	一八
老耄	二四	二一	一八	一五

三、特徴の決定

次の「特徴リスト」から、特徴を五つまで選択します。特徴とは見ての通り、その剣豪の個性的な面を表しています。特徴を取るたびに能力値が変化します。別につきちり五つ取る必要はありません。

特徴	戦闘能力増減	一般能力増減	特記事項
女	—	身分—三	
不治の病	心十一〇	身分—二	日常生活に支障はない
盲目	心十七	愛—一	
死んだ恋人の霊が見える	心十五	愛—二	
消えない傷跡がある	心十五	魅力—一	
奇妙な髪型	心十四、体十一	愛十一	
優しい心の持ち主	心十四	身分—二、愛—二	
風体極めて悪し	心十三	財力—三、愛十三	
遊び人の甲斐性無し	心十三、技十一	身分—一	
仇敵を追っている	心十二、体十二	魅力十一、学十二	
伝統を重んじる	心十二、技十二	愛—二	
女のような男	心十一	身分—一	
人に教えるのが好き	心十一	魅力十一、学十二	
心を喪失している	技十九	愛—二	
おぞましく伸びた四肢	技十六	財力十一	
卑怯者	技十五	身分十一、愛—一	
免許皆伝	技十五、心十一	身分—二、愛—二	
ケモノのように生きている	技十四、体十二	愛十一、魅力十一	
不器用な生き方しか出来ない	技十四、体十一	身分—三	
武器偏執狂(マニア)	技十三	身分—二	体内電流を自在に操る能力
平和な世の中に溶け込めない	技十三、心十一	魅力—一	「女」の特徴とは一緒に取れない
放電体質	技十二、体十一	愛—一	
仇敵として狙われている	技十二、体十二	愛—一	
男のような女	技十一	身分—三	
孤独を愛する	技十一	魅力—一	
血に飢えている	体十八、技十一	愛—五	
筋骨隆々	体十六	魅力—一	
この世の地獄を見てきた	体十五、心十二	愛—一	
「最強の剣豪」を目指す	体十五、技十二	学—二、愛十一	
尊大	体十四、技十一	魅力—二	
乱暴者	体十四	学—二、愛十一	
元氣だけが取り柄です	体十三	魅力—二	
怒りっぽい	体十三		

非常に貧しい生まれ ヒーロー気取り 品性下劣 特徴的な口調 鬼人(オニビト)	体十二 体十二、心十二 体十一 体十一 心技体十二	財力一四 愛十一、学一 魅力一、愛十一 愛十一 身分一六、財力一四、魅力十三 多重人格
異人(欧羅巴人、亜米利加人) 瘦(スリム) 異人(亜細亞人) 生まれながらの達人 將軍家の生まれ 武家の生まれ 故郷に許婚がいる 金持ち 美食家 足手まといを連れている 動物や蟲のたぐいと話ができる 将の器 本の虫 風流をよく解する 優男、優女 天性の芸術家	体十二、心一 技十三、体一 技十一、体一 技十六、心一 心技体一 心一 心一 心一四 技一 技一三 技一三 技一四 体一 体一 体一 体一四	身分十五、財力十五、学十二 葵の御紋のついた何か所持 身分十五、学十一 愛十四 財力一〇、学十一 学十一 愛十二 愛十三、魅力十二 魅力十五、学十三 学十四 学十二、魅力十一 財力一、魅力十三 魅力十二、財力十二、身分十一
		軍隊を率いる指揮官としての器

四、戦闘能力値の修正と、成功レベルの記入
 「特徴」によって能力値を修正し終わったら、《戦闘能力値》を算出します。さっき年齢と身の丈より算出された《戦闘能力値限界》より、今の《戦闘能力値》の方が高かったら、好きな《戦闘能力値》を、限界以下になるまで減らします。
 その後、全ての能力値の「成功レベル」を記入します。それぞれの能力値において、二分の一と四分の一の値(切り捨て)を、能力値の横に記入していくのです。

