

混世靈妖譚・プレイヤーズハンドブック

剣客便覧



けんかくべんらん・KENKAKU BENRAN

混

混世靈妖譚

혼세영요담

Konsei Reiyotan

剣客便覧・プレイヤーズハンドブック

日本語版・v1.5

戦国ダークファンタジーTRPG・プレイヤーズハンドブック

<https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>

目次

一	序章 — この世界へ入る門	5
二	一枚の世界	13
三	判定と戦闘	22
	3.1 判定 — 2d10とゾロ目4分岐	23
	3.2 能力値と技能	27
	3.3 活力と呼吸	29
	3.4 間合3段階	31
	3.5 攻撃と被害	34
	3.6 防御・回避・反撃	37
	3.7 タグと0活力上限	39
	3.8 戦力・戦闘不能・無防備	40
	3.9 連撃疲労	41
	3.10 よく間違える十のこと	42
	要約	43
四	区域戦術	44
五	キャラクター作成	54
六・上	第6章(上) — 基本6職	70
六・中	第6章(中) — 拡張12職前半	81
六・下	第6章(下) — 拡張12職後半と境界	94
七	流派	106
八	兵装と装備	121
九	成長	134
十	分隊	146
十一	ソロモード — 神託	157
十二	ソロアドベンチャー「最初の剣」	170

十三	クイックリファレンス + 用語辞典	194
13.1	クイックリファレンス	195
13.2	用語辞典	206
	まとめ	210
	著作権および利用許諾	211
	生成AI使用告知	212



序章

PROLOGUE · 서장



◆ 門前に立つ剣客

※

君は今、門の前に立っている。門の向こうには刀と妖魔の戦国時代がある。この章はその門を開く方法を教える。

TRPGを一度もやったことがなくてもよい。必要なのは二つの賽、共に過ごす仲間、そして物語を最後まで追い切ろうとする心だけだ。

1. 卓上ロールプレイ (TRPG) とは

このゲームは**卓上ロールプレイ**、略してTRPGと呼ばれる種類の遊びだ。ボードゲームのように点数を競わず、ビデオゲームのように画面を見ることもない。代わりに人々が一つの卓を囲み、言葉と想像と賽で一つの物語を共に作る。勝ち負けがない代わりに、後に残るのは**物語** — 世界のどこにもない、この卓でしか生まれない君たちだけの物語だ。

TRPGは三つが揃えば成立する。

- **物語を導く人 — GM(ゲームマスター)**。一人がこの役を担う。GMは世界を用意し、登場人物と敵を動かし、何が起こったかを判定する。舞台を敷き照明を当てる人だ。
- **物語の中に生きる人々 — プレイヤー**。残りがこの役を担う。それぞれキャラクターを一人作り、そのキャラクターとなって世界を経験する。侍になるか、陰陽師になるか、忍びになるか、その決定は君のものだ。本書はまさに君、**プレイヤーのための本**だ。

- **何が起こるかを決める道具 — 賽。** 刀が敵を斬るか、敵が避けるか。崖から落ちるか、辛うじて掴まるか。この判断を人の意ではなく賽に委ねる。脚本になかった事件がここで生まれる。

規則書をすべて覚える必要はない。GMが必要な規則を案内すれば、他の参加者は遊びながら学べる。

※

出典: co-01-01 § 卓上ロールプレイとは・co-01-02 § 世界の輪郭

このゲームの三つの約束

混世霊妖譚を初めて回す前に、卓が互いに三つを約束せよ。

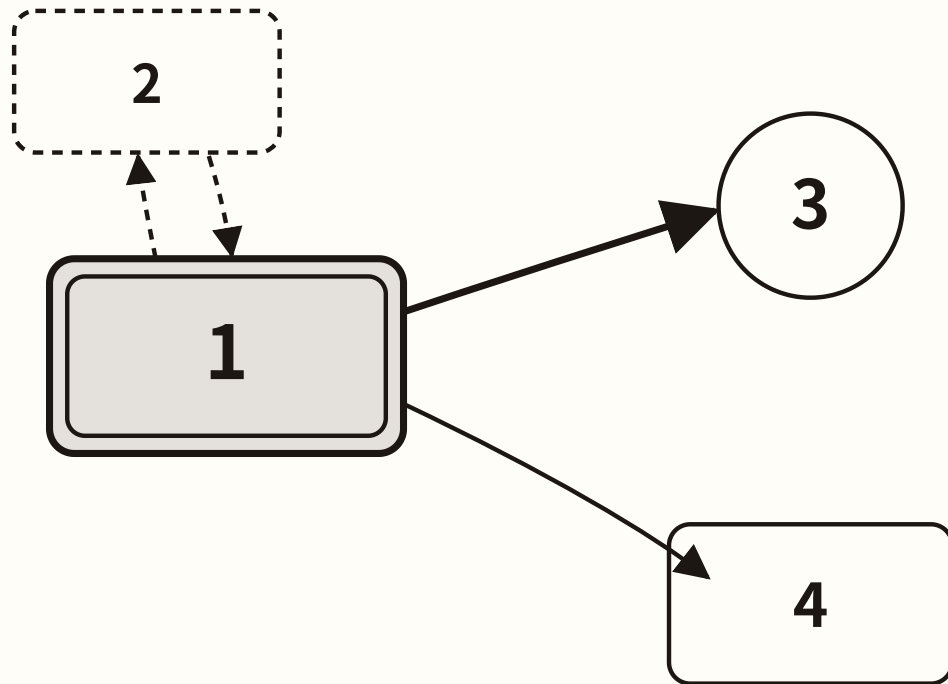
1. **GMは審判であり敵ではない。** GMは君に勝とうとして座っているのではない。物語が面白くなるよう舞台を動かす。規則が曖昧なとき最終判断はGMにあるが、その判断は卓全体のためのものだ。
2. **賽の結果は尊重する。** 低い目が出て失敗したなら、その失敗が次の場面を作る。このゲームは一度の振りで盤面が覆る瞬間がしばしば訪れるゲームであり、その覆りこそが最も面白い部分だ。
3. **君のキャラクターは死にうる。** この世界はダークファンタジーだ。兵士一人は矢一本で倒れ、君のキャラクターも無理をすれば崩れる。ただし死は容易には訪れない — 最初のセッションでは特に、卓が同意するときのみ致命的に振る。

この世界の道徳は善と悪の属性表で測らない。代わりに**三道六心(三道六心)** — 三筋の道と六つの心 — でキャラクターがどの方向を歩むかを示す。三道六心において心が変わることは悪くなることではなく**変わる**ことだ。どちらが正しかったかは物語が終わってはじめて分かる。

※

出典: co-01-02 § セッション実況(三道六心)

2. 本書の使い方



◆ 読み進む道 3段階の図解

番号	意味
1	剣客便覧 — ここから始める(本書)
2	クイックスタート — 30分の触り(任意、回して戻る)
3	ソロ分岐 — 最初の剣・神託
4	基本ルールブック — GMと深化

混世霊妖譚の本は数あれど、プレイヤーである君が今手に取るべきはこの一冊だけだ。

本	何	いつ開く
剣客便覧(本書)	プレイヤーの基本書。キャラクター作成・戦闘・成長・ソロモードまで	ここから始める。プレイ中も傍らに置く本
クイックスタート(QS)	完成したキャラクターで30分で味わう初回セッションの束	キャラクターを作る前にひとまず回してみたいとき(任意)
基本ルールブック(CO)	世界・妖魔データ・シナリオ・GM指針をすべて収めた原典	GMを担うとき、より深い規則が必要なとき

この本が君の最初の一冊だ。 キャラクターを作り、戦闘を学び、一人でも回す — 補助資料が要らない限りこの一冊でプレイが成立する。今日すぐ味だけ見てみたいなら、クイックスタートの完成したキャラクターで一戦回してから戻ってきててもよい。規則ごとに付いた出典脚注は基本ルールブックの原文の位置だ — 気になるときだけ辿ればよく、記述が食い違って見えれば基本ルールブックが勝つ。

※

GMを担うことにした人へ。 まずこの本を習熟せよ — プレイヤーが知ることをGMも知らねばならない。その次に基本ルールブックを読み。妖魔データ、十二編のシナリオ、進行指針はすべてそちらにある。プレイヤーはこの本だけ知ればよく、GMが基本ルールブックを知れば卓は完成する。

本書を読む順序

- **一人で初めて学ぶなら** — この序章を読んだ後、キャラクター作成の章でキャラクターを一人作り、その次の**ソロアドベンチャー「最初の剣」**へ直ちに入れ。「最初の剣」はGMなしで一人で進める番号付き文段ゲームブックだ。規則を一度に一つずつ — 最初の判定、最初の戦闘、予約防御、会心と失着、分隊の触り — を経ながら身につけるようになっている。失敗しても死なない。敗北は物語の別の枝にすぎない。
- **一人で回し続けたいなら** — 「最初の剣」を終えた後、**ソロモードの神託規則**へ移れ。GMの席を代わる質問表と場面作りの手順があり、共に過ごす仲間がまだいなくても本書一冊で短い冒険が続けられる。
- **卓がすでにあるなら** — キャラクターを作った後すぐに戦闘と流派の章へ行き、最初のセッションを準備せよ。「最初の剣」は卓でも新しいプレイヤーの練習用として使える。

※

ソロモードは本書の特別な部分だ。「共に過ごす仲間がまだいない」という状態を正面から受け、一人でも規則を身につけ物語を回せるようにする。詳しい規則は後のソロモードの章にある。

※

出典: qs-00 § このゲームは/核心ループ・qs-03 § 原則一行

3. プレイ例 — どのように回るか



言葉だけで説明しても掴めない。実際の卓でどんな対話が交わされるか一場面を覗いてみよう。GM一人とプレイヤー二人が狭い山道で下級妖魔に出くわす場面だ。規則用語が自然に混ざって出てくるが、今はその雰囲気だけ感じてほしい — 各用語の正確な意味は後の章で一つずつ学ぶ。

※

登場人物

GM — 今日の物語を導く。

セツナ(プレイヤー: 花) — 侍。前に立って道筋を塞ぐ前列担当。

ミナ(プレイヤー: メイ) — 陰陽師。後ろで式神を操る後列担当。

GM: 山道が狭まる。両脇が崖と森で塞がれ、霧が足元まで垂れ込めている。そのとき霧の中で赤い点が光る。二つ、四つ……十。人の腰の高さの小さな鬼どもだ。コオニ。棍棒を持った下級妖魔五体が声を上げて駆けてくる。

セツナ: 私が前を塞ぎます。足軽五人を後ろに立たせて — **不動の陣**を宣言します。この道筋を空けさせません。

GM: よし。不動の陣は[構え]特技だから活力を2使う。前列だからその区域の制圧力に+4が付く。代わりにこの構えを維持している間、君は動けない。狭い道だからセツナ側がこの区域を封鎖したことになる

— コオニが押し入るには判定を超えねばならない。

ミナ: 私は後ろにいます。式神カミを出して……紙の人形に呪術をかけて宙に浮かべます。そして弓兵三人に一斉射撃の命令。

GM: 命令には活力がかかるが、ミナは智が+2だから命令費用が割引されて1活力でよい。弓兵がコオニ一体を狙って撃つ。賽を振れ。2d10だ — 十面の賽二つを一緒に振って目を足す。

ミナ: (振る)6と7……合わせて13です。

GM: コオニは甲冑がないから防備が11だ。13ならそれを超えたので命中。そして分隊射撃は合計が13以上なら二体が一度に倒れる。矢三本が霧を裂き、コオニ二体がそのまま倒れる。

セツナ: もう私の番ですね? 正面から突っ込んでくる奴を斬ります。横斬り。

GM: 振れ。君のボーナスは勇+2に剣術+1だから結果に+3を足す。

セツナ: (振る)8と5、合わせて13。そこに+3すれば16。

GM: 防備11をゆうに超えた。命中だ。コオニは**戦力**が1だから — 戦力は致命傷を何度耐えるかを表す値で、下級の兵卒や雑鬼はたいてい1だ — 一度当たればそのまま倒れる。セツナの刀が横に薙かれ、コオニ一体が霧の中へ転げ落ちる。

ミナ: まだ二体残ってますね。一体が私を狙って森から回り込んできます!

GM: そうだ。だがこのマップには迂回路がないから、その奴はセツナが塞いだ前列を突破せねばならない。突破を試みるが……(振る)合計5。目標値11に遠く及ばない。突破失敗だからその場でよろめいて止まり、**無防備**の状態になる。次はずっと当てやすくなった。そして残る最後の一体は — そのままセツナに棍棒を振り下ろす。

セツナ: 今です — 受け流し! 予約しておいたのがあります。

GM: よし。受け流しは敵が攻めてくるとき、その一撃を刀で受け流し、そのまま返す**防御技**だ。あらかじめ予約しておいたから今は活力を使わずに発動する。振ってみろ。

セツナ: (振る)7と7! ……あれ、同じ数ですね?

GM: 同じ数 — **ゾロ目**だ。合計14に君のボーナス+3で17、防備11をゆうに超えて成功。成功した判定にゾロ目が出れば**会心**、大成功という意味だ。本来なら戦力を1削るところを2削る。コオニの戦力が1だったから溢れるほど十分だ。受け流された棍棒が虚空を切る間に — セツナの刀が最後の奴を綺麗に真っ二つにする。霧が晴れる。山道にコオニ五体がすべて散らばっていて — 君たちの側は誰も傷ついていない。

ミナ: 初めての戦闘なのに完璧でしたね。

GM: 今回はな。次はこんなに楽じゃないぞ。

この短い場面の中にこのゲームの骨格がほとんどすべて入っている。**判定**(2d10にボーナスを足して目標値を超えるか)、**活力**(行動に使う資源であり動く順序を定める値)、**戦力**(致命傷を何度耐えるか)、**防備**(攻撃を防ぐ目標値)、**会心**(ゾロ目で出る大成功)、**分隊命令**と**制圧力**と**突破** — 今は名前だけ覚えておけばよい。次の章から一つずつ、君の手でキャラクターを作り賽を振りながら学ぶことになる。

※

この場面は下級妖魔との小規模な交戦だ。実際のセッションはここに分隊の士気(**結束力**)、構えの入れ替え、幾度もの間合が重なり、はるかに立体的に回る。そのすべてを本書が順を追って解いてゆく。

※

出典: **co-01-06** § 最初の戦闘(セッション実況) — コオニ防備11・戦力1、不動の陣[構え]活力2・前列制圧力+4・移動不可、分隊命令費用(智+2割引1活力)、命中強度(卒13+ 2体除去)、会心(成功+ゾロ目・1→2戦力)、突破失敗=無防備。判定式・基本目標値11・ゾロ目は**co-01-03** § セッション実況。

要約

- **TRPG**はGM一人が世界を導き、プレイヤーたちがそれぞれキャラクターとなって生き、賽が結果を決める遊びだ。勝ち負けではなく**物語**を共に作る。本書はプレイヤーのための本だ。
- **三つの約束**: GMは審判であり敵ではない・賽の結果は尊重する・キャラクターは死にうるが容易には死なない。道徳は属性表ではなく**三道六心**で示す。
- **この本で始める**。味見が要ればクイックスタート(任意)、GMと深化規則は基本ルールブック。記述が食い違って見えれば基本ルールブックが勝つ。GMを担う人はこの本を習熟してから基本ルールブックを読む。
- **一人なら** キャラクターを作った後ソロアドベンチャー「最初の剣」で規則を経験し、神託規則で物語を続ける。共に過ごす仲間がいなくても本書一冊で回せる。
- **プレイ例**で見た骨格: 判定(2d10+ボーナス≥目標値、基本11)・活力・戦力・防備・会心(ゾロ目)・分隊・制圧力・突破。次の章から一つずつ学ぶ。



一枚の世界

THE WORLD · 세계 한 장



◆ 刀と妖魔の戦国対峙

霧の立ちこめる戦場で、刀を握る武者が赤い眼の影と向かい合う。これこそ君が歩み入る世界だ。この章はその世界を一枚に要約する — いかなる時代に、何と共に、何を賭けて戦うのか。規則は次章からだ。ここではまず、君の刀の向かう先を定めよ。

1. 時代 — 刀と妖魔の戦国

戦国の乱世

時は戦国(戦國)。天皇の権威は崩れて久しく、各地の大名(大名)が天下を賭けて血を流す。足輕(足輕)が戦列で死んでゆき、侍が敵将へ突進し、忍びが夜の影の中で首を狙う。時代背景は戦国末期から安土桃山 — 織田信長、豊臣秀吉、徳川家康が活動する時期だ。技術水準は刀・槍・弓・鉄砲、甲冑は当世具足(當世具足)、城郭は石造。武士・農民・職人・商人の身分制があり、僧侶は別個の階級、忍びは非公式の戦力だ。

ただ一つ、歴史と異なるものがある — **妖魔が実在する。**

霊界の門が開く

戦の血が大地に染み入るとき、霊界(靈界)の門が開く。霊界とは人間界と重なった霊的世界だ。平時には見えないが、戦・死・怒りの集中した場所で門が開く。その隙間から山では鬼(鬼)が下り、空では天狗(天狗)が監視し、戦死者の怨みが怨霊(怨霊)となって戦場を彷徨う。飢えた餓鬼(餓鬼)が屍を喰らい、妖狐(妖狐)が人間に化けて陣営の間を縫う。

この世界の妖魔は「人間に理解できないもの」ではなく「人間があまりにもよく知るもの」だ。嫉妬・怨み・貪欲・怒り — 人間の暗い感情が形を得たものが妖魔だ。ゆえに妖魔を斬るのは当座しのぎにすぎない。感情の根が残っていれば再び生じる。真の解決は怨みを解くか、封じるか、浄化するか — そして戦国の武者は刀しか知らぬ。ゆえに大名は陰陽師(陰陽師)を雇い、密教僧(密教僧)に退魔を依頼し、浄土僧(浄土僧)の祈りで兵の恐怖を鎮める。戦闘は刀だけでは終わらない。刀で倒し、経文で封じ、陰陽術で浄化する — 武者と僧侶と陰陽師が力を合わせねばならない。

霊界は妖魔だけを放つのではない。霊界は時の流れが異なる場所 — 人間界の過去・現在・未来が同時に存在する次元だ。その門が開いた瞬間、時代を遡ってきた武器たちが流れ出しはじめた。**霊界鬼物(霊界鬼物)** — 未来の名刀工が造るであろう刀が、まだ造られる前にこの時代の侍の手に握られる。この存在の詳細は基本ルールブックの武器資料にある。

南蛮と火薬

南蛮(南蠻)から渡ってきた異邦人は、火薬という新たな力をもたらした。鉄砲(鐵砲)は鬼の皮すら貫き、大砲は城壁を崩す。ある大名はこの異国の技術を積極的に受け入れ、ある者は伝統を固守して排斥する。異邦人がもたらしたものは鉄砲だけではない — デウス(天主)の御言葉、すなわち切支丹(切支丹)信仰も共に来た。「唯一神」という概念は、八百万の神と無数の仏が共存していたこの国では革命的であり、ある者は共感し、ある者は怒った。

このゲームの規模

このゲームのスケールは大規模な合戦ではなく、**小規模な部隊の戦術的交戦**だ。主級のPC 2~4名に分隊いくつか、妖魔の群れまたは敵部隊と対する。(主級はユニット等級の梯子の頂点だ — 君たちPCがまさにその位置に立つ。等級は第3章で学ぶ。)典型的なシナリオは妖魔討伐、城砦攻防、荷駄護衛、暗殺阻止、結界防衛、霊界侵入だ。戦闘は英雄一人が戦場を単独で支配するものではない — 侍が戦列を守り、足軽が槍で陣形を保ち、後方で弓兵が雨を降らせる。英雄は強いが、兵なくして戦場は守れない。