五、武器の決定
 次に、剣豪の命であり相棒である、武器を決定します。武器には「身の丈」と「ダメージ」の2つの表記があります。次の表から自分の身の丈にあった武器を選びましょう。武器を選んだら「武器銘」を決めて人相書(キャラクターシート)に記入します。

名前	身の丈	ダメージ	説明
格闘	特殊	特殊	身の丈が小柄…一D四一、並…一D六一、大柄…一D八一、巨人…一D一〇一
七首	小柄	一D四一	懐に忍ばせた短刀
小太刀	小柄	一D四	軽く扱いやすい刀
鉄傘	小柄	一D四	鉄(し)らえの重い傘
レイピア	小柄	一D四	異人のもたらした細身の突刺。その鋭さを好む武芸者もいる
隠し武器	小柄	一D四	身体の内側に隠された奇妙な武器の数々。「暗器」とも言う
鎖分銅	小柄	一D四	武器に取り付けると、武器と分銅で二刀流の構えが取れる
打刀	並	一D六	いわゆる「日本刀」。美しく煌々とした魂
妖刀	並	一D六	持ち主を死に追いやるという、妖しい輝きを放つ打刀
蛮刀	並	一D六	戦国時代に造られた、幅広の無骨な殺人刀
仕込み杖	並	一D六	打刀を仕込んだ杖
鎌	並	一D六	戦闘用の鎌。鎌分銅を付けると「鎖鎌」
鋼剣	並	一D六	神社に奉納されていた古代の剛剣
野太刀	大柄	一D八	刀身が長く反り返った刀
大鎌	大柄	一D八	柄の付いた大きな鎌。かなり扱いにくい武器である
槍	大柄	一D八	長い柄の先に刃を付けた、戦場の主役たる武器
蛇連邪刀	大柄	一D八	刃に仕込まれた可動部により、長い刀身が鞭の用になる奇剣

鬼棍棒	巨人	1D10	御伽斬で鬼が持っているような、鉄の大棍棒
斬馬刀	巨人	1D10	巨大な鉄塊の如き剣。「斬る」のではなく「叩き潰す」
巨人刀	巨人	1D10	「巨人」のために特別に鍛えられた、とてつもなく大きな打刀

【大きい武器を持つ】

自分の身の丈より大きい武器を持つことも出来ます。身の丈より一段階大きい武器を持つことに、戦闘時のイニシアティブが一三されます。二段階大きいと一六です。詳しくは後の戦闘の章で説明します。

【二刀流】

二刀流の構えを取っている時のみ、両手に二本の武器を持って戦うことが出来ます。二刀流の時は、攻撃ロールは一回ですが、ダメージを与える時は、二つの武器のダメージを出し、大きい方のダメージを敵に与えます。

六、構えの決定

剣豪が武器を手にした時、彼らは自分達にふさわしい「構え」を持っています。それぞれの構えは三つの「必殺技」を持っており、戦闘中にその構えをしている時にだけ使用することが出来ます。

キャラメイク時には「若輩」は一つ、「成人」は二つ、「壮年」は三つ、「老獪」は四つの構えを獲得することが出来ます。通常、構えの数は成長しても変わりません。構えを獲得したら、同時に三つの必殺技も全て習得します。必殺技の名称は自由に選んで構いません。必殺技の細かい内容は、戦闘の章で説明します。

【構えリスト】

構え	技名	分類	発動条件	付随効果
中庸の構え	兜割り	必殺	相手が得意能力でロールするとき	無し
	風車	必殺	突き返し専用	ダメージを与えられない
	不退転	必殺	《傷》がMAXのとき	無し
一撃の構え	先制ノ一撃	必殺	戦闘で最初の攻撃のとき	無し
	見切ノ一撃	奥義	《心》による突き返し専用	負けると死ダメージをくらう
	神速ノ一撃	奥義	三ラウンド攻撃をしない(突き返しでいい)	自分に傷ダメージ1D六画、攻撃しない間の突き返しは、ダメージを与えられない

闇八相の構え	死(四)連撃	必殺	《技》による攻撃時専用	無し
	白刃壁	必殺	突き返し専用	次の自分の順番に攻撃ができない

大上段の構え	八相無限斬	奥義	攻撃時専用	自分に死ダメージ一画
	真向唐竹割り	必殺	《体》による攻撃時専用	無し
	唐竹割り・逆風	必殺	真向唐竹割りの直後のみ	この攻防に関して、レベル差は死ダメージになる、構えが解除される
	最終奥義・一撃必殺	奥義	攻撃時専用、戦闘中一回しか出せない	ダメージを与えない、疾走ポイント十一

疾走	疾走	ノーマル	無し	無し
	疾風斬	必殺	疾走ポイント一消費	無し
	疾風残影殺	奥義	疾走ポイント三消費	攻撃しない間の突き返しは、ダメージ無し

飛翔	日輪	必殺	二ラウンド攻撃しない(突き返しでいい)	無し
	豪雷	奥義	敗北ダメージ一画以上	自分に傷ダメージ1D六画
	虚空	奥義	突き返し専用	ダメージを与えない、自分に敗北ダメージ1D四画

居合	抜刀逆袈裟斬り	必殺	突き返し専用	次ラウンドイニシアチブ三
	抜刀柄弾き右薙	必殺	イニシアチブをとり、攻撃しなかったラウンド	無し
	一閃	奥義	突き返し専用	無し

臥龍体	逆鱗返し	必殺	突き返し専用	次ラウンドイニシアチブ一三、構え解除される
	龍鱗の守り	必殺	突き返し専用	ダメージを受けた直後
	怒龍地走	奥義	《技》による突き返し専用	ダメージを与えられない
		奥義	《技》による突き返し専用	自分に傷ダメージ1D四画

喧嘩上等

俺の鉄拳

ノーマル

《体》による攻撃時専用

防衛されても傷ダメージを
一回与える

おらっ！来いよ！

必殺

突き返し専用

ダメージを与えられない

自然体

肉を切らせて骨を断つ
自然な踏み込み

奥義
必殺

突き返し専用
二ラウンド攻撃しない(突き返している)

自分に傷ダメージ一D六回
攻撃しない間の突き返しは、
ダメージ無し

白刃取り

奥義

《心》による突き返し専用

ダメージを与えられない、
構えが解除される

相手の奥義を使う

奥義

奥義を見た次のラウンドのみ

使った奥義のペナルティ、
構えが解除される

円月殺法

紅の三日月

必殺

攻撃時専用

《死》ダメージを与えられ
ない

月影落つる刻

必殺

二ラウンド攻撃しない(突き返している)

攻撃しない間の突き返しは、
ダメージ無し

天地の構え

紅の月満つる刻
地の守り

奥義
必殺

死ダメージがあり、二ラウンド攻撃しない
突き返し専用
地の守りの直後

天の刃

必殺

地の守りの直後

ダメージを与えられない
二刀流ダメージの低い方
を使う

天地争覇

奥義

天の刃の直後

双翼空刃

必殺

《技》による攻撃時専用

双翼乱舞

必殺

《体》による攻撃時専用

不死鳥の構え

奥義

《心》による突き返し専用

構えが解除される
構えが解除される
自分に傷ダメージ一D六
回、構え解除される
ダメージを与えられない、
構えが解除される

七、名前、その他の決定

全て決まったら、人相書(キャラクターシート)を見渡した後、剣豪の名前を決定します。農民などは名字がありませんが、「ハクを付けるため」等の理由で名字を付けても構いません。