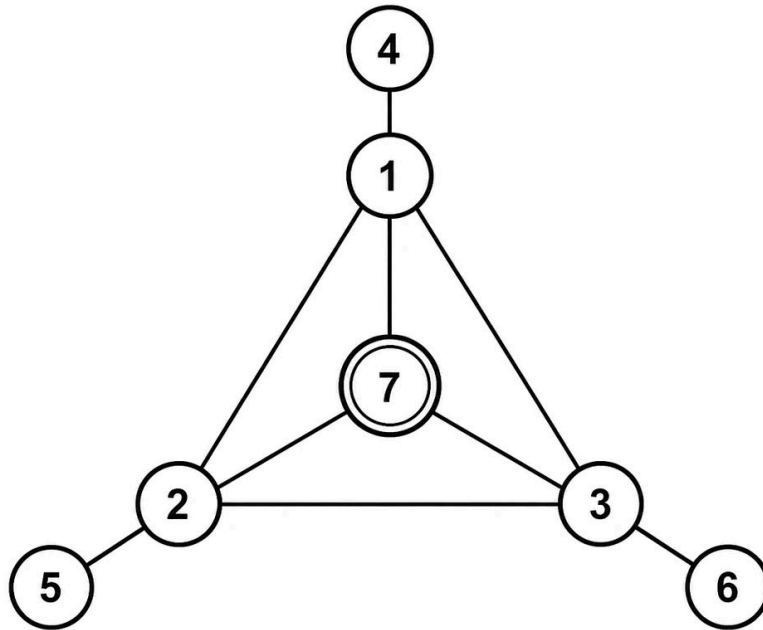
君が立つ場所

プレイヤーはこの混沌の只中に立つ。大名の命を受けた武将、主君を失った浪人、山寺の退魔僧、異国から渡ってきた鉄砲の使い手、戦場を駆ける忍び — 何にでもなれる。少数の精鋭を率いて妖魔を討伐するか、敵の大名を打ち崩すか、あるいは妖魔の力を用いて天下を図る。人間の敵は妖魔でありながら同時に人間でもある。その狭間で君は**選択**をせねばならない。領主の命令に従うか、己の信念に従うか。妖魔を斬るか、理解するか。仲間を守るか、任務を果たすか。その選択の積み重ねが、君のキャラクターの物語となる。

※

出典: co-02-01 世界観・co-02-06 年表・co-01-02 混世霊妖譚とは

2. 三道六心 — 君の刀が向かう先



番号	意味
1	眞
2	慈
3	忠
4	魔
5	虚
6	霸
7	無心

D&Dの9性向は用いない。この世界の存在は儒(儒)・仏(佛)・仙(仙)の三道(三道)のうち一つの道の上に立ち、その道の明るい面(明)と暗い面(暗)が心(心)の方向を決める。三道六心は「減っていく」数値ではなく「移り変わる」方向だ。忠(忠)から覇(覇)へ移るのは悪人になることではなく、別の道を行くことだ。どちらが正しいかは、物語が終わってはじめて分かる。

キャラクターを作るとき、君は道(道)一つと、その道の心(心)一つを選ぶ。1段のキャラクターは通常、明心(明心)から始まり、暗心(暗心)はGM許可時に選ぶ。心は規則的な制約ではなく叙事の道具だ — 君の

行動を制限するのではなく、君がなぜ刀を執るのかに答えるものだ。

三道 (三道)

道(道)	根源	核心の価値	投げかける問い
礼道 (禮道)	儒(儒) — 儒教/武士道	秩序、忠義、人倫、礼法	「人の道理とは何か?」
空道 (空道)	仏(佛) — 仏教	慈悲、業、空(空)、解脱	「苦しみはなぜ存在し、いかに終わるのか?」
玄道 (玄道)	仙(仙) — 道教/神道	自然、調和、神霊、無為	「世界はあるがままに完全か?」

各道には明るい面(明心)と暗い面(暗心)がある。忠(忠)が極まれば覇(覇)となり、慈悲(慈)が極まれば虚無(虚)となり、自然(眞)が極まれば魔(魔)となる。明るい心と暗い心は紙一重だ。

六心 (六心)

礼道の明心 — 忠 (忠, Loyalty) 主君のため、家門のため、国のために刀を執る心。己より大きなものに仕えることが人の道理だと信じる。忠の心は秩序を守護する — 約束を守り、恩義を返し、位階を尊び、戦場で最も先に立ち最も遅く退く。似合う職業は侍・浄土僧・学者。葛藤の瞬間: 「主君の命令が誤っているときでも従うべきか?」

礼道の暗心 — 覇 (覇, Hegemony) 「我が秩序こそ正しい」という確信が「すべては我が秩序の下にあるべきだ」へと変わった心。天下を一つに統一するという大義、異教(異教)を焼き払うという浄化、「より大きな善のため」に村を焼く決断。覇の心は秩序を強いる — 服従せぬ者は敵であり、覇権の道に慈悲はない。忠→覇の転換は、「大義のため」に無辜の者を害したとき、己の秩序を他者に強いたときに起こる。

空道の明心 — 慈 (慈, Compassion) すべての存在は苦しむ — 敵も、妖魔も、雑鬼すらも。慈の心は刀を執れど憎まず、敵を倒せど経を唱える。戦うのはより多くの苦しみを防ぐためであり、敵を憎むからではない。妖魔にすら慈悲を施せるかが、この心の試みだ。似合う職業は浄土僧・芸人・密教僧(慈悲の側)。葛藤の瞬間: 「この妖魔を殺さねば村が滅ぶ。だがこの妖魔もまた苦しんでいる。」

空道の暗心 — 虚 (虚, Void) 「すべてが苦しみ」という悟りが「ならば何ものにも意味はない」へと堕ちた心。愛する者が死に、守ろうとした村が焼け、救おうとした妖魔が結局は人間を殺すとき、慈悲は虚無へと崩れる。虚の心は空虚だ — 何ものも守ろうとせず、時には「すべての苦しみを終わらせるため」に世界そのものを終わらせようとする。慈→虚の転換は、守ろうとしたものがすべて崩れ去ったとき、慈悲が報われぬときの絶望から起こる。

玄道の明心 — 眞 (眞, Truth) 世界はあるがままに完全だ。人間も妖魔も自然の一部であり、神(神)の秩序は人間の作った秩序より古く広い。眞の心は調和を求める — 人間と妖魔の共存を不可能とは思わず、霊界の門が開いたことすら、世界が新たな均衡を探す過程でありうると見る。似合う職業は野人・風水師・現人神・陰陽師(共存の側)。葛藤の瞬間: 「この妖魔を封じれば山のカムイが怒る。だが封じねば村が危うい。」

玄道の暗心 — 魔 (魔, Demon) 「あるがまま」が「弱肉強食」となった心。強き者が喰らい弱き者が喰われる、それが自然の法則 — 人間の道徳や慈悲は自然にはない。魔の心は本能だ。力こそ法であり、欲望を抑えない。半妖が人間性を捨て大妖魔となると、野人が文明そのものを否定するときが、この心だ。眞→魔の転換は、「自然は美しい」から「自然は残酷だ」へと視点が変わるとき、妖魔の力に酔いしれたときに起こる。

無心 (無心, No Heart)

いずれの道にも傾かぬ状態。側も信念もない。放浪者・商人、あるいは方向を見失った者。非難の対象ではなく、まだ道を見出していないだけだ。信念を失えばいずれの道からも無心へと堕ちうるし、無心から新たな道を見出すことがキャラクター成長の大きな転換点となる。浪人・忍び・外人・商人などは自然と無心から始まる場合が多い。

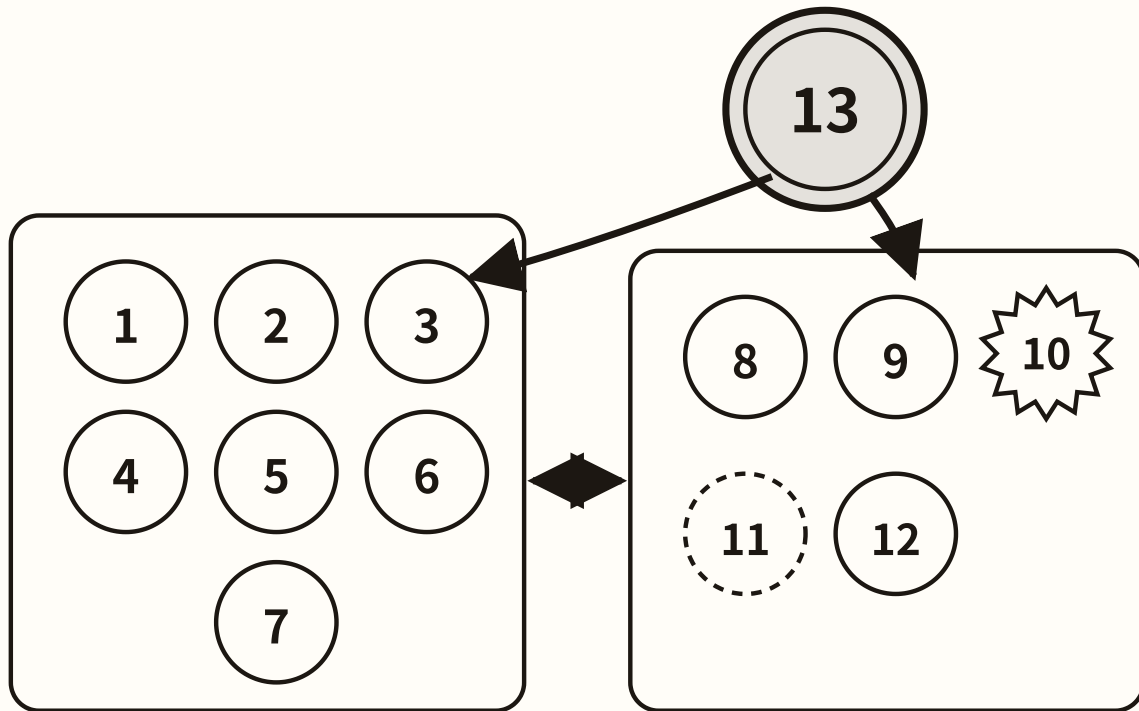
心は移り変わる

人の心は固定されたものではない。戦場での選択、失ったもの、守ったもの、裏切りと恩義 — これらすべてが心を明るい側か暗い側へと押しやる。同じ道の内での転換(明⇒暗)は自然だが、道そのものを変えること(礼⇒空⇒玄)には、主君の裏切りや、すべての喪失のような人生を変える事件が必要だ。転換はGMが判断し、叙事的な説得力があるときに起こる。切支丹は三道の外の独自体系**天主教(天主教)**として扱う — 明心は信仰(信)、暗心は狂気(狂)。詳細は基本ルールブックの信仰資料にある。

※

出典: co-02-02 三道六心・co-02-08 戦国の信仰 § 切支丹

3. 勢力鳥瞰 — 誰が戦国を争うのか



◆ 13勢力の俯瞰図解

番号	意味
1-7	人間勢力7(本文の表の順)
8-12	妖魔勢力(本文の表の順)
13	霊界の王座 — 妖魔側の六番目にして共同の敵(二重円)
10	般若祭壇 — 全員に敵対(鋸歯の縁)
11	霧幻衆 — 全員に中立(破線の縁)

戦国には人間七つ、妖魔六つ、あわせて十三の勢力が絡む。今日の敵が明日の同盟となり、真の敵は世界そのものを呑み込もうとする。各勢力は固有の指導者・哲学・兵種を持ち、勢力に属するすべてのユニットは、その勢力の哲学が戦場で発現する**陣営基盤**([素養]パッシブ特性)を共有する。以下は名と一行紹介だ — 指導者・陣営基盤・固有兵種・関係図が気になったら基本ルールブックの勢力図を開け。

人間勢力

勢力	心(心)/道(道)	一行
神楽藩 (神楽藩)	覇 / 礼道	戦国最強の軍事勢力。妖魔討伐を名分に領土を拡張する。表は忠、裏は覇。
比叡連 (比叡連)	忠→覇 / 空道	比叡山の寺社連合。妖魔の完全封印を目標に、いかなる妥協も拒む純粋主義。
堺座 (堺座)	無心 / ー	港町・堺の商人連合。両陣営に武器を売り、妖狐とも密取引する。
風魔衆 (風魔衆)	無心または魔 / 玄道	関東の忍び集団。主君に仕えず、「面白い」最高値の依頼だけを受ける。
一向一揆 (一向一揆)	慈 / 空道	農民と雑民の蜂起勢力。「南無阿弥陀仏」を唱え、死を恐れぬ波。
国友座 (國友座)	眞 / 玄道	近江の鉄砲・からくり職人集団。「刀では妖魔に勝てぬ。技術だけが答えだ。」
エンリョ館 (遠慮館)	眞 / 玄道	妖魔と人間の共存を研究する禁忌の学堂。武力は微弱だが妖魔の知識は戦国随一。

妖魔勢力

勢力	心(心)/道(道)	一行
酒天山 (酒天山)	魔 / 玄道	鬼の王・酒吞童子が支配する山中の要塞。人間を宴の「肴」とする文明的な野蠻。
尾羽山 (尾羽山)	魔/無心 / 玄道	妖狐たちの秘めやかな宮廷。人間を殺さず利用する — 武器は暴力ではなく欺瞞。
般若祭壇 (般若祭壇)	虚 / 空道	戦死者の怨みが凝集した集合意識体。戦が続くほど強くなる。
霧幻衆 (霧幻衆)	忠 / 礼道	天狗たちの評議会。人間に敵対的ではないが、驕る者を裁く。基本は中立。
伊吹園 (伊吹園)	魔 / 玄道	伊吹山深部の蜘蛛(巨大蜘蛛)の領域。人間を殺さず蜘蛛の糸で「収集」する。
霊界の王座 (霊界の王座)	三道の外 / ー	霊界そのものの意志。二つの世界の境を崩そうとする。すべての勢力の共同の敵。

※

人間勢力どうしも、妖魔勢力どうしも反目する。霧幻衆は全員に中立であり、般若祭壇は全員に敵対であり、霊界の王座は人間・妖魔ともの共同の敵だ。関係図・遭遇パッケージ・兵種スタットは基本ルールブックの勢力図にある。

※

出典: co-02-03 勢力図

4. 香(香) — 読み方一つ

この本と基本ルールブックの各項目は、おおむね**香(香)**で始まる。香とはその項目の雰囲気・情景・匂いを描く短い導入だ — 規則ではなく、規則の置かれた場の空気だ。香の次には**法(法)**が来る。法とは数値・判定・費用・条件 — 実際に転がす規則だ。妖魔図鑑では、香はその妖魔が近づくときにまず聞こえる音と匂い、眼に浮かぶ形を描き、法は戦力・防備・技法を記す。性向の各心(心)でも、香はその心が刀を執る理由を描き、法は似合う職業と転換トリガーを記す。香を飛ばしても規則は転がるが、香を読めば、なぜその規則がそう出来ているかが見えてくる。この本を読むとき、香は雰囲気で、法は正確に — そう分けて読め。

※

出典: co-02-02・co-02-03 などCO全項目の香/法構成の慣例

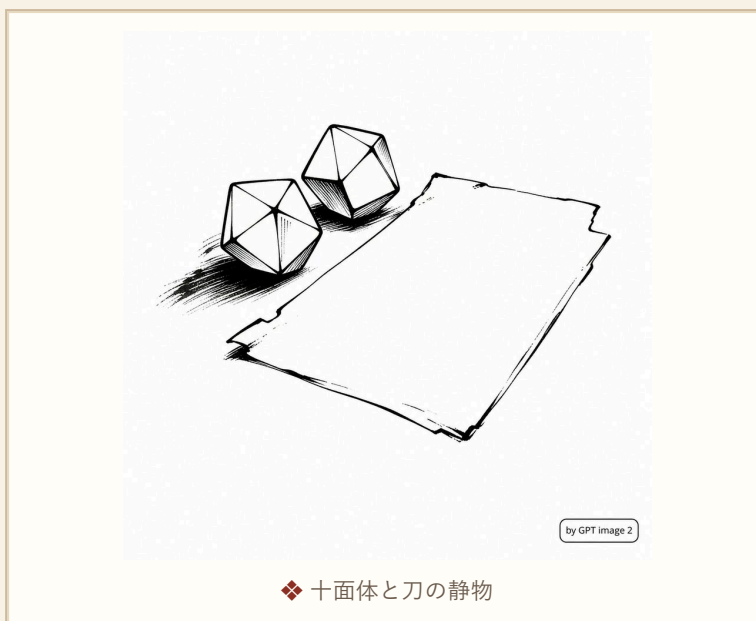
要約

- **時代:** 妖魔が実在する戦国。霊界の門が開き、鬼・天狗・怨霊・餓鬼・妖狐が人間の暗い感情から生まれる。妖魔は斬るだけでは終わらず、封印・浄化が必要だ。規模は小規模な部隊の戦術的交戦(主級のPC 2~4 + 分隊いくつか)。
- **三道六心:** 礼道(忠/覇)・空道(慈/虚)・玄道(眞/魔)、そして無心。D&Dの9性向の代替。減っていく数値ではなく移り変わる方向。キャラクター作成時に道1 + 心1を選び、1段は通常、明心から始まる。
- **勢力:** 人間7(神楽藩・比叡連・堺座・風魔衆・一向一揆・国友座・エンリョ館) + 妖魔6(酒天山・尾羽山・般若祭壇・霧幻衆・伊吹園・霊界の王座) = 13。詳細はCO勢力図。
- **香/法:** 各項目は香(雰囲気 of the 導入)で開き、法(規則)で継ぐ。香は雰囲気、法は正確に読め。



判定と戦闘

CHECKS & COMBAT · 판정과 전투



◆ 十面体と刀の静物

刀を抜くその瞬間、すべては一つの判定で分かれる。敵を斬ることも、崩れる橋の上で均衡を保つことも、妖魔の呪術に耐えることも — 10面体二つが決める。この章は、その十の岐路の上に立つこのゲームの背骨だ。

前の二章が世界と君の座を描いたなら、この章は君の手に握られた賽と刀を扱う。判定式一行から始まり、間合のリズム、活力の経済、傷の重みまで — 戦闘がどう流れていくのかを順に習得する。

3.1 判定 — 2d10とゼロ目4分岐

基本判定式

君のすべての行為は、この一行で処理される。

$2d10 + \text{能力値修正値} + (\text{熟練度ボーナス}) \geq \text{目標値}$

- **2d10:** 10面体二つを**同時に振って合算**する。範囲2～20、平均11。釣鐘曲線ゆえ11近辺が最も頻繁に出て、極端値は稀だ。
- **能力値修正値:** その行動に関わる能力値(-3 ～ +3)。
- **熟練度ボーナス:** 関連技能の熟練段階ボーナス(-2 ～ +3、聖人は自動成功)。
- **目標値:** GMが定めた難易度、または対象の防備。

振った二つの数の合に修正値を加えた値が目標値**以上**なら成功だ。釣鐘曲線の上では+1修正値が均等な賽の+1より大きな重みを持つ — 成功/失敗の境界で+1は約8～10%の成功率差を生む。能力値と熟練に投じた分だけ結果が変わる。

目標値基準表:

難易度	目標値	修正値0成功率	典型的な専門家 +3
非常に易しい	5	94%	99%
易しい	7	85%	97%
普通	9	70%	90%
標準	11	55%	79%
難しい	13	36%	64%
非常に難しい	15	21%	45%
極難	17	10%	28%
不可能	19	3%	15%