後は、好みに応じて過去や設定等を考え、記入すれば、剣豪の完成です！

コラム：NPCの能力値

一般人(剣豪でない普通人)は、戦闘能力値を一D六で決定します。

また、NPCの剣豪には二タイプあります。あまり強敵ではない剣豪(GM判断)は連撃(後述)が出来ません。強敵の剣豪は、PCと同じく連撃を使用出来ます。

第参章

ダイスロール

このゲームでは、能力値による判定は基本的に二〇面ダイスを使って行います。

使用する能力値を宣言して一D二〇を行い、そのダイス目によって成功度を求め、行動の成否を判定します。

これを、『ダイスロール』、あるいは単に『ロール』と言います。

【ダイスロール成功度表】

能力値の四分の一以下	三レベル成功
能力値の二分の一以下	二レベル成功
能力値以下	一レベル成功
それより大きい	失敗

ロールの結果によってGMが行動結果を判断したり、複数のキャラクターがロールを行い、成功度を比較したりするのが、一般的なロールの使い方です。

特殊な条件(必殺技使用など)で複数のダイスを振る場合は、複数の出目のうち、好きなもの一つを使って成功度を求めます。

コラム：強敵

通常のルールには、四分の一以下、すなわち三レベル成功までしか存在しませんが、使用する能力値が四〇以上の場合には、八分の一以下をふれば、四レベル成功、能力値が八〇以上であれば一六分の一以下で五レベル成功になります。

なお、能力値が四〇以上の相手と成功度の勝負をするときは、自分の能力値が四〇未満であっても、八分の一以下で四レベル成功になります。同様に、能力値八〇以上の相手と勝負するときは、自分の能力が八〇未満でも、一六分の一以下で五レベル成功になります。

ダメージの種類と戦闘の終了

このゲームのダメージには『傷ダメージ』『死ダメージ』『敗北ダメージ』の三種類があります。

それぞれダメージを受けた場合、ダメージ一点につき二画ずつ、その文字を漢字で書いていきます。(ちなみに『傷』は二画、『死』は六画、『敗北』は一六画です)これがこのゲームにおける画期的なシステム、漢字ダメージシステムです。各ダメージの文字が完成してしまつた状態を、『〇〇ダメージMAX』と言います。

敗北ダメージがMAXになってしまつた場合、(敗北ダメージを一六画以上くらつた場合)即座にそのキャラクターは敗北となり、戦闘不能状態になります。ただし、肉体にダメージをうけたわけではないので、逃亡などの行動は可能です。

死ダメージがMAXになってしまつた場合、(死ダメージを六画以上くらつた場合)そのキャラクターは即座に死亡します。当然ですが、その後一切の行動はできません。

傷ダメージがMAXになってしまつた場合、(傷ダメージを二画以上くらつた場合)そのキャラクターは肉体に激しい損傷をうけたことになり、以後、その戦闘中、毎ラウンドの終わりに、一〇四画の敗北ダメージをくらい続けます。また、この損傷はかなり激しいもので、普通の人なら一生残る障害となるでしょうし、剣豪とて、消えない傷痕が刻み込まれてしまいます。

どちらかの陣営の全員が、死亡もしくは敗北状態になったとき、戦闘は終了します。

第四章 戦い

では、このゲームの戦闘ルールを解説します。

【戦いの手順】

一、イニシアティブ

二、攻撃と突き返し

三、構えと必殺技

四、連撃

一、イニシアティブ

まず、パーティ側の代表とGMがそれぞれ『D100』を振ります。高い側が先攻、低い側が後攻となります。同値であった場合は振り直します。

先攻、後攻ともに攻撃を終えれば1ラウンド終了となり、再びイニシアティブ決定のためにD100を振り合います。

なお、重い武器を持っているなどでイニシアティブにペナルティがある場合には、D100の出目から各自がそのペナルティを引きます。これによって数字が〇以下になってしまつたキャラクターは、そのラウンドはダメージを与えることができません。(必殺技を使つたり突き返しを行うことは可能です) また、それによって敵側の数字よりも低くなつてしまつたときは、そのキャラだけ、敵側よりも後に攻撃することになります。