すべての目標値は上の奇数格子(5/7/9/11/13/15/17/19)に置く。標準は11であり、能力値・熟練を備えた実際の専門家は「典型的な専門家 +3」列を体感する。

※

このゲームのすべての数値計算において、**小数点は四捨五入する(0.5は切り上げ)**。例外なし。分数の結果が出たら直ちに四捨五入した上で次の計算に移る。

※

一つの判定に適用される最終修正値は**-10～+10**を外れない。すべてのボーナスとペナルティを合算した最終値が+10を超えるなら+10、-10より低いなら-10として処理する。累積回数と物語上の結果は維持し、実際の判定値だけをこの範囲に収める。

※

出典: **co-03-03** § 基本判定・目標値基準表・小数点処理・修正値合算限界・**co-03-01** § 2d10基本判定

ゼロ目 — 運命の交差

二つの賽が**同じ目**を指せばゼロ目が発動する。発生確率は10%(1-1、2-2、… 10-10 = 100組合せ中10通り)。ゼロ目は判定の成功/失敗と組み合わせあって四つに分かれる。

ゾロ目	判定	結果	効果
同じ目	成功	会心 (会心)	2戦力減少または特殊効果
同じ目	失敗	失着 (失着)	行為者自身に無防備を付与、武器破損など
10-10 (合20)	成功	天命 (天命)	決定的瞬間表(d100)参照。劇的大成功。
1-1 (合2)	失敗	業報 (業報)	致命的失敗表(d100)参照。劇的大失敗。

平均10回の振りごとに一度ゾロ目が出る。戦闘一度に何度も炸裂しうるものであり、これが戦闘に緊張のリズムを与える。天命(1%)と業報(1%)はセッション全体で一度か二度出るか出ないかであるため、炸裂したときの重みが大きい。

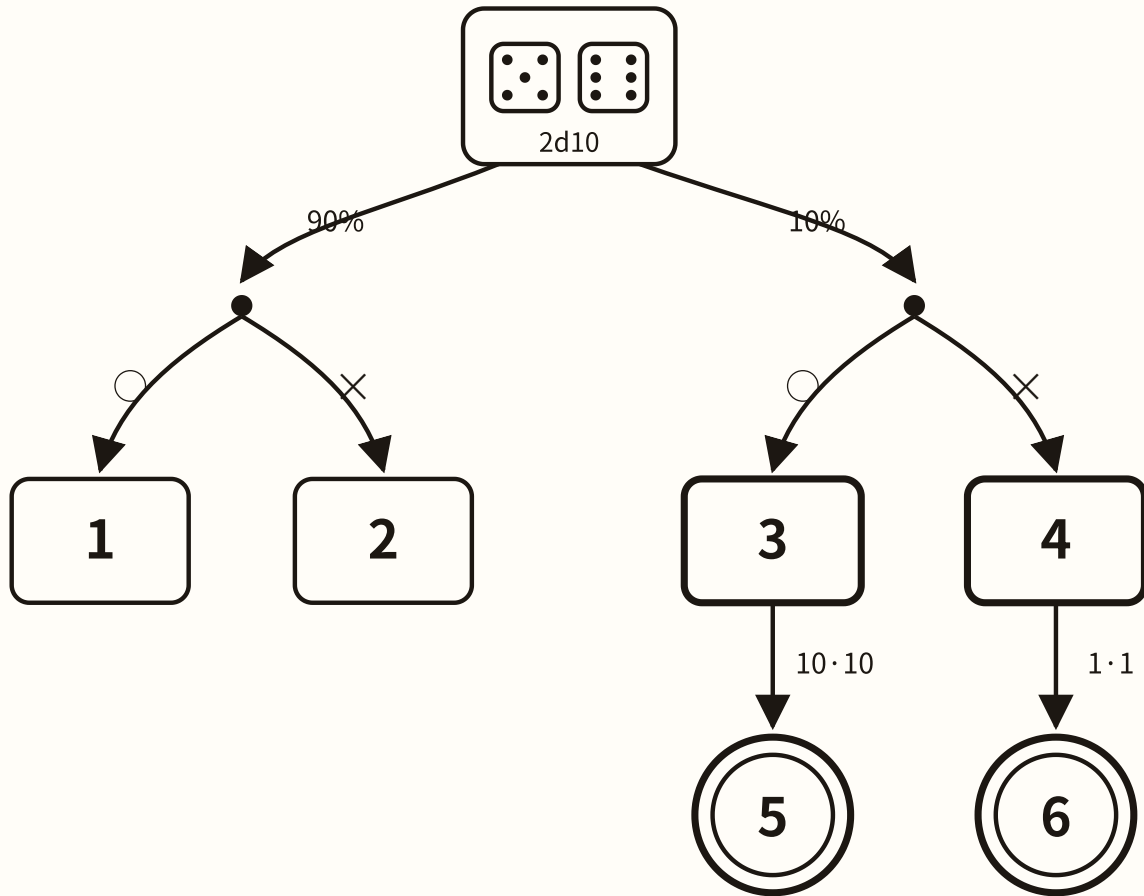
※

会心拡張: 一部の特技・神物・拡張規則は会心拡張を明示する。この効果があるときは、成功した判定の二つの目の差がちょうど1である場合も([8,7]、[4,5])会心として扱う。これは基本判定規則ではなく、その効果を持つユニットにのみ適用される別個の効果だ。基本の奇襲は最初の攻撃判定+2のみを与え、忍び3段特技 [奇襲] のようにテキストが自動会心を別途明示した場合にのみ会心規則が変わる。

例: 君が目標値11にカタナの横斬りを振って、二つの賽が [7,7] になった。合 $14 + \text{勇} + 2 = 16 \geq 11$ で成功であり、同じ目ゆえゾロ目 → **会心**。1戦力ではなく**2戦力**を削る。もし同じ [7,7] が非常に重い敵(防備17)を相手に $14 + 2 = 16 < 17$ で失敗したなら、同じ目+失敗ゆえ**失着** — 君自身が無防備になる。

※

出典: co-03-01 § ゾロ目(雙目)・会心拡張・co-03-05 § 会心・失着



❖ 判定4分岐図

番号	意味
1	ゾロ目でない成功
2	ゾロ目でない失敗
3	ゾロ目 + 成功 = 会心
4	ゾロ目 + 失敗 = 失着
5	10-10成功 = 天命
6	1-1失敗 = 業報

運命介入 — 天運を捻じ曲げる者

[運(運)]能力値を持つキャラクターは2d10を振った**直後**、d10一つの値を**±1**調整できる。

- **戦闘あたりの使用回数**: 運修正値の分だけ。ただし運修正値が1未満でも**最低1回**は保証される(運+3 → 3回、運+1 → 1回、運+0 → 1回、運-1 → 1回)。

- d10値は**1～10の範囲を維持**しなければならない(1を0へ下げたり10を11へ上げたりできない)。
- **自分の振りにのみ**使用可能だ(他人の振りには使えない)。

運は幸運判定、偶然の発見、危機の直感、戦闘後の生死判定でもそのまま用いられるため、低い運は戦闘の外と倒れた後に代価を払う。

状況	運命介入	結果
合12、目標値13	d10一つを+1	合13 → 成功
4-5、判定成功	4を5へ調整 → 5-5	ゼロ目成立 → 会心
3-3、判定失敗	3一つを4へ調整 → 3-4	ゼロ目解除 → 失着回避
9-10、判定成功	9を10へ調整 → 10-10	合20ゼロ目 → 天命

運命介入は「幸運」ではなく**決断**だ。運資源を使うか惜しむかの選択が、あらゆる瞬間に存在する。

例: 君が **[4, 5]** (合9)を振り、判定に成功したがゼロ目ではない。運を1点消費して4を5へ調整すれば **[5, 5]** (合10)となりゼロ目が成立し — 成功+ゼロ目ゆえ**会心**となる。1戦力ではなく2戦力だ。

※

出典: **co-03-01** § 運命介入(運命介入)・**co-03-02** § 運(運)

3.2 能力値と技能

六能力値

六つの資質が君を定義する。PCと一般キャラクターの修正値の基本範囲は**-3 ～ +3**であり(妖魔・英霊・ボスは等級・テンプレートが明示した値が優先し、必要なら+4以上も用いる)、キャラクター作成時に配分した後、偶数[段]ごとに+1ずつ上がる。

能力値	戦闘の核心	派生数値
勇(勇)	攻撃修正値、突破、恐怖抵抗	—
技(技)	先攻順、精密行動	活力最大値 = 10 + 技
體(體)	過負荷抵抗、重甲適応	戦力 = 3 + 體
智(智)	呪術威力、地形把握	指揮活力: 智+2以上なら1活力、そうでなければ2活力
美(美)	士気鼓舞、交渉	制圧力オーラ: 美が正数ならその分だけ追加(美+2 → 制圧力+2)
運(運)	運命介入、幸運・生死判定	介入回数: 運修正値の分だけ(最低1回)

勇は近接攻撃の命中($2d10 + \text{勇} + \text{熟練} \geq \text{防備}$)と突破、恐怖抵抗の軸だ。技は活力最大値と先攻順を定める — **先攻 +N** 補正は戦闘開始時の最初の呼吸のカウントにのみ加える値であり、実際の活力を増やしたくない。體は戦力と過負荷抵抗、重甲適応を、智は分隊命令の費用と呪術を、美は制圧力オーラと交渉を、運は先に見た運命介入を担う。

例: 技+2の忍びの活力最大値は $10+2=12$ だ。體+1の浪人の戦力は $3+1=4$ だ。智+2の学者の分隊命令は2活力ではなく1活力へ下がる。

※

出典: co-03-02 §総論・勇・技・體・智・美・運

技能概要

能力値が資質ならば、技能は訓練だ。判定式の「熟練度ボーナス」の座に入り、熟練段階に応じて値が定まる。

熟練段階	ボーナス
入門	+0
習得	+1
免許	+2
名人	+3
聖人	自動成功

技能は判定に上乗せするのを超えて、**マヌーバを解禁する**。関連する武器技能が**免許(3点)**以上になれば、その武器の免許技法(例: 打刀の一閃)が開き、流派を習得すれば技能の免許・秘技マヌーバが流派固有のマヌーバに代替される。技能の詳細な一覧と配分は第5章キャラクター作成で扱う。

※

出典: co-03-03 § 基本判定(熟練度ボーナス)・co-03-07 § 武器免許技法・流派体系

3.3 活力と呼吸

活力 — 行動資源にして時間

活力はこのゲームの時間だ。カウントの高い活力から低い活力へ下りていき、その流れの中で敵と君が交差する。

- **最大活力 = 10 + 技**
- マヌーバを実行するたびに活力を消費する。
- カウントのタイムラインで残余活力が高いほど先に行動する。
- **毎間合の開始時に最大値へリセット**される。

重甲を着れば最大活力が削られる — 重甲 -1活力、重装甲 -2活力。このペナルティは體(體)修正値の分だけ相殺される(重甲 -1活力 + 體+1 → ペナルティ0)。

例: 技+1の侍の最大活力は11だ。重甲(-1活力)を着て體+0なら実質最大活力は10になる。毎間合が始まるとき、この値へ戻る。

※

出典: co-03-04 § 活力の二重の役割・co-03-05 § 防備(重甲活力ペナルティ)

一呼吸 — 連続実行の限界

自分のカウントが来れば、君は一度に複数のマヌーバを選んで組み合わせられる。この連続実行の限界が**一呼吸**だ。

- **基本限界 = 活力5**。一呼吸に組み合わせたすべてのマヌーバの活力の合が、この値を超えてはならない。
- 一呼吸の中で選べるもの: 攻撃技法、防御技法の予約、[型]、移動マヌーバ、分隊命令、構えの宣言/解除。

限界は特定の効果で拡張される。異なる出典は累積し、同じ名前の効果は重複しない。

出典	効果	条件
速度(専用技能)免許	一呼吸 +1 (→6)	専用技能 速度 3点
速度名人	一呼吸 +2 (→7)	専用技能 速度 4点
密教僧「阿修羅」(7段)	心府内で一呼吸 +2	心府限定
野人「カムイ降臨」	降臨中に一呼吸 +2	1間合限定
速戦速決の鎧	一呼吸 +1 (→6)	防備11

公式バランス基準の上限は**7**である。8～10は降臨・怪異物・威名・シナリオ特殊効果のような例外的な頂点にだけ許し、**10を絶対上限**とする。異なる出典を累積しても10を超えた分は捨てる。過負荷の基準も上限を適用した後の現在限界に従う（速戦速決の鎧を着用した者の過負荷基準は一呼吸 > 6）。

呼吸組合せの例:

戦略	マヌーバ組合せ	活力の合
攻防均衡	打刀の横斬り(2) + 横斬り(2) + 受け流し予約(1)	5
機動打撃	疾走(3) + 忍者刀の直刺し(2)	5
心府乱戦	小太刀の連続斬り(1) × 3 + 緊急回避予約(1)	4
過負荷	斬馬刀の斬馬(3) + 切上げ(3)	6 → 過負荷

※

出典: co-03-04 § 一呼吸(一呼吸)・一呼吸拡張・co-03-07 § 2.7(一呼吸限界ボーナス)

過負荷 — 限界を越えるとき

一呼吸の中で消費した活力が**現在の限界を超過**すれば過負荷が発動する(基本限界 = 5)。

判定: $2d10 + \text{體(體)} - \text{超過分} \geq 11$

結果	効果
成功	マヌーバは遂行される。直後の 1回 の呼吸に限り、限界が 3 へ縮小。
失敗	マヌーバは遂行される。今間合の 残余活力が全消滅 + 無防備 。

過負荷はマヌーバ自体は必ず遂行させる — 成功でも失敗でも、その無理な動作は成し遂げられる。分かたれるのは、その代価だ。

例: 斬馬刀の斬馬(3)と切上げ(3)を合わせて6活力を使えば、限界5を1超過する。体+1なら $2d10 + 1 - 1$ (超過分) ≥ 11 を振る。 $[6, 6]$ (合12)が出れば $12 + 1 - 1 = 12 \geq 11$ で成功、二つの技法は遂行され、次の一呼吸だけ限界が3へ狭まる。失敗したなら二つの技法はそのまま繰り出されるが、今間合の残りの活力がすべて消え、無防備になる。

※

出典: co-03-04 § 過負荷(過負荷)

活力費用の絶対下限

すべてのマヌーバの実行費用は最低1活力だ。いかなるボーナスもこの下限を破れない。計算順序は **最終活力 = 基本活力 + すべてのペナルティの合 - すべてのボーナスの合** であり、結果が1より低ければ1活力へ引き上げる。

この下限には例外がある — 予約された防御技法の発動(既に支払済み)、構えの解除(自由行動)、常時適用の[素養]、効果テキストに「0活力」が明示された[型]マヌーバ、学者の活力譲渡で受けた活力、式神/傀儡が術者の活力で行う行動。この一覧にない「無料」「タダ」「即時」の表現は0活力マヌーバではない。

例: 短刀の刺し(1) + 心府ボーナス(-1) = 0だが、最低1活力の下限がかかって**1活力**になる(代わりに連撃疲労が緩和されるが、これは§ 3.9で扱う)。槍の刺し(2) + 心府ペナルティ(+1) - 竹内流免許(-1) = **2活力**だ。

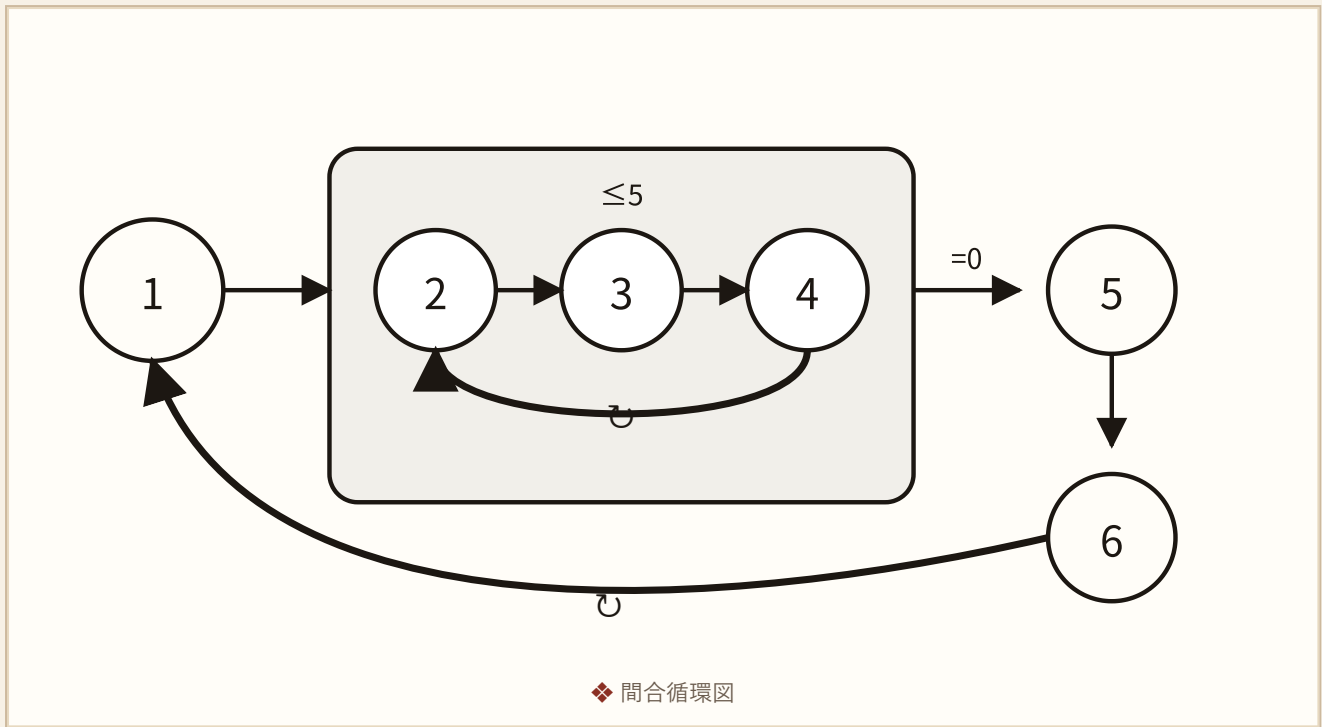
※

出典: co-03-04 § 活力費用処理 規則1・規則2・明示的例外要約表

3.4 間合3段階

戦闘は**間合(間合)**というラウンドの反復で進行する。一間合は三段階を経る。

① 間合開始 → ② カウント進行 → ③ 小康 → (次の間合①へ)



番号	意味
1	間合開始 — 活力を最大値へ戻す
2	カウント進行 — 最高活力が行動
3	一呼吸実行 — 基本上限5
4	活力消費後に並べ直す
5	全員の活力が0に到達
6	小康処理後、次の間合へ

① 間合開始

- 全員の活力が**最大値へリセット**される(繰り越した過負荷ペナルティなどはこのとき反映)。
- 維持中の構えは継続して維持される。

② カウント進行

カウントは**最も高い活力から降順**で下りていく。

1. **カウント開始**: 戦闘員のうち最高活力から始まる。
2. **先攻補正**: 先攻 +N は戦闘開始時の最初の呼吸のカウントにのみ加える(実際の活力ではない)。最初の呼吸が終われば除去し、元の活力からその呼吸の消費量を引いた値へ復帰する。
3. **該当カウント**: 現在の活力がその数値**以上**のユニットが一呼吸を実行する。
4. **同値**: 技(技)降順。技まで同じなら味方優先。

5. **呼吸実行**: 一呼吸(基本限界5)の中でマヌーバを組み合わせる — 攻撃技法(攻撃A/攻撃B)、防御技法の予約、[型]、移動、構えの宣言/解除。合計が限界を超えれば過負荷。
6. **活力減少**: 消費した分だけ減る。次のカウントは全員のうち残余最高活力を持つ者が取る。
7. **反応**: 自分のカウントでなくとも、残余活力と予約された防御技法があれば、敵の呼吸の間に反応できる。
8. **反復**: **全員の活力が0**に達するまで。

交代は厳格ではない(「A→B→A→B」ではない)。その瞬間に活力が**最も高い者**が行動するため、一ユニットの活力が大きく高ければ連続して複数の呼吸を取れる — これが最高活力行動規則だ。

例:

源三郎(活力11、打刀):

カウント11 → 横斬り(2) + 横斬り(2) + 受け流し予約(1) = 5 → 活力6

鬼(活力10、金棒):

カウント10 → 強打(3) → 源三郎へ

→ 源三郎: 受け流し予約あり → 0活力で受け流し実行

鬼 活力7

黒(活力12、忍者刀):

カウント12 → 隠密移動(3) + 不意の一撃(2) = 5 → 活力7

カウント7 → 逆手斬り(1) + 逆手斬り(1) + 緊急回避予約(1) = 3 → 活力4

黒は活力12でカウント12にて一呼吸を取り、活力が7へ下がった後、カウント7にて再び一呼吸を取る。活力が高い者がその分だけ頻繁に動く。

※

出典: co-03-06 § 間合の構造・②カウント進行詳細・co-03-04 § カウント進行

③ 小康段階

全員の活力が0に達すれば小康に入る。

自動処理:

1. 活力は**次の間合開始時**に最大値へリセットされる(過負荷ペナルティはこのとき適用)。小康自体が活力を回復させるのではない — 回復は次の①で起こる。
2. 無防備解除。
3. 予約すべて消滅。
4. 「間合N回」限定マヌーバのカウントリセット(0活力[型]2回カウンターを含む)。

整備マヌーバ(活力消費なし): 整備類型の特技/技法のみ実行できる。芸人「戦場の花」(戦力1または結束力1回復)、陰陽師の式神再配置、鉄砲の再装填など。

環境変数(GM判定): 妖魔乱入(d100遭遇表)、戦場変化(火災・霧・崩壊など)。

※

出典: co-03-06 §③小康段階・co-03-04 § カウント進行

予約と即興

防御技法は予め取っておける。「この呼吸で私は受け流しの構えで刀を握っている」 — それが予約だ。

自分の呼吸の中で防御技法を**予約宣言**すれば活力を先払いする。

状態	防御技法の実行費用
予約した	0 (既に支払済)
即興反応	基本の 1.5倍 (四捨五入)

- **消滅**: 次の自分の呼吸の開始時。間合終了時。
- **発動回数**: 予約された防御技法は**1回発動すれば消耗**する。同じ防御を再び使うには即興反応費用を支払うか、自分の呼吸で防御技法をそれぞれ予約し活力をそれぞれ支払う。
- 予約は**武器に付属する防御技法**だ(カタナの受け流し、槍の牽制など)。武器がなければ予約する防御技法もない(体術「押し出し」を除く)。

1.5倍は常に四捨五入する: 受け流し予約1 → 即興1.5 → **2**。牽制予約2 → 即興3.0 → **3**。予約3 → 即興4.5 → **5**(0.5は切り上げ)。

例: 君はこの呼吸で受け流しを予約(1活力先払い)しておいた。鬼がカウントで強打を放てば、予約された受け流しは**0活力**で発動する。もし予約しておかなかったなら、即興反応で同じ受け流しを使うのに1の1.5倍 = **2活力**がかかる。

※

出典: co-03-04 § 予約(豫約)・co-03-07 § 防御技法(予約/即興費用)

3.5 攻撃と被害

攻撃判定

近接攻撃は命中判定がそのまま被害判定だ。

$2d10 + \text{勇(勇)} + \text{熟練度} \geq \text{対象の防備}$

- **成功:** 適中 → **1戦力減少**(基本)。
- **ゾロ目 + 成功(会心):** **2戦力減少**。
- **失敗:** 外れ。
- **ゾロ目 + 失敗(失着):** 無防備など。

被害の賽はない。 適中すれば別途の被害の振りなく直ちに戦力が減少する。攻撃判定がそのまま被害判定だ。

同じ「攻撃」でも武器ごとに二つの軸を持つ — カタナの横斬り(勇、標準)と刺し(技、**[貫通 2]**)は異なるマヌーバであり、状況に応じて選択が分かれる。特殊武器の会心は異なる: 同一武器である斬馬刀/野太刀の会心 = **3戦力**、鉄砲の会心 = **2戦力 + 貫通(後ろの敵にも1戦力)**。

例: 防備11(卒の基本9 + 軽甲 +2)の軽甲足輕に、カタナの横斬り(勇+2、剣術習得 +1)を振る。**[6,5]** (合11) → $11+2+1=14 \geq 11$ で適中、ゾロ目ではないゆえ**1戦力減少**。同じ判定が**[6,6]** (合12)だったなら $12+2+1=15 \geq 11$ で適中でありゾロ目ゆえ会心 → **2戦力**。軽甲足輕が戦力1なら会心でも通常適中でも即死だが、戦力2の練級の相手なら、この差が生死を分ける。

※

出典: co-03-03 § 攻撃判定・co-03-05 § 戦力・会心・co-03-01 § 被害の振りなし

防御迂回タグ — **[貫通]**・**[直撃]**

すべての武器・技法の防御迂回効果は**[貫通]**、**[直撃]**、**[霊体]**の三系列で表記される。判定式は常に $2d10 + \text{修正値} \geq \text{防備}$ という一形態を維持し、タグはその防備をどう削るかを定める。

対象の防備は**基本防備 + 甲冑・盾の追加分 + その他ボーナス(構え・結界・地形)**で計算した後、タグを適用する。等級別の基本防備は雑8・卒9・練・将・主級・PC 10であり、甲冑の追加分は軽甲 +2、重甲 +4、重装甲 +6、盾 +1だ。

- **[貫通 N]** — **甲冑・盾に由来する防備**をN点(または全体)無視する。**非武装の敵には効果がない**。最低限度は**対象の基本防備**(鎧が0になっても素肌の防御は残る)。
- **[直撃 N]** — **甲冑・盾以外**の防備(回避・構え・結界・地形・加護)をN点無視する。甲冑・盾の保護はそのまま残る。最低限度は**基本防備 + 甲冑・盾の追加分**。
- **[霊体]** — 防備自体を迂回する(肉体の防備無視)。防御側の退魔修行段階に応じて差をつけて免除される。詳細は退魔規則(GM/拡張領域)に属する。

判別原則: その防備ボーナスが**鋼・骨・鱗のような物理的保護**から来るなら甲冑分類(直撃非適用)、**技術・呪術・信仰・地形**から来るなら非甲冑分類(直撃適用)だ。

これとは別に **防備 -N** (角括弧なし) は攻撃の貫通ではなく、**対象に付与される状態・デバフ** だ(毒・呪い・束縛・弱体化)。最終防備自体を一定時間N点削り、その間すべての攻撃者が恩恵を受ける。最低は2だ。
【破壊】 は共に記された **【貫通 N】** の甲冑減少を修理まで永久化する装備損傷の補助効果であり、実行装備の等級が対象装備の等級以上のときにのみ発動する。

例: 打刀の刺し **【貫通 2】** を重甲の敵(防備14 = 基本10 + 鎧 +4)に使えば、鎧の追加分から2点を削って**12**になる。同じ刺しを非武装の敵(防備10)に使えば削る鎧がないゆえ**10**のままだ — 貫通は鎧が厚いほど輝き、素肌には無意味だ。手裏剣の精密投擲 **【直撃 2】** を不動の陣(構え +2)を取った重甲の敵(防備16 = 10 + 鎧4 + 構え2)に使えば、構え +2を消して**14**へ下げるが、鎧 +4はそのまま残る。

※

出典: co-03-05 § 防御・貫通体系・**【貫通 N】**・**【直撃 N】**・**防備 -N**・**【破壊】**

ボーナス重複 (§ 2.7)

複数のボーナスが一つの判定に重なるときの規則だ。

種類	規則
攻撃ボーナス	すべての出典から合算 (能力値 + 熟練 + 構え + 陣営基盤 + …)。例: +3+2+1+1 = +7。
防備ボーナス	鎧の基本値 + 特技/構えボーナス合算。ただし 同じ出典は最高値のみ 。
制圧力ボーナス	ユニット基本値 + 構え/特技ボーナス合算。
同じ類型	重複不可。同じ タグ ([構え]、[素養]など)から来る同じ 数値 (防備・攻撃)は最高値一つのみ。
異なる類型	重複可能。[構え]の防備+2と[素養]の防備+2は異なる類型ゆえ合算。
同じ名前の効果	二つの出典から来ても1回のみ(「恐怖免疫」が二箇所から来ても1回)。
一呼吸限界ボーナス	異なる出典は累積。公式バランスの推奨上限は7、絶対上限は10。

構えは同時に一つしか維持できないため、構えから来る防備/攻撃ボーナスも自然に一つだけだ。

例: 能力値の勇+3、剣術免許 +2、陣営基盤 +1を持つ侍が維持構えで攻撃 +1を得れば、攻撃ボーナスはすべての出典を合算して3+2+1+1 = **+7**だ。一方[構え]の防備+2二つは、構えを同時に一つしか維持しないゆえ一つだけ適用される。

※

出典: co-03-07 § 2.7 ボーナス重複規則

3.6 防御・回避・反撃

武器防御技法

各武器は固有の防御技法を持つ。予約すれば発動費用0、即興なら基本の1.5倍(四捨五入)だ。

武器	防御技法	効果	予約 / 即興
カタナ	受け流し	$2d10 + \text{技} + \text{剣術} \geq \text{敵攻撃}$ 。成功時に無効。	1 / 2
槍	牽制	区域に進入する敵へ攻撃判定。適中時に被害の代わりに移動中断。	2 / 3
斬馬刀/野太刀	刀身受け	$2d10 + \text{體} \geq \text{敵攻撃}$ 。成功時に無効。防御が会心なら、敵の武器を1間合封印する。	2 / 3
短刀	緊急回避	$2d10 + \text{技} \geq \text{敵攻撃}$ 。成功時に無効。 失敗しても被害 -1戦力(最低1)。	1 / 2
鉄砲	なし	—	—
体術	押し出し	敵の攻撃後、敵を隣接区域へ強制移動。	2 / 3
盾(手盾)	盾防御	$2d10 + \text{技} \geq \text{敵攻撃}$ 。成功時に無効。装備防備 +1維持。	1 / 2

防御判定は概ね $2d10 + \text{技}$ を敵攻撃の命中合計と比べ、防御の振りが敵の命中値**以上**なら成功だ(受け流し・十字防御などの能動パリティ型は、ここに武器技能値+**剣術**が乗ってより防ぎやすくなる)。緊急回避は特別だ — 失敗しても被害を1戦力減らしてくれる(最低1 — 0までは下らない)、大きな被害に対する安全網の性格だ。

例: 鬼が強打で命中合計15を出した。君は予約しておいた受け流しを0活力で発動し、 $2d10 + \text{技} + \text{剣術} = [9, 8]$ (合17) + 技+1 + 剣術+2 = 20 $\geq$ 15で成功、その攻撃を完全に無効化する。もし短刀の緊急回避を振って $[3, 4]$ (合7) + 技+1 = 8 < 15で失敗したなら、回避自体は失敗だが被害が-1戦力軽減され、3戦力の攻撃なら2戦力だけ受ける(下限1なので1戦力の攻撃はそのまま1戦力入る)。

※

出典: co-03-07 § 防御技法・co-03-04 § 予約(発動構造)

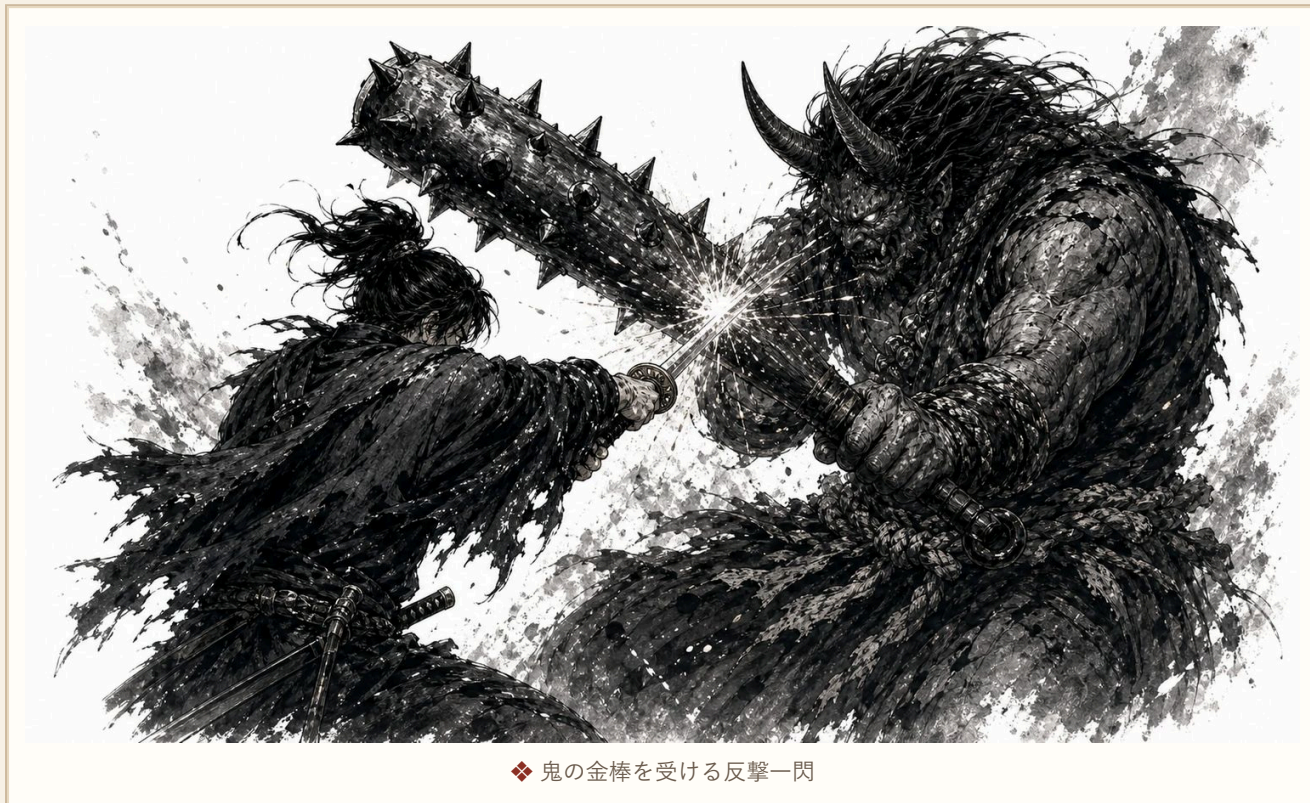
無防備の反対側 — 回避不能な状況

防御に使えない瞬間がある。**強化奇襲**(外部から移動+攻撃)の対象は、その攻撃に対して予約・即興の防御をいずれも使えない。無防備状態(§ 3.8)でも回避・反撃型の防御技法を使えない。防御は構えが立っているときに成立する。

※

出典: co-03-06 § 奇襲(強化奇襲)・co-03-05 § 無防備

反撃 — 一閃モデル



◆ 鬼の金棒を受ける反撃一閃

無効化した攻撃をそのまま返すのが反撃だ。その基準形は打刀の免許技法**一閃(一閃)**だ。

※

一閃(一閃): 3活力。次の被撃時(防御・回避で被害を無効化した場合を含む)に自動反撃 $2d10 + \text{勇} + \text{剣術}$ 。攻防一体。

拡張(ex2)はこのモデルの上に反撃を統一定義する。「反撃」は近接攻撃を防御技法(受け流し・回避など)で無効化した直後、同じ被撃に続けて即座に行く反撃判定だ。発動構造は一閃を準用し、**予約防御に上乗せして**発動する。**0活力反撃は流派が明示するときのみ**成立し、このとき一回合2回上限(0活力[型]上限)がそのまま適用される。

流派の反撃ボーナスは条件節を逃さずそのまま適用する — 一刀短拍は防御と反撃を同時に遂行し**防備+2 + 反撃+3**、一刀切断は**防御後の反撃に限り**攻撃+4であり会心拡張、太極剣舞は**反撃時**に活力0だ。

例: 剣術免許の侍が打刀で一閃を予約(3活力先払い)した。鬼が強打で命中15を放てば、君は予約された受け流しで $[9, 8]$ (合17) + 技+1 + 剣術+2 = 20 $\geq$ 15で無効化する。その即座に一閃の自動反撃が炸裂し、 $2d10 + \text{勇} + \text{剣術} = [7, 6]$ (合13) + 勇+2 + 剣術+2 = 17を鬼の防備12に振って適中、1戦力を返す。

※

出典: co-03-07 § 武器免許技法(一闪)・ex2-10-01 § 反撃統一定義(一刀短拍・一刀切断・太極剣舞)

3.7 タグと0活力上限

武器技法がアイテムから来るなら、特技は四つの類型に分類される — [型]・[素養]・整備・[構え]。

類型	性格	例
[型] (型)	アクティブなマヌーバ。呼吸内で活力を消費して発動。	一騎打ち宣言、式神指揮
[素養] (素養)	パッシブ。習得自体で常時の利得。	風の刃、強靱
整備 (整備)	小康段階専用の行動。	戦場の花
[構え] (構え)	維持型パッシブ。宣言すれば解除するまで持続。 同時に1個のみ。	不動の陣、槍壁

[構え]の核心は**同時に一つしか**維持されないことだ。「不動の陣」を維持しながら「先の態度」を同時に維持できない。構えの変更は戦術的決断であり、構えの解除は自由行動(0活力)だ。

0活力[型]の一回合2回上限

一部の特技・流派・威名効果は[型]マヌーバを**0活力**で使わせる。こうした効果には次の自動限界が付く。

- **間合1回自動付与**: テキストに限界の明示がなくても自動付与される。
- **一回合0活力マヌーバ合計上限 = 2回まで**(異なる出典から来ても合算)。

該当例: 侍[構え]護衛態勢(自動反撃)、陰陽師[戦術:型]式神指揮(分隊命令費用免除)、金貨・信仰・条件の費用を別途支払う0活力[型]、一部の威名特技の0活力反撃(剣聖など)。式神・傀儡を操る術者の操縦アクションもこの2回上限を共有する — ユニットが複数体あっても術者の操縦は一回合最大2回だ。

例: 侍が護衛態勢(0活力[型])の自動反撃を今回合に一度発動した。今回合にまた別の0活力[型]効果を発動すればこれが二回目の使用(上限2回中の二回目)だ。三回目の0活力[型]は今回合にこれ以上使えず、小康でカウンターがリセットされた次の間合から再び二回を使える。

※

出典: co-03-07 § 4 特技分類(型・素養・整備・構え)・co-03-04 § 規則3(0活力アクティブマヌーバ)・ユニットの自律と代行行動

3.8 戦力・戦闘不能・無防備

戦力 — 傷の重み

この世界に体力点はない。君は「幾度の致命傷に耐えて立っているか」で測られる。

- 攻撃が**防備を貫いて適中**すれば → **1戦力減少**(基本)。
- **会心** → **2戦力減少**。
- 特殊武器/特技 → 2戦力以上(個別明示)。
- 戦力**0到達** → **戦闘不能**。