二、攻撃と突き返し

攻撃する場合は、誰に対して、どの能力値で攻撃するかを宣言します。《心》による攻撃は心理戦や読み合い、《技》による攻撃は素早いテクニカルな攻撃、《体》による攻撃は力任せの豪快な攻撃、といったイメージです。

攻撃される側は、それに対して『突き返し』と呼ばれる防御行動を行うことができます。突き返し側も能力値を指定します。お互いが使用する能力値を決定したら、それぞれがダイスロールを行い、成功度の優る側が劣つた側に持っている武器によるダメージを与えます。ここで、二レベル以上の差がついた場合、(二レベル成功と失敗、三レベル成功と一レベル成功など)『死ダメージ』を与え、一レベルの差がついた場合は、『傷ダメージ』を与えます。

ただし、突き返し側が、攻撃側と違う能力値で突き返しを行った場合には、突き返し側がどれだけ勝っていたとしてもダメージを与えることができません。(《体》の攻撃を《技》で突き返した場合など)

三、構えと必殺技

構えることで、その構え固有の必殺技を使うことができます。他の構えの必殺技を出すことはできません。

分類「必殺」の必殺技は二〇面ダイスを二個、分類「奥義」の必殺技は二〇面ダイスを三個振り、好きな出目をダイスロー

ルに使用することができません。

キャラクターは戦闘開始時に、修得している構えのなかから一つを選択します。

構えは、自分が攻撃する直前に変更することができますし、発動条件を満たしていればいきなり技を使うこともできます。(「中庸の構えになって『兜割り』を発動して《技》による攻撃」など)

突き返し時には構えを変更することができませんので、突き返し専用の技を使うためには、あらかじめその構えに変更しておく必要があります。

また、仮に複数の必殺技の発動条件を満たしていたとしても、一度のロールで使用できる必殺技は一つだけです。

なお、必殺技の発動条件のうち、複数ラウンドを必要とするものは、構えを変化した瞬間に全てクリアされます。

たとえば、『神速の一撃』を使うためには、一撃の構えで、構えを一度も変えずに三ラウンド攻撃せざるにしなければいけません。また、疾走の構えの疾走ポイントも構えを変えた瞬間にゼロに戻ります。

通常、必殺技は攻撃時、突き返し時、どちらでも使うことができます。(突き返しに使えない技は、発動条件に攻撃専用と書いてあります)勘違いしやすいですが、注意してください。

【構えや、必殺技の条件のうち、わかりにくいと思われるものについて、解説します】

・ 天地の構え、不死鳥の構え

これらの構えは二刀流専用です。この構えをするためには、二刀流可能な武器を二本持っていないなければいけません。逆に、これらの構えでなければ、ダメージダイスを二つ振って高い方を適用するという二刀流の恩恵は受けられません。

・ ○○の直後のみ

○○という技を使った次のロール時(攻撃、突き返し問わず)に発動できます。

たとえば、後攻で『真向唐竹割り』を使ったとします。この場合、次ラウンドでイニシアティブを失ったときは、相手の最初の攻撃に対する突き返し時に『唐竹割り・逆風』を発動させることができ、イニシアティブを失ったが相手が攻撃してこなかったときや、イニシアティブをとったとき、自分の攻撃時に『唐竹割り・逆風』を発動させることができるというわけです。

・ ○ラウンド攻撃していない

○ラウンドの間、自分から攻撃をしないでいれば、その次のラウンドに発動できます。この○ラウンドの間に突き返しは行えますが、突き返しでダメージを与えてはいけません。

・ 疾走ポイント

『疾走』は、通常の攻撃と同様にロールを行います、もちろん突き返しで使用することもできます。成功度で勝ってもダメージを与えられませんが、ロールの結果に関係なく疾走ポイントを一ポイント得ることができます。