等級	戦力	算出
雑	0	攻撃宣言時に即死
卒	1	固定。適中 = 即死。
練	2~3	固定値(シナリオ設定)
将	3~4	固定値(シナリオ設定)
主 / PC	3 + 體(體)	成長可能。體+2 → 5戦力。

PCと主級の戦力は **3 + 體** だ。體+2なら5戦力 — 五度の致命傷に耐える。

例: 體+1の浪人PCの戦力は3+1=4だ。会心(2戦力)を二度受ければ4 → 2 → 0で戦闘不能になる。一方、通常適中(1戦力)のみなら四度を耐える。

※

出典: co-03-05 § 戦力(戦力)・等級別戦力

戦闘不能と生死判定

- 戦力0 → **戦闘不能**。行動不可、区域から除去(倒れる)。
- 主(主)が戦闘不能になれば、該当陣営分隊の結束力 -1(指揮官喪失)。
- **死亡可否**は戦闘終了後に判定する: **2d10 + 體(體)か運(運)のうち高い能力値 >= 11** 成功 → 重傷で生存、失敗 → 死亡。

運命介入の最後の砦がここにある — 戦力0を作る攻撃の適中判定自体を運命介入で外させられる。「天運で致命傷を免れる」が最も劇的な運の使い方だ。

例: 戦闘が終わった後、倒れた浪人(體+1、運+0)の生死を振る。體と運のうち高い値は體+1だ。2d10 = [5, 7] (合12) + 1 = 13 ≥ 11で成功 → 重傷だが生き延びる。もし [3, 5] (合8) + 1 = 9 < 11なら死亡だが、運を惜しんでおいたならこの振り自体にも介入できる。

※

出典: co-03-05 § 戦闘不能(戦闘不能)・co-03-02 § 運(戦闘後生死判定)

無防備 — 背を見せる

無防備は戦場で最も危険な状態だ。

付与条件: 失着(ゾロ目+失敗)、突破失敗、心府離脱失敗、過負荷失敗、強化奇襲の対象、一部の特技・呪術の効果。

効果:

- 維持中の[構え]即時解除。
- **防備 -4。**
- 新たな[構え]宣言、防御技法の予約、回避・反撃型の防御技法の使用不可。

解除: 次の自分の行動が始まれば自動解除。小康が先に来れば小康で解除。無防備は既に確定した結果ゆえ、別途の抵抗判定を振らない。

例: 失着で無防備になった侍(基本防備10、構えなし)の防備は-4が適用されて**6**へ落ちる。敵はこの下がった防備に攻撃判定を振り、侍は次の自分の行動が始まるまで防御技法を予約することも、回避することもできない。

※

出典: co-03-05 § 無防備(無防備)

3.9 連撃疲労

同じ呼吸で近接攻撃を続けて放てば、四打目から体が疲れる。

- **4打目から命中判定にペナルティが累積**する。標準(短兵器でない)は**4打目 -2、5打目 -3、6打目 -4 …**と大きくなる。
- **短兵器の心府ボーナス**が適用されればペナルティが一段階弱まる — 短兵器(短刀/タント/懐剣/マキリ/体術/素手/小太刀/忍者刀)が心府に進入した場合、活力 -1ボーナスは最低1活力の下限に阻まれる代わりに、連撃疲労が**4打目 -1、5打目 -2、6打目 -3 …**と緩和される。短兵器は心府でより速くなるのではなく、**より疲れなくなる**。
- 棒・金剛杵は棒類であって短兵器ではないゆえ、この緩和は適用されない。弓・鉄砲は遠距離ゆえ心府使用自体が制限的だ。

密教僧の[素養]「修羅の印」は心府の近接攻撃の活力を追加で -1削る。短兵器で心府に進入した密教僧のように二つの出典が重なっても、同じ名前の効果は重複しないゆえ、連撃疲労緩和は**-1のみ**適用される

(-2に累積しない)。

例: 小太刀(連続斬り1活力)で心府にて一呼吸に四度斬る。標準なら4打目の命中に-2が付くが、小太刀は短兵器であり心府ゆえ緩和されて**4打目 -1**が付く。三打目までペナルティはなく、四打目の **2d10 + 勇 + 剣術** から-1を引く。

※

出典: co-03-04 § 規則4(短兵器の心府ボーナス)・co-03-05 § 戦力(連撃疲労参照)

3.10 よく間違える十のこと

最初の数セッションで卓が最も頻繁に間違える箇所だ。すべてこの章で既に学んだ規則の再確認である — 迷ったらここへ戻れ。

- 1. 予約した防御技法は何度発動するのか?** 1回発動すれば消費される。同じ防御をまた使うには即興費用(基本の1.5倍四捨五入)を払うか、次の自分の呼吸で再び予約する。
- 2. 先攻 +Nを受けると活力が増えるのか?** いいえ。戦闘開始時の最初の呼吸のカウントにのみ加える値だ。最初の呼吸が終われば消え、元の活力から消費量を引いた値へ復帰する。
- 3. 小康で活力が回復するのか?** いいえ。小康は整備・解除・リセットの段階だ。活力が最大値へ戻るのは次の間合が始まる時だ。
- 4. [貫通 2] で生身の敵を斬れば防備が削れるのか?** いいえ。[貫通] は甲冑・盾由来の防備のみ削る。非武装の敵には効果がない。
- 5. 「即時」「無料」と書かれた技法は0活力なのか?** いいえ。効果テキストに「0活力」が明示された場合と § 3.3の例外一覧のみが最低1活力の下限を外れる。
- 6. 構えを二つ同時に維持できるのか?** 不可。[構]は同時に一つしか維持されない。新たな構えを宣言するには前の構えから解除しなければならない(解除は自由行動)。
- 7. 過負荷判定に失敗するとその技法は取り消されるのか?** いいえ。技法は成功でも失敗でも遂行される。分かれるのは代償だ — 失敗すれば今間合の残りの活力がすべて消え、無防備になる。
- 8. 無防備に抵抗判定はあるのか?** ない。無防備は既に確定した結果だ。次の自分の行動が始まれば(または小康が先に来れば小康で)自動解除される。
- 9. 二つの目の差が1なら([5,6])会心なのか?** 基本規則ではいいえ。「会心拡張」を明示した特技・神物・拡張効果を持つユニットのみそう扱う。
- 10. 会心が出たが武器に特殊会心が書かれていたら?** 個別明示が基本(2戦力)に優先する — 同一武器である斬馬刀/野太刀の会心は3戦力、鉄砲の会心は2戦力に貫通が上乗せされる。

※

出典: すべて本章各節の再叙述 — § 3.4(予約・小康)、§ 3.4(先攻)、§ 3.5(貫通)、§ 3.3(活力下限・過負荷)、§ 3.7(構え・0活力)、§ 3.8(無防備)、§ 3.1(会心拡張)、§ 3.5(特殊会心)。

要約

- **判定:** $2d10 + \text{能力} + \text{熟練} \geq \text{目標値}$ 。標準目標値11。小数点は常に四捨五入、最終修正値の範囲 -10 ~ +10。
- **ゾロ目(同じ目、10%):** 成功→会心(2戦力)、失敗→失着(無防備)。10-10成功→天命、1-1失敗→業報。運命介入でd10一つを±1(戦闘あたり運修正値の分、最低1回)。
- **活力 = 10 + 技**、毎間合リセット。**一呼吸限界は基本5、公式推奨上限7、絶対上限10**であり、現在限界を超過すると過負荷($2d10 + \text{體} - \text{超過分} \geq 11$)。すべてのマヌーバは最低1活力。
- **間合3段階:** ① 開始(活力リセット) → ② カウント進行(最高活力が行動) → ③ 小康(整備・リセット)。予約防御 = 0活力、即興 = 1.5倍四捨五入。
- **攻撃:** $2d10 + \text{勇} + \text{熟練} \geq \text{防備}$ 。適中1戦力、会心2戦力、被害の賽なし。**[貫通]** = 甲冑のみ、**[直撃]** = 非甲冑のみ、**防備 -N** = デバフ。ボーナス重複は § 2.7。
- **防御・反撃:** 受け流し・緊急回避など武器防御技法。反撃は一閃モデル(予約防御に上乗せして発動)、0活力反撃は流派明示時に2回上限。
- **[型]/[構え]/[素養]/[整備]** 4類型。構えは同時1個。0活力[型]は一間合2回上限。
- **戦力 = 3 + 體(PC/主)**。0 → 戦闘不能、戦闘後 $2d10 + \max(\text{體}, \text{運}) \geq 11$ で生死。無防備 = 防備 -4 + 防御不可。
- **連撃疲労:** 4打目から命中 -2累積(短兵器の心府は -1に緩和)。

四



区域戦術

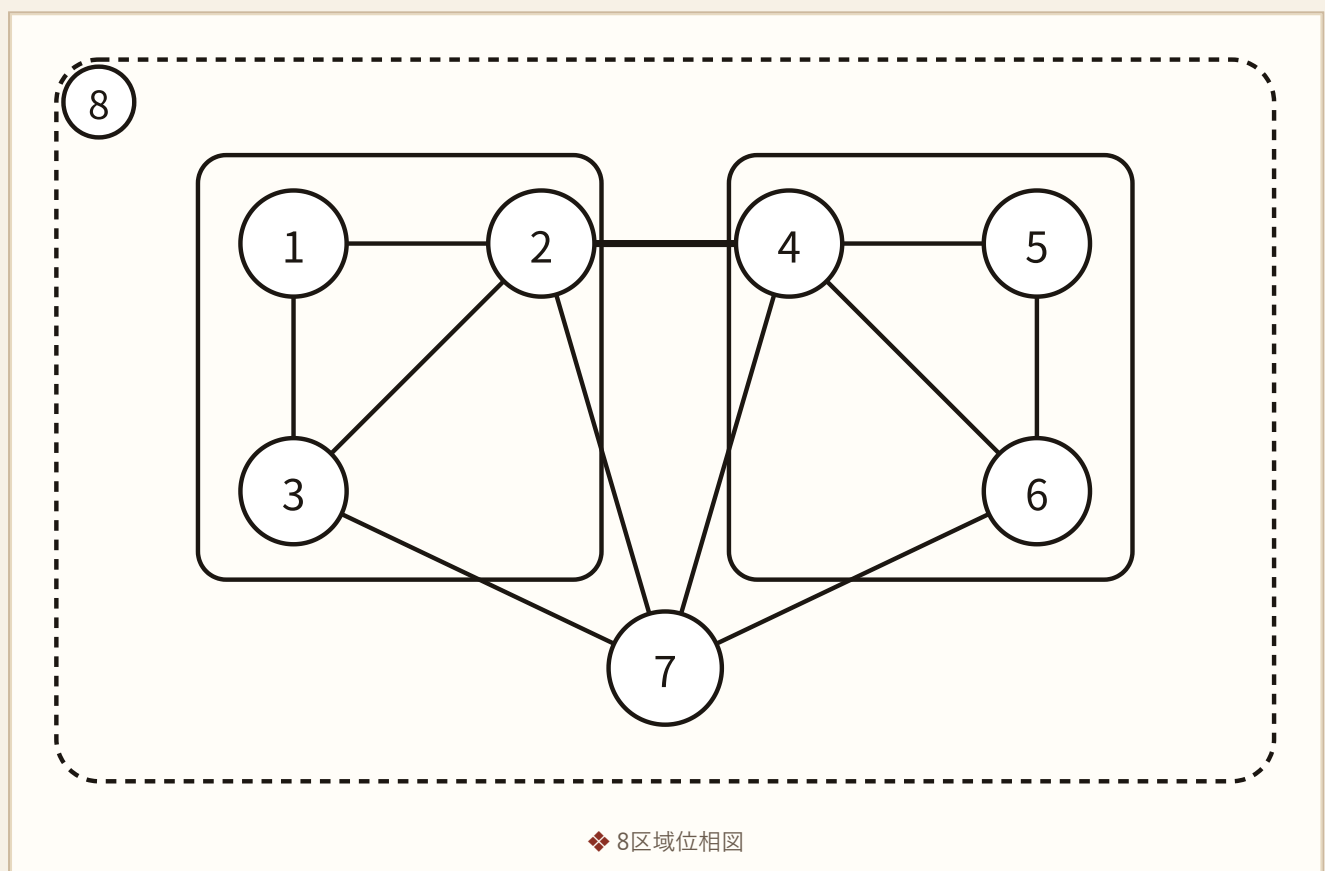
ZONE TACTICS · 구역 전술

戦場は格子ではない。君が立つ場所は座標ではなく区域であり、どの区域に立つかが君の刀に何ができるかを定める。同じ打刀でも、前列で振るうときと心府で突くときとでは感覚が違う。この章は、五つの区域が君に何を許し何を阻むのか、そして敵が掌握した地にどう足を踏み入れるのかを扱う。

戦闘を回す前に、これだけ憶えておけ。どこに立っているかが、何ができるかを決める。

1. 五つの区域

戦場は八つの区域に分かれるが、君が実際に往き来する軸は五筋だ。以下は味方陣営を基準とした配置である。敵陣営は左右対称に向かい合う。



番号	区域
1	味方後列
2	味方前列
3	味方外郭
4	敵前列
5	敵後列
6	敵外郭
7	心府
8	外部(破線枠 — 戦場全体を囲み、特定の技法だけで出入り)

区域	性格	何が強くなるか
前列 (前列)	主力がぶつかる交戦線。味方前列と敵前列は直接隣接する — 前列に立てば向かいの前列の敵をそのまま撃てる。	槍のすべての技法 +1(槍壁構え時、制圧力追加 +1)、騎馬突撃技法は前列でのみ使用可能。ただし、短刀攻撃技法は -1(距離が開いている)。
後列 (後列)	弓兵・鉄砲隊・指揮所がある比較的安全な後方。突破の終着点であり補給線。	鉄砲/弓術技法 +1 (安定した射撃姿勢)。実行者ごとに各間合で最初使用する有料後列作業1回の活力 -1 (最小1)。対象は鉄砲再装填・明示された装備損傷の修復・他の対象に使う医術技能/技法による戦力回復に限り、無費用の【整備】には適用しない。ただし敵が進入しない限り近接技法は使用不可。
外郭 (外郭)	側面迂回路。隠密移動と奇襲の舞台。	潜入関連技法 +2。外郭から隣接区域へ移動+攻撃すると 基本奇襲 (最初の攻撃判定 +2)。代わりに分隊命令技法は活力 +1(分散配置)。
心府 (心府)	両軍が一つに絡み合う極限乱戦。規則が崩れる高リスク特殊区域。詳細な規則は § 4。	短刀・体術が王となり、長い武器は荷となる。
外部 (外部)	戦場の外 — 霊界・地下・森の中。忍びと妖魔だけの領域。	外部からどこへでも移動+攻撃すると 強化奇襲 (最初の攻撃判定 +2、対象は反応技法不可)。ただし特定の技法・特技だけで進入できる。

※

この五つのほかに、GMは地形に応じて**高い所**(遠距離 +2、近接 -1)・**水中**(体術 +2、火器不可、移動 +1 活力)といった特殊区域を開くことができる。規則は同じ軸に従う。

※

出典: co-05-01 § 基本区域構造、co-03-08 § 1

2. 移動 — どこへ行けるか

移動可否は隣接関係で判断する。隣接しない区域へは直接行けない。

現在位置	行ける隣接区域
味方後列	味方前列、味方外郭
味方前列	味方後列、 敵前列 、味方外郭、心府
敵前列	味方前列 、敵後列、敵外郭、心府
敵後列	敵前列、敵外郭
味方外郭	味方後列、味方前列、心府
心府	味方前列、敵前列、味方外郭、敵外郭
外部	忍び・妖魔のみ進入。すべての区域と繋がるが自由移動は不可。

移動の活力費用(歩行・疾走・隠密移動・跳躍など)は第3章「活力と呼吸」に従う。区域ごとにどの移動が意味を持つかだけを要約すると、次のとおりである。

- **隣接再配置**: 歩行・疾走。前列・後列・外郭を往き来する基本軸。
- **高い所への出入り**: 跳躍。着地攻撃や射撃優位を作る。
- **外郭潜入維持**: 隠密移動。移動と潜入維持を併せて処理する。
- **心府進入**: 心府自由進入または心府強行突破。職業と技能によって費用とリスクが分かれる (§ 4)。
- **外部運用**: 外部進入。忍び・潜入名人を中心とした特殊軸。

※

出典: co-05-01 § 隣接関係・§ 移動、co-03-08 § 4

3. 制圧力と突破

3-1. 制圧力が君にすること

区域の主は刀ではなく数字で決まる。各区域は味方制圧力と敵制圧力を**別々**に計算し、ユニットの頭数と質、そしていくつかのボーナスの合計である。君が知るべきはその合計ではなく、合計が食い違ったときに君に何が起こるかだ。

味方制圧力 vs 敵制圧力	状態	君に及ぼす効果
味方 > 敵	味方掌握	敵がこの区域に入るには突破判定をしなければならない。君は自由進入。
味方 = 敵	膠着	両側自由進入。
味方 < 敵	敵掌握	君がこの区域に入るには突破判定をしなければならない。
差 5以上	完全掌握	突破目標値 +2。

掌握には利点独占が伴う。味方が前列を掌握すれば味方の槍は前列ボーナス(+1)を受けるが、敵の槍はそのボーナスを受けられない(ペナルティだけ適用)。前列を奪われれば逆になる。だから区域は単に「突破判定を強要する線」ではなく、**先に立つ側がその地の利点を独占する**場である。

制圧力は実時間で変わる。ユニットが進入・離脱したり、味方の卒が倒れたり、広域攻撃で多数が死傷すれば即座に再計算される。君のキャラクターの存在そのものも制圧力の一部なので、君がどの区域に立つかがその区域の主を変える。

※

出典: **co-05-02** § 制圧力の効果・§ 制圧力変動

3-2. 突破 — 敵が掌握した地に足を踏み入れる

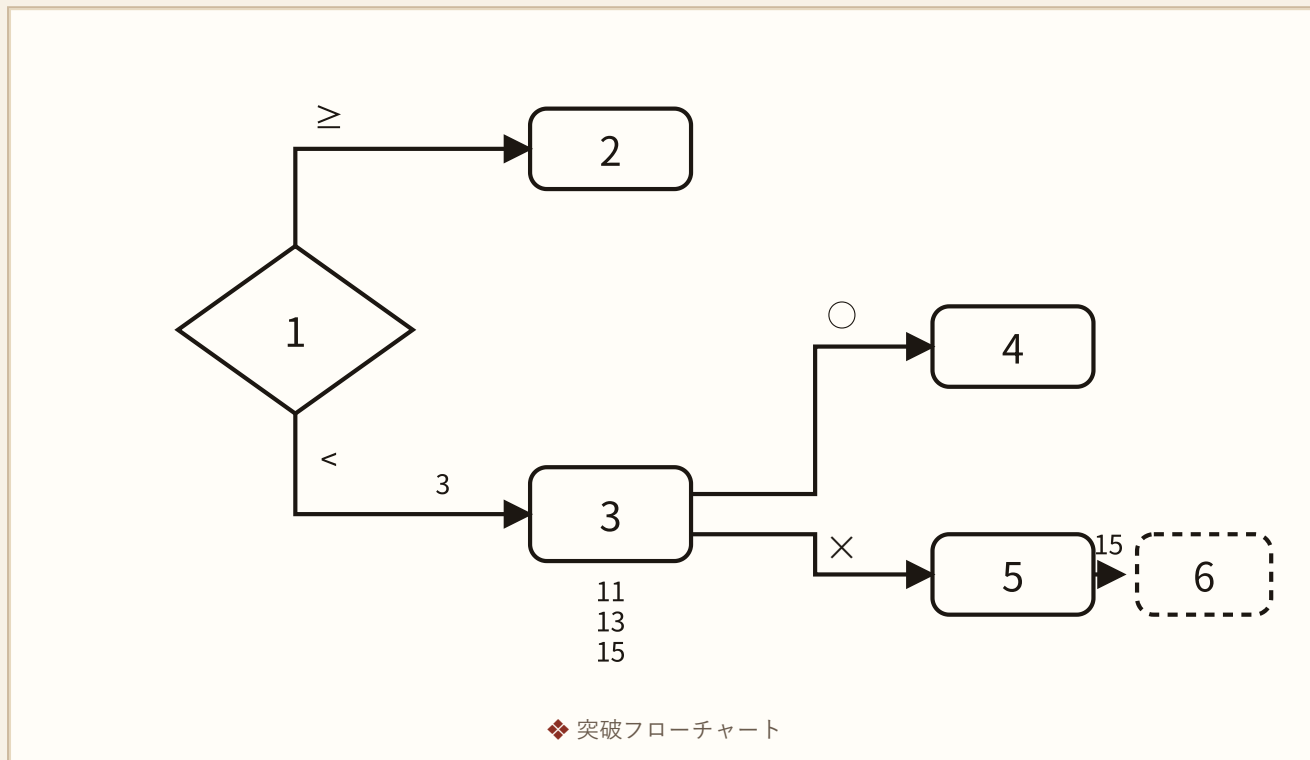
敵制圧力が味方より**高い**区域へ移動すると突破判定が自動的に発動する。

- **費用:** 基本移動 2活力 + **追加 1活力** = 合計 **3活力**。
- **判定:** $2d10 + \text{勇(勇)} \geq \text{目標値}$

状況	目標値
敵がやや優勢 (差 1~4) — 標準突破	11
敵が完全掌握 (差 5以上)、または不動の陣など制圧力強化特技がかかった区域	13
狭路が封鎖された区域 — 封鎖突破(下記)	15

突破目標値は **11 / 13 / 15** の三段階に固定である。制圧力の圧迫は目標値を細かく刻むことではなく、**失敗したときの代価**として表れる。

判定類型	成功	失敗
一般突破 (11/13)	正常に進入。3活力消費。	活力だけ消費。 移動不可 。 無防備付与 。
封鎖突破 (15)	正常に進入。3活力消費。	活力だけ消費。 移動不可 。 無防備付与 。 次の自分のカウントまでその区域へ進入不可 (弾き返される)。



番号	意味
1	移動前に制圧力を比較
2	敵優勢でなければ自由進入
3	敵優勢なら突破判定 — 目標値は 11/13/15、3活力
4	成功: 通常進入
5	失敗: 活力消費、移動不可、無防備
6	封鎖(15)失敗のみ追加: 次の自分のカウントまで進入不可

15が出る場合 — 狭路封鎖。 橋・山道・城門通路のような狭路は制圧力上限(通常 3~5)がかかっており、一陣営がその上限に達するとその区域を**封鎖**する。封鎖された区域には反対陣営がいかなる一般移動でも入れない。唯一の強行手段が **2d10 + 勇 >= 15** の封鎖突破だ。弁慶が独り橋を塞ぎ、後に続く数十を止める場面が、この一つの規則で表現される。封鎖を破る定石は強行よりも、封鎖側を遠距離で削って制圧力を上限の下へ落とし、封鎖を解くほうだ。

突破なしで自由進入する場合: 敵制圧力が味方以下の区域(膠着または味方掌握)なら判定なしで入る。浪人特技「風の刃」は交戦区域進入時に移動活力を1割引し、分隊の**盾壁突進**(分隊命令 3活力 + 結束力 -1)は突破判定を自動成功させる。

※

後列まで一気に食い込む**強行突撃**、複数区域を繋ぐ**連鎖突破**は指揮官級の博打の手だ。存在だけ知っておけ — 詳細規則は基本ルールブックにある。

※

出典: co-05-03 § 突破・§ 突破免除、co-05-05 § 狭路、co-03-08 § 2

4. 心府 — 飛び込むか

4-1. 心府が違う理由

前列が崩れて両軍が一つに絡み合った修羅場、巨大妖魔の心臓部、必ず奪取せねばならぬ車の上 — こうした場が心府だ。血の匂いと悲鳴の中で、誰が味方かすら見分けがつかない。ここでは正規の陣形が意味を失い、長く重い武器は荷となり、短く致命的な短刀が王となる。

心府に踏み入れば、次の修正子が一度に適用される。進入するたびに確認せよ。

- 制圧力:** すべてのボーナスが無効になり、味方制圧力と敵制圧力が互いを相殺する(Zero-Sum)。引いた値が負なら 0 として処理する。心府の制圧力は常に「不安定」だ。
- 姿勢:** 前列基盤の姿勢の制圧力ボーナスが無効(不動の陣 +4 など心府では役に立たない)。
- 武器活力:** 短兵器(短刀・小太刀・忍者刀など)は活力 **-1**(最小 1)。標準武器(刀・金剛杵など)は ± 0 。長兵器(槍・野太刀・六尺棒・鉄棒)は活力 **+1**(狭くて振り回しにくい)。
- 遠距離射撃は心府の外からのみ。** 心府の外から心府の中の敵を撃って**外れると**誤射チェックをする — **d10** を振り、**1~3なら心府の中の味方ランダム1体に命中**(1戦力)。
- 密教僧「修羅の印」:** 心府内の近接攻撃活力の追加 **-1**(最小 1は維持されるので 0活力攻撃は不可)。

このため短刀・体術ビルドは心府で最強となり、槍・野太刀ビルドは心府の外の前列に残るほうがよい。**どの区域で最強かがそのまま君のビルドの正体だ。**

※

出典: co-05-04 § 戦闘修正子・§ 心府修正子統合クイック参照、co-03-08 § 1

4-2. 心府に入る法

心府進入は制圧力と無関係だ。代わりに職業によって費用とリスクが分かれる。

君の状態	進入方式	活力	判定
心府自由進入職業(下記一覧)	自由進入	2	なし
それ以外(主/将級個人)	強行突破	3	$2d10 + \text{勇(勇)} \geq 13$ (固定目標値)。失敗時、移動不可 + 無防備。
卒/練分隊	分隊命令専用	指揮活力 + 1	自動進入。結束力 -1 (落伍)。

心府強行突破の目標値は一般突破の 11/13/15 体系を使わず**固定 13**である。心府は制圧力が相殺されるため、差に基づく目標値が意味を失うからだ。

心府自由進入職業(6種): 浪人、忍び、密教僧、修験者、野人、半妖。(傀儡師は本人が強行突破を必要とし、人形だけが自由進入する。)

離脱は進入より難しい。背を見せて逃げれば刀が背に刺さる。

君の状態	離脱方式	活力	判定
浪人 / 忍び	自由離脱	2	なし
それ以外	判定離脱	2	$2d10 + \text{技か体のうち高い能力値} \geq 11$ 。失敗時、移動不可 + 無防備。
それ以外	強制離脱	4	判定なしで確定離脱。

※

出典: co-05-04 § 進入条件・§ 離脱の沼、co-05-03 § 突破(心府別規則)

4-3. 心府を掌握すれば

心府で最後まで生き残り、優勢な制圧力を維持すれば報酬が来る。

- **1間合掌握(圧迫)**: 維持する間、味方前列制圧力 +1、その小康に味方分隊全員の結束力回復 +1。敵が優勢を取り戻せば即座に消える。
- **3間合連続掌握(心府消滅)**: 心府が消える — その場合は味方陣営に編入され相殺規則が解ける。1回限りで敵全体結束力 -3、味方全体結束力 +2、次の間合すべての味方の最初の攻撃が自動会心拡張、敵後列分隊1個が自動瓦解が伴う。

「心府占領」シナリオの標準勝利条件がこの3間合連続掌握だ。敵を全滅させる必要なく、制圧力さえ維持すればよい。

※

出典: co-05-04 § 心府掌握の報酬

5. 挟攻 — 前後から同時に討つ

同じ区域の敵を両側の隣接区域から同時に圧迫すれば、敵はどこへ刀を向けるべきかわからない。一人へ刀を向けた瞬間、背中が空き、背中を守った瞬間、正面が空く。挟攻は三つの条件を**すべて**満たして発動する。

1. 同じ敵区域に対して**両側の隣接区域**で味方が占拠中であること。
2. **両側とも同じ間合内に攻撃行動**を行うこと(位置だけ占拠してじっとしていれば発動しない)。
3. **両側とも[形]または[技法]を1回以上発動**すること(分隊一斉射撃を含む)。

発動すれば挟攻対象区域の敵は**防備 -2**(両側警戒分散)、敵分隊結束力判定 **-1ペナルティ**、挟攻区域内の敵の突破判定 **+2**(脱出困難)を受ける。片方の隣接区域の味方がすべて後退・除去されると挟攻は即時解除され、効果は間合単位で更新されるので、次の間合にも両側が攻撃しなければ維持されない。

※

忍びが外郭へ迂回しただけでは挟攻が成立しない。迂回した場から攻撃までしてこそ挟攻がかかる。

※

出典: co-03-08 §5

6. 三つの定石

この章の規則が実際の卓でどう絡み合うか、よく使われる三手を示す。すべて上の規則の組み合わせにすぎず、新しい規則はない。

定石1 — 槍壁と射撃線。 槍を持つ前衛が味方前列に立ち、槍壁構えで制圧力を積み、後列の鉄砲・弓兵が射撃ボーナス(+1)を受けて敵前列を削る。敵が前列へ押し込むには突破(11または13)を振らねばならず、失敗すれば無防備になって次の射撃の餌食となる。要点は**前列の制圧力を維持している間、後列が安全だ**ということ — 前衛が崩れれば射撃線も崩れる。

定石2 — 外郭迂回挟攻。 本隊が味方前列で敵前列を正面から押さえる間、忍びが外郭を伝って敵前列の反対側の隣接区域(心府または敵外郭)に位置取る。同じ間合に両方とも攻撃を入れれば挟攻が成立する — 対象防備 -2、結束力判定 -1。忍びのその手が外郭から隣接区域へ食い込む移動+攻撃だったなら、基本奇襲(+2)もその最初の攻撃に乗る。迂回だけして刀を当てなければ何も起こらないことを憶えておけ。

定石3 — 心府消滅作戦。 短兵器組(浪人・忍び・密教僧など自由進入職業)が心府に飛び込み、優勢な制圧力を掴んで耐える。1間合耐えれば味方前列制圧力 +1と結束力回復が流れ始め、3間合連続なら心府自体が消滅して卓がひっくり返る。長兵器組は追って入らず、心府の外の前列で制圧力を支えよ — 心府の中で槍は活力 +1の荷だ。

要約

- **五つの区域**: 前列(槍・騎馬・近接線)、後列(射撃・整備・補給)、外郭(潜入・奇襲)、心府(短刀が王の乱戦)、外部(忍び・妖魔専用)。各区域がどの技法を強化・弱化するかがそのまま位置の価値だ。
- **移動**: 隣接関係でのみ移動する。味方前列と敵前列は直接隣接する。
- **制圧力**: 敵が掌握した区域(敵 > 味方)に入るには突破。差 5以上なら完全掌握(目標値 +2)。掌握した側がその区域の利点を独占する。
- **突破**: 費用 3活力(基本 2 + 追加 1)、 $2d10 + \text{勇} \geq 11/13/15$ 。失敗時、移動不可 + 無防備。15は狭路封鎖突破(失敗時、弾き返される追加)。
- **心府**: 制圧力相殺・姿勢無効・短兵器 -1(最小 1)/長兵器 +1・誤射(d10 1~3)。自由進入 6職業(浪人・忍び・密教僧・修験者・野人・半妖)、それ以外は強行突破固定 13。3間合連続掌握 = 心府消滅。
- **挟攻**: 両側の隣接区域から同時に攻撃すれば対象防備 -2、結束力判定 -1、突破判定 +2。



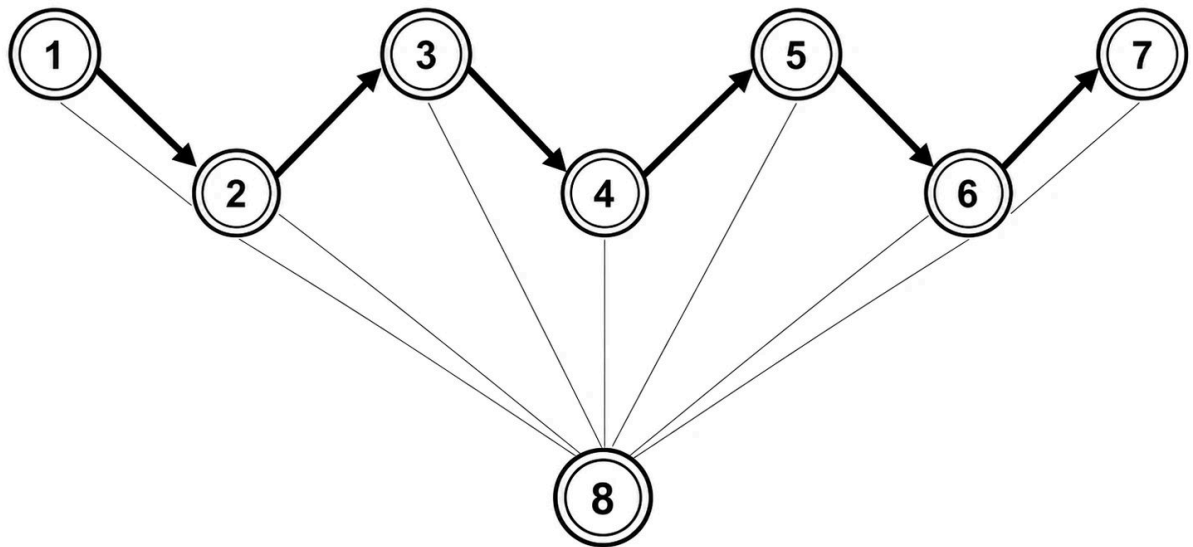
キャラクター作成

CHARACTER CREATION · 캐릭터 생성

刀を取る前に、まず君が何者かを定めよ。ここで作るのは数値の束ではなく、戦場に立つ一人の人間だ。この章はその一人を七つの歩みで立ち上げる — 能力値、職業、背景、技能、特技と分隊、装備、そして心（三道六心）。順に辿れば、空欄のない1段シートが手に残る。

手順は短いが、歩みごとに決定がある。決定に詰まったら、後ろのウォークスルーの三人を見よ — 定石の侍、呪術の陰陽師、刀を取らない芸人が、同じ七つの歩みをどう踏むかを最初から最後まで見せてくれる。

5.1 作成ステップのチェックリスト



番号	意味
1	能力値
2	職業
3	背景
4	技能9点
5	特技・分隊
6	装備
7	三道六心
8	派生数値

七つのステップを順に踏む。各ステップ末尾の出典脚注は基本ルールブックの原文の在り処だ — もっと深く見るときだけ辿ればよい。

※

開始前の準備物: シート1枚（基本ルールブックの人物用紙、またはサイトのウェブビルダーで代替可）、ダイス2d10、鉛筆。下の表は、歩みごとにシートのどの欄を埋めるかを教えてくれる。

ステップ	埋める欄	一行
① 能力値	勇・技・體・美・智・運	六つの資質を -3~+3 内で配分
② 職業	職業、開始自動技能、1段特技	戦場で担う役割を選ぶ
③ 背景	背景、背景技能特典、背景特技	戦場以前の生を選ぶ
④ 技能	技能9点	職業 5 + 背景 2 + 自由 2
⑤ 特技・分隊	1段特技3種、分隊1個	クラス・背景・一般特技 + 指揮部隊
⑥ 装備	武器・鎧・金貨	武器 1、鎧 1、開始金貨 5
⑦ 三道六心	道・心	心の方向を定める

最後に、**派生数値**（活力・戦力・防備・運命介入・指揮活力・制圧力オーラ）を能力値から計算してシートに写す。

ステップ① — 能力値配分

六つの能力値 **勇（勇）**・**技（技）**・**體（體）**・**智（智）**・**美（美）**・**運（運）** それぞれに修正値を配分する。PCの基本範囲は **-3 ~ +3** である。二つの配分法のうち一つを選ぶ。

- **配分法:** **+2, +1, +1, 0, 0, -1** の六つの値を六つの能力値に自由に割り当てる。（合計 +3）
- **ポイントバイ:** 六つの能力値をすべて0から始め、総 **+4ポイント** を **-1 ~ +3** 範囲内で自由配分する。（能力値を -1 に下げれば、そのぶん他へ多く回せる。）

各能力値が何を決めるかは以下のとおり。職業の核心能力値（ステップ②）に高い値を置くのが定石だ。

能力値	戦闘で	派生数値
勇（勇）	攻撃修正値・突破・恐怖抵抗	—
技（技）	先攻順序・精密行動	活力最大 = 10 + 技
體（體）	過負荷抵抗・重甲適応	戦力 = 3 + 體
智（智）	呪術威力・地形把握	指揮活力: 智+2以上なら 1、そうでなければ 2
美（美）	士気鼓舞・交渉	制圧力オーラ: 美が正数ならそのぶん（美+2 → +2）
運（運）	運命介入・幸運・生死判定	運命介入回数: 運修正値ぶん、最低1回

※

出典: **co-03-02** § 総論（範囲 -3~+3）、**co-04-00** § 2段階（配分法）

ステップ② — 職業選択

戦場で担う **役割** をまず定め、その役割を満たす **職業** 1個を選ぶ。新規プレイヤーには、九つの役割群の核心をすべて覆う **基本6職** から選ぶことを勧める。

職業	役割（主軸）	核心能力値	1段特技	心府進入
侍	前列・防御	勇/體	不動の陣	強行突破
浪人	機動・暗殺	勇/技	風の刃	自由
忍び	機動・暗殺	技/運	影渡り	自由
陰陽師	呪術・召喚	智	式神使役	強行突破
密教僧	心府・格闘	勇/體	修羅の印	自由
浄土僧	支援・回復	美/體	阿弥陀の盾	強行突破

拡張12職（修験者・風水師・学者・商人・工人・芸人・外人・野人・半妖・現人神・自律機人・傀儡師）は、慣れてからGM承認を得て開く。魔人・アウトサイダーはGM許可の領域だ（第6章 職業案内を参照）。

職業を選ぶと、**開始自動技能4種**（習得1個＋入門3個）と**1段クラス固有特技1個**が自動で定まる。これらの値は各職業文書の上部に記されているので、ステップ④・⑤でそのまま写し取る。