疾走ポイントは疾走を行うことにたまっていき、何ポイントでもためることができますが、構えを変更すると○になっ

てしまいます。

・ 敗北ダメージー一以上

要するに、『敗北』の『敗』が完成しちゃってる状態のことです。

四、連撃

ダイスロールのとき、自分を追い込むことで限界を超えた力を発揮させる方法があります。それが『連撃』です。

攻撃や突き返しするとき、ロールの結果が気に入らなければ、ロールをやり直すことができます。ただし一つのダイスを振り直した際に、一〇四画の『敗北ダメージ』をくらってしまいます。

なお、突き返しときに、攻撃側と違う能力値で突き返しを行った場合、突き返し側は連撃を行うことができます。つまり、違う能力値で突き返しを行うことには、『ダメージを与えられない』『連撃ができない』の二つのデメリットが存在するわけです。

特殊な連撃として、『回避』というものがあります。これを使えば、突き返しするとき、ロールをやり直さず、いきなり成功度を一上昇させることができます。ただし、この場合、相手にダメージを与えることができますし、成功度を一上昇させるたびに、一〇六画の敗北ダメージをくらってしまいます。

回避は、突き返し側しか行えませんし、連撃の一種なので、攻撃側と違う能力値で突き返しを行った場合は回避を行うことはできません。

五、戦闘の流れ(まとめ)

ここまでをふまえて、時間軸にそった戦闘解説をします。

イニシアティブを決定する。

グループごとに一〇一〇を振り、ペナルティは各キャラがそれぞれ計算します。○以下になった場合は行動不能です。

先攻側の攻撃

イニシアティブで勝った方が先に攻撃します。攻撃時には構えを変えることもできます。必殺技の発動条件を満たしていれば

必殺技を使うことができます。

攻撃する対象と、使用する能力値、また使用できるのならば必殺技を宣言します。

攻撃された側は、突き返しをすることができます。構えは変えられませんが、今の構えで発動条件を満たしているならば必殺技を使うこともできます。

突き返しに使用する能力値と、使用できるならば必殺技を宣言します。

攻撃側と違う能力値で突き返しを行う場合は、たとえ成功度で勝っても相手にダメージを与えることはできませんし、連撃を行うこともできません。

攻撃側、突き返し側は、それぞれダイスロールを行います。

お互いの成功度を比較し、勝利側が敗北側に武器によるダメージを与えます。二レベル以上の差があれば死ダメージ、一レベルの差なら傷ダメージを与えます。

攻撃側は、ここで連撃を行い、より高い成功度を求めることができます。連撃を行った場合、ダイスを一つ振り直すことに、一D四画の敗北ダメージをくらいます。

突き返し側は、攻撃側と同じ能力値で突き返しを行っている場合に限り、連撃を行うことができます。ダイスを一つ振り直すことに、一D四画の敗北ダメージをくらいます。

また、通常の連撃のかわりに回避をすることもできます。成功度を一上げることにより一D六画の敗北ダメージをくらいます。回避した場合は相手にダメージを与えることはできません。

死ダメージがMAXになれば即座に死にます。敗北ダメージがMAXになれば即座に敗北します。傷ダメージがMAXになれば、即座に大怪我を負います。

後攻側の攻撃

先攻側と同様に攻撃と突き返しを解決します。

ラウンド終了

傷ダメージがMAXの場合、一D四画の敗北ダメージをくらいます。

敗北ダメージがMAXになれば即座に敗北します。

戦闘が終了していない場合は、次ラウンドになります。

戦闘時以外のダイスロールについて

ゲームをやっていると、非戦闘時にも連撃を行いたいと思うことがあるでしょう。

連撃は、戦闘時にしか行えないわけではありませんが、非戦闘時には敗北ダメージの意味がないので、ルールが少し異なります。

非戦闘時のロールで連撃を行う場合は、非戦闘時連撃表を振って、その効果に従います。

二回以上連撃を行う場合は、連撃の回数分一D一〇を振り、最も大きい数字の結果を適用します。

- 一 成功していれば見るもの全てを感動させる。
- 二 困っちゃうくらいに大成功。
- 三 仲間の協力が得られる。
- 四 全く無関係の発見がある。
- 五 成功していても効果は最小限。
- 六 時間がかかる。
- 七 大きな音が出て注目を集める。
- 八 不吉な出来事がおこる。
- 九 使用した能力が一時的に半減。
- 一〇 使用していた道具が壊れる(武器などはダメージ1、修理可能)

第五章 グロウアップ

剣豪は元から強力な存在ですが、彼らは死線を幾度もくぐり抜けることで、さらに際限無く強くなっていきます。しかし、その成長の仕方は、剣豪自身の人生観に大きく影響されます。

シナリオが終了した時、GMとプレイヤーの大半が「今回はヤバかった」と同意した時、PCは成長します。「ヤバかった」の基準はあいまいです。相談して決めて下さい。

成長すると戦闘能力値が増えます。まず「戦闘能力値限界」が増えます。増える量はやはり年齢と身の丈によって変化します。

【成長時の「戦闘能力値限界」増加量】

	小柄	並	大柄	巨人
若輩	五・五	五	四・五	四
成人	五	四・五	四	三・五
壮年	四・五	四	三・五	三
老獪	四	三・五	三	二・五

限界が増えたら、次は《戦闘能力値》を増やします（増やさなくてもいい）増やし方には、以下の二パターンがあります。成長の仕方：既に持っている特徴を使って成長する法と、新しい特徴を取ることによって成長する法の二つがあります。

一、既にある特徴を使つての成長

剣豪の持つ特徴のうち、マイナスが付いていない特徴を選びます（複数選んでも構いません）。そして《戦闘能力値》を選んだ特徴の《戦闘能力値》増加分だけ増やします。この時、「戦闘能力値限界」を越えるような増やし方は出来ず、一般能力値を増減させることも出来ません。

つまり「特徴」とは、剣豪の特徴そのものを決めるものであり、同時に初期能力値を決めるものでもあり、その後の「成長パターン」を方向付けるものでもあるのです。

【例】現在の戦闘能力値の合計が二七で、「戦闘能力値合計」が三一・五の剣豪がいるとします。彼が自分の特徴である「風体極めて悪し」と「孤独を愛する」を使つて成長すると、心が十三、技が十一とされて、「戦闘能力値合計」は三一になります。ところが「風体極めて悪し」と「武器偏執狂（マニア）」を使つて成長しようとする、心が十三、体が十三とされて、「戦闘能力値合計」が三三になるため、選ぶことはできません。また「生まれながらの達人」はマイナスが付いているので成長には使えません。同じ「風体極めて悪し」を二つ使つて心を十六することもできません。

二、新しい特徴を取る成長

特徴リストから新しい特徴を取ることによって成長することもできます。この場合、一般能力値も増減します。ただし、マイナスの付いている特徴は特殊な特徴なので、シナリオ上でそれを得てもおかしくないような状況があり、なおかつGMが許可しない限り、取る事は出来ません。またこの場合も、「戦闘能力値限界」を越えるような増やし方は出来ません。キャラメイクの時は、特徴を取つて「戦闘能力値限界」を越えても、溢れた分を削れば良いだけでしたが、成長の時にそれは出来ません。

第六章 ワールドスケープ

地理・・・歴史から消えた「信濃の国」

第壹章で述べた通り、信濃の国は一六四九年にゴルドラッシュが発生してから、一六五二年に巨大隕石が落下し、信濃の全てが一旦灰塵と帰すまでの三年間の事は現在殆ど知られていません。「上野風土勝本」などの一部を除き、現在の殆どの資料では、この三年間は無かったこととして処理されています。それどころか、隕石落下より昔の歴史も、全て「隕石が落下した後の地形」に合わせて曲解されています。落下地点である諏訪に、昔から「諏訪湖」があったとされているのが、その最たる例です（隕石落下前までは、あの地方は一個の大きな山でした）