※

出典: co-04-07-00 § 階層1（基本6職）、co-04-00 § 1段階

ステップ③ — 背景選択

戦場に立つ以前の生を選ぶ。**背景1個**を選択すると二つが伴う。

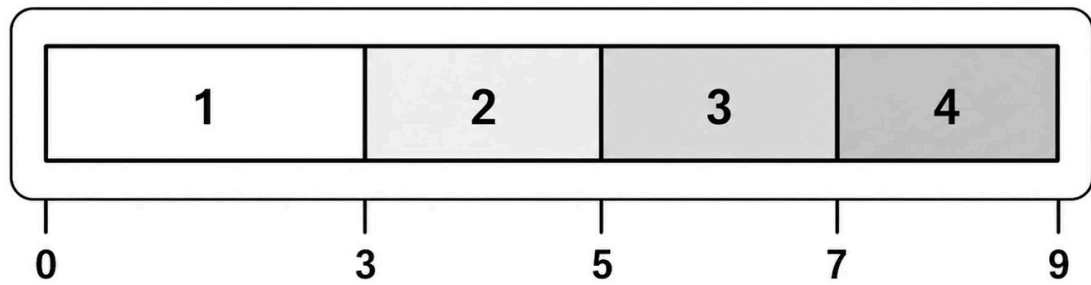
- **技能特典**: 背景が指定した技能3個のうち**2個を選んで各1点**（計2点）。→ ステップ④で合算する。
- **1段背景特技1個**: 自動獲得。→ ステップ⑤で写す。

初めは代表6種（没落貴族・農夫・商人の子・寺院出身・放浪者、そして汎用背景群）だけ並べて選んでもよい。背景は後に**5段と9段で分かれ道（ルートA/B）**を提示するが、1段では分岐を選ばない。今は、どこから来たかだけを定める。

※

出典: co-04-01 § 法（背景規則表）、co-04-00 § 3段階

ステップ④－技能配分（合計9点）



番号	意味
1	職業自動3点
2	核心技能2点
3	背景2点
4	自由2点

1段キャラクターの技能点は正確に **9点** であり、出所が四つに定まっている。自由裁量は最後の2点だけだ。

出所	点数	内容
クラス固有伝授	（自動）	開始自動技能＝習得1個（2点相当）＋入門3個（各1点）
背景特典	2点	背景指定3技能のうち2個、各1点（入門）
自由選択	2点	任意の技能に自由配分
合計	9点	入門 3＋習得 2＋背景 2＋自由 2

熟練度段階 と投資点数は以下のとおり。1段キャラクターはおおむね入門・習得の範囲に留まる。

段階	投資	判定ボーナス	備考
入門	1	+0	非熟練 -2 ペナルティ解除
習得	2	+1	—
免許	3	+2	免許以上の合算個数上限: 1段は1個
名人	4	+3	2段から、クラス指定6技能限定
聖人	5	自動成功	10段達人専用

※

自由2点を一つの技能に集めて **免許（3点）** に上げることもできるが、免許以上は1段では **1個まで** しか保有できない。開始自動技能の習得（2点）に自由1点を加えて免許にする、といった具合だ。

出典: co-04-09-00 § 熟練度5段階・§ 初期技能点数、co-04-00 § 4段階

ステップ⑤ — 1段特技と分隊

1段キャラクターは **特技3個** を得る。種類が定まっている。

- **クラス1段特技1個**（自動）：職業文書に記された固有特技。ステップ②ですでに定まった。
- **背景特技1個**（自動）：ステップ③の背景が与えた1段特技。
- **一般特技1個**（選択）：職業無関係の一般特技一覧から自由選択。代表的なもの：

一般特技	類型	効果
強靱（剛忍）	[素養]	戦力 +1（最大2回まで反復可能）
神速（迅速）	[素養]	活力最大 +1（最大2回）
幸運児（幸運児）	[素養]	運命介入回数 +1（最大2回）
熟練（熟練）	[素養]	技能1個に +1点
危機感知（危機感知）	[素養]	奇襲・待ち伏せに自動反応
妖魔知識（妖魔知識）	[素養]	妖魔対象攻撃 +1、弱点1個自動公開

※

流派は選択だ。 一般特技スロット1個を流派習得に使える（該当技能の習得2点以上が前提）。流派はその技能の免許・秘技マヌーバを流派固有マヌーバに置き換える。1段で流派を開くか、一般特技を使うかは好みだ。流派は第7章で扱う。

分隊1個 を配置する（選択）。侍・浄土僧のような指揮型職業は、足軽分隊を共に置くのが自然だ。分隊の等級・人員・防備・結束力をシートの指揮部隊欄に記す。分隊運用は第10章で扱う。

※

出典: co-04-02 §10段階交差成長表（1段行）、co-04-02 §一般特技、co-04-03 §2（流派習得）

ステップ⑥ — 装備選択

- **武器1個**: 武器一覧から選ぶ。職業ごとに推奨武器がある（侍=打刀、陰陽師・芸人=武器なし/護身用）。各武器は攻撃A・攻撃B・防御の技法と活力費用を持つ。
- **鎧1個**: 作成時は3ティア抽象だけを使う。**武装なし = 防備 10 / 軽甲 = 防備 12 / 重甲 = 防備 14**。盾を持てば +1。名付き鎧（当世具足・僧服結界など）は拡張データであり、初期はティア値だけ使っても差し支えない。
- **金貨**: 作成時は基本 **5金貨**。背景特技（例: 商人の子「資金力」+3）があれば加える。

※

重甲には活力ペナルティが付く名付き鎧もあるが（当世具足 -1 など）、體（體）修正値で1:1に相殺する。3ティア抽象値（10/12/14）にはペナルティがない。

出典: co-04-00 §6段階（鎧ティア）、co-04-06（金貨基本5）、co-04-01（資金力）

ステップ⑦ — 三道六心決定

最後にキャラクターの心を定める。**道（道）** 一つと、その道の **心（心）** 一つを選ぶ。

- **道**: 礼道（禮） / 空道（空） / 玄道（玄） / 無心（無）
- **心**: 選んだ道の明心（明るい心）または暗心（暗い心）。**1段キャラクターは通常、明心で始まる。**

職業文書ごとに自然な道・心が記されている（侍=忠 または 覇、陰陽師=眞 または 忠、芸人=慈 または 眞）。プレイ中にGM判断で転換できるので、今選んだものが永久固定ではない。

※

出典: co-04-00 §7段階、co-02-02（三道六心体系）

派生数値計算

能力値と装備が定まったら、派生数値を計算してシートに写す。

数値	算出
活力最大	10 + 技
戦力	3 + 體（強靱特技時 +1/個）
防備	鎧基本値（+ 盾 +1）
運命介入回数	運修正値ぶん、最低1回
指揮活力	智+2以上なら 1、そうでなければ 2
制圧力オーラ	美が正数ならそのぶん

※

出典: co-04-00 § 派生数値計算、co-03-02 各能力値 § 法

5.2 ウェブキャラクタービルダー

手ですべて計算するのが煩わしければ、公式サイトに載せた **キャラクタービルダー** を使う。段（段）を選んで能力値を配分法またはポイントバイで配分すると、職業・背景・技能・特技・流派・装備のスロットが段階ごとに開き、派生数値が自動で計算される。完成シートはJSONで書き出して（export）、ウェブ閲覧シートやRoll20シートへそのまま読み込める（同一の `hy-character-v1` 契約を共有する）。ビルダーとこの本は同じデータを使うので、手で作ったシートとビルダーが作ったシートは数値が一致する。接続アドレス・QRは配布版表紙の内側に載せる。

5.3 ウォークスルー — 三人を作ってみる



同じ七つの歩みを、性格がまったく異なる三キャラクターで踏んでみる。

ウォークスルーA — 侍「カグラ正宗」(定石)

前列に立ち、退かない武者。最も標準的なビルドだ。

① **能力値** — 配分法 `+2,+1,+1,0,0,-1` を使う。前列武者なので、攻撃の勇（勇）に +2、活力の技（技）と戦力の體（體）に各 +1。残りの智・美に 0、運に -1。

※

勇+2・技+1・體+1・智+0・美+0・運-1

② **職業** — 侍。核心能力値の勇/體が上の配分と合う。自動で付いてくるもの:

- 開始自動技能: **剣術習得**、闘志入門、軍学入門、威圧入門
- 1段特技（自動）: **不動の陣** [構え] — 活力 2、該当区域の味方制圧力 +3（前列 +4）、敵突破目標値 +2、移動不可。

③ **背景** — **没落貴族**。かつて城を持った家門の後裔。

- 技能特典3個（軍学・交渉・風格）のうち **2個選択**: 軍学、風格に各1点。
- 背景特技（自動）: **家名** [素養] — 交渉/威圧判定 +2、指揮分隊の初期結束力 +1。

④ **技能9点** — 出所別に積む。

- クラス自動: 剣術 ●●（習得2） + 闘志 ●・軍学 ●・威圧 ●（入門各1） = 5点

- 背景特典2点: 風格 ●・(軍学はすでに入門なので代わりに) — 没落貴族の特典は軍学・交渉・風格だ。軍学はクラスですでに受けているので **交渉 ●・風格 ●** で2点を使う。
- 自由2点: 武者の機動のため **馬術 (乗馬) ●**、そして戦場生存のため **生存 ●**。(あるいは剣術を免許に上げる選択も可能だが、ここでは幅を広げる。)

※

最終: 剣術●● / 闘志● 軍学● 威圧● 交渉● 風格● 馬術● 生存● (合 9点)

⑤ 特技・分隊

- クラス1段: 不動の陣 (②で確定)
- 背景1段: 家名 (③で確定)
- 一般特技1個: **強靱** [素養] — 戦力 +1。
- 分隊: 足軽槍兵隊 (卒5名、素槍、防備12)。結束力 = 基本 3 + 家名 +1 = **4**。

⑥ 装備

- 武器: **打刀** (普及品) — 横斬り (勇、2活力) / 突き (技、2活力、[貫通 2]) / 受け流し (予約 1 / 即興 2)。
- 鎧: **重甲** (防備 14)。名付けるなら当世具足 (-1 ペナルティを體+1で相殺 → 0)。
- 金貨: 5。

⑦ 三道六心 — 礼道 (禮) の忠 (忠)。主君の命を奉ずる侍の基本値。明心で始まる。

派生数値: 活力 = 10+技1 = **11** / 戦力 = 3+體1+強靱1 = **5** / 防備 = **14** / 運命介入 = 運-1なので **最低1** / 指揮活力 = 智0なので **2** / 制圧力オーラ = 美0なので **なし**。

完成シート — カグラ正宗（侍1段）

項目	値
能力値	勇+2・技+1・體+1・智+0・美+0・運-1
活力 / 戦力 / 防備	11 / 5 / 14（重甲）
運命介入 / 指揮活力 / オーラ	1 / 2 / なし
職業・背景・心	侍・没落貴族（ルート未選択）・忠（礼道）
技能	剣術●● / 闘志● 軍学● 威圧● 交渉● 風格● 馬術● 生存●
武器	打刀 — 横斬り（勇,2） / 突き（技,2,[貫通2]） / 受け流し（予1/即2）
1段特技	[クラス] 不動の陣・[背景] 家名・[一般] 強靱
分隊	足軽槍兵隊（卒5、素槍、防備12、結束4）
金貨	5

※

典型的呼吸（活力11）：不動の陣(2) → 横斬り(2) + 横斬り(2) + 受け流し予約(1)。立っているだけで戦線が固まる。

ウォークスルーB — 陰陽師「安倍晴華」（呪術）

前列に立たず、式神と符で戦場を操る術者。直接戦闘がほとんどないビルドだ。

① **能力値** — 呪術は智（智）がすべてだ。配分法で智に +2、余りで運に +1、美に +1（交渉・制圧力）、残りは 0、そして体が弱いので勇に -1。

※

勇-1・技+0・體+0・智+2・美+1・運+1

この配分は配分法 **+2,+1,+1,0,0,-1** の再配置だ（智=+2、美=+1、運=+1、技=0、體=0、勇=-1）。

② **職業 — 陰陽師**。核心能力値の智と合う。自動:

- 開始自動技能: **呪術習得**、退魔入門、結界入門、予言入門
- 1段特技（自動）: **式神使役** [型] — 活力 2、式神1体召喚（戦力 1、防備 12、制圧力 +1、代わりに被撃可能）。限界: 戦闘ごとに智修正値ぶん（智+2なので2体）、最低1回。

③ **背景 — 寺院出身**。寺で育ち、妖魔を幼い頃から知る者。

- 技能特典3個（退魔・医術・闘志）のうち **2個**: 退魔はクラスですでに入門なので、重ならないよう **医術 ●・闘志 ●** を選ぶ。
- 背景特技（自動）：**経典の力** [素養] — 妖魔対象攻撃判定 +1、恐怖抵抗 +2。

④ 技能9点

- クラス自動: 呪術 ●●（習得2） + 退魔 ●・結界 ●・予言 ●（入門各1） = 5点
- 背景特典2点: 医術 ●・闘志 ●
- 自由2点: 星を読む者なので **策謀 ●**（待ち伏せ感知・敵意図）、そして偵察用の **感知 ●**。

※

最終: 呪術●● / 退魔● 結界● 予言● 医術● 闘志● 策謀● 感知●（合 9点）

⑤ 特技・分隊

- クラス1段: 式神使役
- 背景1段: 経典の力
- 一般特技1個: **幸運児** [素養] — 運命介入 +1（弱い体を運で補う）。
- 分隊: なし（陰陽師は式神を個別ユニットとして使う。式神「スオ」雀型1体を最初の式神に）。

⑥ 装備

- 武器: **なし**（式神・呪術専門）。護身用の短刀、または符（符）の束。
- 鎧: **武装なし**（防備 10）。符の結界で代える。
- 金貨: 5。

⑦ 三道六心 — 玄道（玄）の眞（眞）。星の流れに従う者。明心で始まる。

派生数値: 活力 = 10+技0 = **10** / 戦力 = 3+體0 = **3** / 防備 = **10**（無甲） / 運命介入 = 運+1なので **1**（幸運児で +1 → 実効 2） / 指揮活力 = 智+2なので **1** / 制圧力オーラ = 美+1なので **+1**。

完成シート — 安倍晴華（陰陽師 1段）

項目	値
能力値	勇-1・技+0・體+0・智+2・美+1・運+1
活力 / 戦力 / 防備	10 / 3 / 10（無甲、符の結界）
運命介入 / 指揮活力 / オーラ	1（幸運児で2） / 1 / +1
職業・背景・心	陰陽師・寺院出身（ルート未選択）・眞（玄道）
技能	呪術●● / 退魔● 結界● 予言● 医術● 闘志● 策謀● 感知●
武器	なし / 符の束（護身用短刀）
1段特技	[クラス] 式神使役・[背景] 経典の力・[一般] 幸運児
式神	スオ（雀型、戦力 1、防備 12、制圧力 +1）
金貨	5

※

典型的呼吸（活力10）：後列維持 → 式神操作（0活力）×2 + 式神使役(2)で再配置。直接戦闘なしに、式神で戦場を見る。

ウォークスルーC — 芸人「花火」（非戦闘）

刀を取らない。歌と舞で味方の士気・戦力を支える支援軸。

① **能力値** — 美（美）が制圧力・交渉・士気の軸で、運（運）が副能力値だ。美に +2、技に +1（活力・先攻）、運に +1、智・勇に 0、体が弱いので體に -1。

※

勇+0・技+1・體-1・智+0・美+2・運+1

配分法 **+2,+1,+1,0,0,-1** の再配置だ（美=+2、技=+1、運=+1、勇=0、智=0、體=-1）。

② **職業 — 芸人**。核心能力値の美/運と合う。自動:

- 開始自動技能: **風格習得**、交渉入門、扇動入門、変装入門
- 1段特技（自動）: **戦場の花** [整備] — 小康段階に味方1体の戦力 1 回復、または分隊1個の結束力 1 回復。活力消耗なし、小康 1回。

③ **背景 — 放浪者**。故郷も主君もなく全国を漂った者。

- 技能特典3個（生存・潜入・天運）のうち **2個: 生存 ●・天運 ●**。
- 背景特技（自動）：**漂泊者の直感** [素養] — 戦闘開始時に先攻補正 +1、奇襲免疫。

④ 技能9点

- クラス自動: 風格 ●●（習得2） + 交渉 ●・扇動 ●・変装 ●（入門各1） = 5点
- 背景特典2点: 生存 ●・天運 ●
- 自由2点: 後列支援用の **医術 ●**（負傷者治療）、そして情報伝達の **感知 ●**。

※

最終: 風格●● / 交渉● 扇動● 変装● 生存● 天運● 医術● 感知●（合 9点）

⑤ 特技・分隊

- クラス1段: 戦場の花
- 背景1段: 漂泊者の直感
- 一般特技1個: **幸運児** [素養] — 運命介入 +1。
- 分隊: なし（芸人は単独で後列から支援する。望むなら従軍芸能隊を叙事的に置ける）。

⑥ 装備

- 武器: **なし**（非戦闘専門）。道具として太鼓・三味線・扇。護身用の懐剣（懐中短刀）または半弓（短弓）。
- 鎧: **武装なし**（防備 10）。華麗な衣装。
- 金貨: 5。

⑦ 三道六心 — **空道（空）の慈（慈）**。すべての人の苦しみを癒そうとする芸人の自然な方向。明心で始まる。

派生数値: 活力 = 10+技1 = **11** / 戦力 = 3+體(-1) = **2** / 防備 = **10**（無甲） / 運命介入 = 運+1なので **1**（幸運児で +1 → 実効 2） / 指揮活力 = 智0なので **2** / 制圧力オーラ = 美+2なので **+2**。

完成シート — 花火（芸人1段）

項目	値
能力値	勇+0・技+1・體-1・智+0・美+2・運+1
活力 / 戦力 / 防備	11 / 2 / 10（無甲、華麗な衣装）
運命介入 / 指揮活力 / オーラ	1（幸運児で2） / 2 / +2
職業・背景・心	芸人・放浪者（ルート未選択）・慈（空道）
技能	風格●● / 交渉● 扇動● 変装● 生存● 天運● 医術● 感知●
武器	なし（道具: 太鼓・三味線・扇 / 護身用 懐剣）
1段特技	[クラス] 戦場の花・[背景] 漂泊者の直感・[一般] 幸運児
分隊	なし（単独後列支援）
金貨	5

※

典型的呼吸（活力11）：後列維持 → 励ましの歌(1、芸人共通マヌーバ — 味方1体の次の判定 +1) × 3 + 味方支援。戦力は2だけなので、決して前列に立たない。

要約

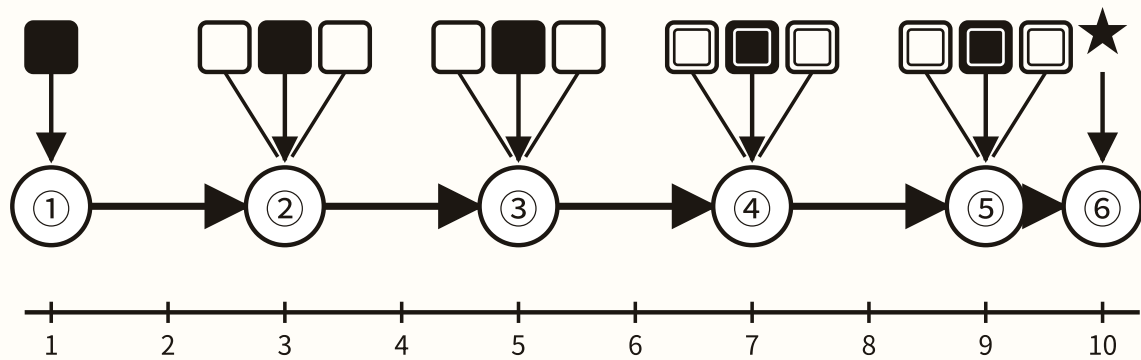
- **七つの歩み**: ① 能力値 → ② 職業 → ③ 背景 → ④ 技能9点 → ⑤ 特技・分隊 → ⑥ 装備 → ⑦ 三道六心。最後に派生数値を計算する。
- **能力値**: -3~+3 範囲。配分法 **+2,+1,+1,0,0,-1** またはポイントバイ（0から始め、+4ポイント配分）。
- **技能9点 = クラス自動 5 + 背景 2 + 自由 2**。免許以上は1段で1個まで。
- **1段特技3個** = クラス自動 + 背景自動 + 一般1個（選択）。一般スロットを流派に使える。
- **装備**: 武器 1、鎧（武装なし 10 / 軽甲 12 / 重甲 14、盾 +1）、開始金貨 5。
- **派生数値**: 活力 10+技・戦力 3+體・防備 鎧値・運命介入 運（最低1）・指揮活力 智+2以上なら1・制圧力オーラ +美（正数のみ）。
- 手計算が煩わしければ、ウェブビルダーが同じデータで自動計算する。