そのため、当時の信濃の地理は全く不明であり、現在の地形や地名とは似ても似つかない場所がほとんどでしょう。確実な共通点と言えば「海が無い」ことぐらいでしょう。

職業

江戸時代には、現代に匹敵するような数の多彩な職業が存在していました。また職業とは 違った形で人生を賭けた、なんというか「スタイル」のようなものも多くありました。ここではそれらの中から、信濃の国でよく遭遇するであろう人や、プレイヤーの剣豪がなるにふさわしい職業やスタイルもあるでしょう。

武者：武者修行や士官の口を探すために諸國を旅しています。戦乱の風に惹かれ、信濃に集まって来ます。

侍：國に仕える武士です。殿様の命を受けて任務を果たすべく旅をしたり、資金繰りのために信濃の金を狙つていたりするのでしょう。泰平の世で、慢性的な剣豪不足が懸念されています。

敵討ち：白装束に身を固め、憎い仇を求めてさすらい。これが日本のトラディショナルな敵討ちのスタイルです。敵討ちは、法的にもある程度認められています。

忍者（透波）：忍びの者です。他の國の忍者は、雇い主からの命で任務を遂行するためにやって来ているのでしょう。

が、信濃の忍びである透波（すっぱ）達は違います。彼らは自分達の国信濃を守るべく、誰の命も受けず、誰の目にも触れない場所、日夜激しい争いを繰り返しているのです。

幕府の隠密：江戸幕府から極秘の命を受けて信濃にやって来た者です。武術と忍術の両方に長けている者が多いです。抜け忍：何らかの理由で忍者の集団を抜け出したはぐれ忍です。抜け忍に寛容な忍者集団などありません。抜け忍は死ぬまで一生追われ続けます。決して例外はありません。

商人：一攫千金を求める商人達です。信濃の国にはあらゆるチャンスが眠っています。

坊主：仏教の教えを守る人々。救世の為に放浪している者もいれば、「救い」に絶望して破戒僧となった者もいる。

シャーマン（祈禱師、巫女）：神の声を伝える役割を持つ人々。彼らは、彼ら独自の行動理念によって行動している。喧嘩屋：いわゆる破落戸（ころつき）の一種で、喧嘩を代行する事をなりわいに行っているような輩です。危険なやり

取りをしている時だけが、彼らが「生」を感じる瞬間なのです。

秘密結社の一員：異国の秘密結社に所属する者です。もちろん目的は黄金ですが、どうも何か、他にあるようです。

刀鍛冶：泰平の世にあつて、自分の鍛えた武器がどれほどの価値を持つのか、それを確かめる術は、ここにしかない。

公家：京の都で虚ろな権勢を競い合う生活に嫌気が指した一握りの若い公家は、真の力―金、そして配下とするべき剣豪―を求めて、この国を訪れます

戦いの思想・・・戦国の世に立ち戻り

天下泰平といわれた江戸時代ですが、この三年間の江戸時代だけは別格です。戦いの場においては、名譽ある一騎討ちではなく、入り乱れての集団戦が基本でした。卑怯者の罫や待ち伏せに掛かっても、相手を憎むより先に自分の不注意を悔やむ者の方が多いでしょう。しかし、だからこそ、「剣豪」と呼ばれる程の実力者の多くは一体一の戦いを好み、挑まれれば受けて立つのです。大抵の場合、それはプレイヤーの操る剣豪として例外ではありません。

剣術伝奇TRPG

サムライキングダム

企画 上村大

橋本淳

挿絵 河村志穂

八部衆 加川洋平

高村鋭治

島山拓洋

安達和明

宮崎幸子

有本浩二

臆嶋賢治

高柳健吾

製本 手作業と工作

聖作 トミーウオーカージュニア

「意見」「感想をお待ちしています。宛先は

までどうぞ。