六・上



基本6職

THE BASIC SIX · 기본 6직



◆ 1段から達人までの成長の流れ図

番号	意味
1	1段自動獲得
2	3段択1
3	5段択1
4	7段上位特技択1
5	9段上位特技択1
6	達人（10段） — 上位特技1 + 威名
★	威名

刀を抜く前に定めるべきはコンセプトではなく役割である。戦場で君が何をするか — 前線を張るか、切り込むか、背後を狙うか、呪術を放つか、心府で虐殺するか、味方を支えるか。六つの基本職業がこの六つの持ち場を一つずつ担う。この六つだけで欠けた役割のないパーティが完成し、新規プレイヤーはここからだけ選べばよい。拡張12職・アウトサイダー・魔人は慣れた後にGMと共に開く。

各職業カードはこう読む。まず正体性（香）でその職業が戦場で何であるかを掴み、特技表で1～5段に何を得るか確認する。**1段固有特技は昇段時に自動獲得**であり、3・5段は各表から一つずつ選択する。6段以上（7・9・達人）は「以降」で一行にまとめた — 詳細は基本ルールブックの職業ページにある。活

力は行動資源、戦力は生命、防備は命中目標値、会心はゾロ目、間合・呼吸・小康は時間単位であることを覚えて読むこと。

※

六つの職業が担う核心役割: 侍＝前列・防御 / 浪人＝機動・暗殺 / 忍び＝機動・暗殺（潜入） / 陰陽師＝呪術・召喚 / 密教僧＝心府・格闘 / 浄土僧＝支援・回復。

出典: co-04-07-00 § 階層 1 — 基本6職

01. 侍 (侍)

前列の支配者。 立っているだけで前線が固まる。足軽五人が「怖くて行けない」という時、侍が先に一步を踏み出せば五人が続く。彼の第一の美德は華やかな一撃ではなく、一步も退かない不動（不動）である。武士道は美しく残酷である — 主君の命と人間性の間、忠（忠）と仁（仁）の亀裂から侍の本当の戦いが始まる。

- 役割: 前列・防御（制圧力アンカー、分隊指揮官）・核心能力値: 勇/体・心府進入: 強行突破・心: 忠 または 覇
- 開始自動機能: 剣術習得、闘志・軍学・威圧入門

1段（自動）: 不動の陣（不動の陣）[構え] — 活力 2（宣言）、維持: 解除ま

で、同時構え 1個。効果: 該当区域の味方制圧力 +3（**前列で +4**）、敵突破目標値 +2、移動不可。解除: 自由行動 0活力、移動時に自動解除。



段	特技	類型	活力	限界	効果
3	一騎討ち宣言 (一騎討ち)	[型]	2	間合1回	同じ区域の敵主/将1体を指定。次の間合まで双方は該当対象だけを攻撃可能。両側の攻撃技法 +2。
3	殉死の覚悟 (殉死の覚悟)	[素養]	—	—	戦力1以下の時、すべての攻撃技法 +3。
3	家臣統率 (家臣統率)	[素養]	—	—	同じ区域の分隊命令活力 -1 (最小1)。
5	鉄壁守備 (鐵壁守備)	[素養]	—	—	不動の陣維持中、防備 +2。無防備免疫。
5	気合 (氣合)	[型]	1	間合1回	隣接区域を含む味方全分隊の結束力 +1。
5	護衛態勢 (護衛態勢)	[構え]	2 (宣言)	維持	構えスロット1個占有。維持中、同じ区域の味方が被撃時、侍が自動で代わりに受けられる (間合1回、0活力 [型] 発動)。不動の陣と同時使用不可。

分隊戦術 (3・5段クラス特技の代わりに選択) : **先鋒突撃** (3段、[戦術:型]、分隊命令費用+1、間合1回 — 侍が同じ区域にいないとならず、侍と分隊が同時に移動+攻撃、分隊判定 +1、侍の次の攻撃も +1) ・ **鉄壁陣形** (5段、[戦術:構え]、分隊命令費用、維持 — 同じ区域にいる限り分隊防備 +2・移動不可、不動の陣と重複可能)。

以降 — **7段**: 無双 ([型] 3、区域の敵全員に攻撃A) / 大将旗 ([構え]) / 侍の矜持 (恐怖・失着免疫) から1つ選択。**9段**: 戦場の鬼 (撃破時に活力 2 回復、最大活力超過不可) / 天下無敵 (防備 +3) / 万夫不当 (単独でいる時に制圧力 +6) から1つ選択。**達人**: 高級特技 1 + 威名。

- 推奨武器: 打刀 (万能)・太刀 (騎馬)・斬馬刀/野太刀 (大型特効・一撃必殺) ・推奨流派: 香取神道流 (天地人)、示現流、柳生新陰流・推奨陣営: カグラ藩、一向一揆、遠慮観
- 名誉職注意: 侍は武士道の核心となる**名誉職**である — 免除条件なしの戦場離脱時、名声 -1・三道六心の虚 (虚) 方向移動判定・分隊結束 -1・主君好感 -2。

※

出典: co-04-07-01 (全節) ・名誉性: co-04-07-00 § 名誉性分類

02. 浪人 (浪人)

風の刃。 主君を失い束縛から解かれた刀、侍の鏡像である。侍が山ならば浪人は山を削る風である。心府で短刀を握る浪人は戦場で最も危険だ — 不動の陣も盾壁も浪人には風景に過ぎず、ただ歩いて入っていく。一呼吸で五人の敵の急所を一度ずつ斬る。その自由は残酷な自由である。義務ではなく選択で誰かを守ること — 侍が決して持てないものである。

- 役割: 機動・暗殺（機動打撃、心府戦闘、単独行動）・核心能力値: 勇/技
・心府進入: **自由**・心: 無心 または 真
- 開始自動機能: 剣術習得、歩法・生存・速度入門



1段 (自動) : 風の刃 (風の刃) [素養] — 敵制圧力の高い区域/心府移動時、活力 -1 (最小1)。心府自由進入/離脱。

段	特技	類型	活力	限界	効果
3	先手一撃 (先手一撃)	[素養]	—	戦闘1回	戦闘最初の間合、最初の攻撃が自動会心。
3	離脱の達人 (離脱の達人)	[素養]	—	—	戦場離脱時、追撃判定1回免除。
3	浪人の二刀 (浪人の二刀)	[素養]	—	呼吸1回	主武器攻撃後、副武器で1活力追加攻撃。
5	疾風 (疾風)	[素養]	—	—	移動直後の攻撃時 +2。
5	孤独な狼 (一匹狼)	[素養]	—	—	同じ区域に味方がいない時、攻撃 +2、防備 +2。
5	急所看破 (急所看破)	[型]	2	間合1回	対象防備 -3 (次の間合まで)。

分隊戦術: **遊撃指示** (3段、[戦術:型]、分隊命令費用+1、間合1回 — 分隊が外郭を経由して敵後列に出現、奇襲判定 +2、分隊結束 -1)・**浪人の連帯** (5段、[戦術:素養] — 同じ区域の卒/練分隊が浪人の呼吸に合わせて動き、分隊命令費用 -1 (最小0)、浪人が心府にいれば効果なし)。

以降 — **7段**: 無影 (移動活力 1、突破自動成功) / 連斬 (撃破時に即座に活力 +1) / 心府の鬼 (心府内で会心拡張) から1つ選択。**9段**: 残影 (制圧力・突破無視、各間合の最初の呼吸で先攻補正 +N) / 一閃 ([型] 4、区域の敵卒全滅 + 将/主 2戦力) / 死線 (戦力1の時、すべての攻撃が自動会心) から1つ選択。**達人**: 高級特技 1 + 威名。

- 推奨武器: 忍者刀・小太刀・打刀・懐剣・二刀流 (小太刀+打刀)・推奨流派: 柳生新陰流、伊東一刀流、示現流、無流・推奨陣営: 風魔衆、なし (無所属が浪人の本質)

※

出典: co-04-07-02 (全節)

03. 忍び (忍)

影の技術。 戦場にいない存在である — 敵が発見するまで。外部から動いて敵後列に現れ、敵将の首を狙う。敵の軍隊を打ち破るのではなく、始まる前に終わらせるのが忍びの仕事である。「正々堂々」は侍の虚栄であり、忍びは結果だけを見る。しかし忍びも人間であり、最も孤独な人間である — 任務が終われば身元も、家門も、仲間もない。

- 役割: 暗殺・偵察・攪乱・情報戦・核心能力値: 技/運・心府進入: **自由**・心: 忠 または 無心
- 開始自動機能: 忍術習得、潜入・軽功・変装入門



1段 (自動) : 影渡り (影渡り) [素養] — 外部⇄どこへでも 0活力 ([型]) 移動 (間合1回)。心府自由進入/離脱。

段	特技	類型	活力	限界	効果
3	奇襲 (奇襲)	[素養]	—	間合1回	潜入状態の最初の攻撃が自動会心 (本当の自動)。基本奇襲を置き換え、追加無防備は付与しない。
3	毒手 (毒手)	[素養]	—	—	近接命中時、対象の次の間合活力 -1。
3	煙幕 (煙幕)	[型]	1	間合1回	区域遠距離は1間合自動失敗。
5	分身 (分身)	[型]	2	間合1回	敵の対忍び攻撃 -3。
5	急所一撃	[素養]	—	—	奇襲会心時、戦力を3に指定 ([軽量]の1戦力上限を無視)。
5	情報網	[素養]	—	戦闘開始	敵全ユニット情報公開。

分隊戦術: **攪乱作戦** (3段、[戦術:型]、分隊命令費用、間合1回 — 隣接区域の敵分隊1個の結束力 -2、敵分隊の次の攻撃判定 -1) ・ **潜伏配置** (5段、[戦術:構え]、分隊命令費用、維持 — 分隊を潜入配置、感知 ≥ 13 で発覚、発覚前は制圧力寄与0の代わりに発覚/解除時に奇襲判定 +3)。

以降 — **7段**: 消失 ([型] 1、即座に外部移動、敵反応不可) / 暗殺者の眼 (すべての攻撃に [貫通 2]) / 罠師 ([型] 2) から1つ選択。 **9段**: 影分身術 ([型] 3) / 一撃必殺 (奇襲初撃、戦力に関係なく即死、主除外=4戦力) / 無形 (常時潜入、感知 ≥ 17) から1つ選択。 **達人**: 高級特技 1 + 威名。

- 推奨武器: 忍者刀・懐剣・苦無・手裏剣・小太刀・推奨流派: 伊賀流 (殺人香)、甲賀流 (罠連鎖)、無流・推奨陣営: 風魔衆、尾羽山、カグラ藩

※

出典: co-04-07-03 (全節)

04. 陰陽師 (陰陽師)

星を読む者。 目に見えない世界を操る。式神を使役して偵察し、結界で妖魔を防ぎ、呪術で敵を呪う。前列に立たずに戦場の流れを変えるが、陰陽師本人はどの職業よりも弱い — 自分の刀ではなく星の運行を武器とするからだ。呪いを使う者は呪いを受ける。呪術一つごとに寿命が削られ、9段陰陽師の中には30代で白髪になった者が多い。

- 役割: 召喚・遠距離呪術・妖魔統制・結界・核心能力値: 智・心府進入: 強行突破・心: 眞 または 忠
- 開始自動機能: 呪術習得、退魔・結界・予言入門



1段 (自動) : 式神使役 (式神使役) [型] — 活力 2、限界: 戦闘あたり智修正

値の分だけ (最小1回)。式神 1体を任意区域に召喚。**式神: 戦力 1、防備 12、制圧力 +1、代わりに被撃可能。** 式神は個人ユニット (分隊ではない) であり、自体の活力がない — 陰陽師が操縦アクション (0活力 [型]) で動かし、このアクションは一回合2回上限を共有する (複数体召喚しても一回合2回までしかトリガーしない)。

段	特技	類型	活力	限界	効果
3	呪い (呪い)	[型]	2	間合1回	2区域内の敵1体、次の判定 -3。
3	式神強化	[素養]	—	—	式神戦力 2、制圧力 +2。
3	五行感応	[素養]	—	—	隣接区域の敵ユニットを常時把握。
5	呪殺 (呪殺)	[型]	3	間合1回	遠距離 (射程2区域)。2d10+智 ≥ 防備。[霊体]。2戦力。
5	式神爆発	[型]	1	消耗 (式神1体)	式神自爆。区域全員 1戦力。
5	結界陣	[構え]	2	維持	区域の味方防備 +2。小康ごとに1活力。

分隊戦術: **式神指揮** (3段、[戦術:型]、0活力 (分隊命令費用免除)、間合1回 — 式神を指揮官代理として派遣、今回の間合の分隊命令1回を活力0で発動、式神が戦闘不能なら使用不可)・**五方陣** (5段、[戦術:構え]、分隊命令費用+2、維持 — 区域全体に弱い結界 (妖魔進入時1戦力) + 分隊遠距離攻撃 +1)。

以降 — **7段:** 大式神 ([型] 3、将級式神 戦力3・防備14・制圧力 +4、操縦一回合3回上限) / 陰陽反転 ([型] 3、区域制圧力を味方⇄敵軍で交換) / 予言の眼から1つ選択。**9段:** 百鬼夜行 ([型] 4、雑10体を心府に召喚、敵制圧力 -5) / 封印術 ([型] 5、将/主1体を封印 — 2d10+智 ≥ 対象防備、成功時1間合行

動不可、対象は各間合開始時に $2d10 + \text{智} \geq 13$ で早期解除) / 天文から1つ選択。**達人**: 高級特技 1 + 威名。

- 推奨武器: なし (式神/呪術専門)、護身用短刀 または 六尺棒・推奨流派: 安倍流 (大式神術)、土御門流 (呪い+天文)・推奨陣営: カグラ藩、遠慮観、尾羽山

※

出典: co-04-07-04 (全節)

05. 密教僧 (密教僧)

修羅の道。 僧侶でありながら戦士である。浄土僧の鏡像。他の退魔師が距離を取って妖魔を相手にするなら、密教僧は妖魔の懷に飛び込む — 心府の修羅場が彼の道場 (道場) である。経文が鎧であり印 (印) が刀である。柔らかい手が患者に触れ、翌日に妖魔を斬る、二つは同じ手である。最も大きな危険は修羅 (修羅) になること — だから密教僧の本当の修行は強くなることではなく、なぜ刀を取ったのかを忘れないことである。

- 役割: 心府戦闘・退魔・近接虐殺・自己治癒・核心能力値: 勇/体・心府進入: **自由**・心: 慈 または 眞
- 開始自動機能: 体術習得、退魔・闘志・強健入門



1段 (自動): 修羅の印 (修羅の印) [素養] — 心府 (心府) 内ですべての近接技法の活力 -1 (最小1)。心府自由進入。心府外では未適用。

段	特技	類型	活力	限界	効果
3	金剛不壊（金剛不壊）	[素養]	—	間合1回	戦力減少時、2d10+体 ≥ 13 に成功すれば該当戦力減少を無効。
3	退魔経文（退魔経文）	[型]	2	間合1回	隣接区域を含む全妖魔ユニットの防備 -2（1間合）。
3	印法: 不動明王（印法: 不動明王）	[構え]	2	維持	維持中、すべての被撃に防備 +3。移動不可。
5	金剛杵（金剛杵）	[素養]	—	—	特殊武器「金剛杵」解禁（活力2、標準サイズ）。妖魔命中時2戦力、人間には1戦力。
5	血闘（血闘）	[素養]	—	—	戦力減少するたび次の攻撃1回 +2（消費）。最終修正値上限 +10。
5	結跏趺坐（結跏趺坐）	[整備]	—	小康1回	小康段階に戦力 1自動回復。

分隊戦術: **護法結界**（3段、[戦術:構え]、分隊命令費用+1、維持 — 分隊区域に結界、妖魔進入時2戦力/進入判定 智≥11、結界内の分隊は恐怖免疫）・**金剛力士陣**（5段、[戦術:型]、分隊命令費用+1、間合1回 — 密教僧が同じ区域にいないとならず、妖魔対象の分隊攻撃 +3、[霊体]適用）。

以降 — **7段**: 阿修羅（心府内で一呼吸限界 +2 → 7） / 大退魔陣（[型] 4、区域の全妖魔に2戦力 + 妖魔進入封鎖 2間合） / マントラ（[型] 2）から1つ選択。**9段**: 人間凶器（素手 [貫通 2] または [直撃 2] から1つ） / 涅槃寂靜（[型] 0、戦力0で復活後1間合後に戦闘不能） / 大日如来の加護（同じ区域の味方の妖魔被害半分）から1つ選択。**達人**: 高級特技 1 + 威名。

- 推奨武器: 金剛杵・短刀・六尺棒・素手/体術・刀・推奨流派: 竹内流（体術）、修験道流、真言流（大日真言）・推奨陣営: 比叡連、遠慮観、寺院出身背景

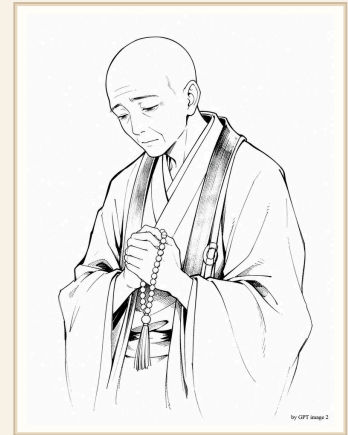
※

出典: co-04-07-05（全節）

06. 浄土僧 (浄土僧)

阿弥陀の盾。 戦わなくてよい僧侶である。前列の後ろで念仏を唱えれば死を恐れていた足軽が再び槍を握る。他の職業が敵を殺して戦争を終わらせるなら、浄土僧は味方を生かして戦争を耐えさせる — それが慈悲の戦争である。核心は結束力であり、分隊が崩壊しないようにする唯一のクラスである。最も慈悲深い職業が農民に竹槍を握らせる瞬間（一向一揆）、最も危険な蜂起の指導者となる。

- 役割: 分隊士気維持・結束力バフ・回復・恐怖免疫付与・核心能力値: 美/体・心府進入: 強行突破・心: 慈（空道）
- 開始自動機能: 交渉習得、風格・医術・闘志入門



1段（自動）：阿弥陀の盾（阿彌陀の盾）[素養] — 同じ区域の味方分隊の結束力が0になっても崩壊しない（結束力1維持）。浄土僧が該当区域にいる限り持続。移動すれば効果範囲が変わる（既存区域解除、新区域適用）。

段	特技	類型	活力	限界	効果
3	念仏（念佛）	[型]	1	—	同じ区域の分隊1個の結束力 +1。低活力で反復可能。
3	往生の法（往生の法）	[整備]	—	小康1回	戦闘不能の味方1名の死後判定に +5。
3	法衣（法衣）	[素養]	—	—	防備 +1（鎧なし）。武装なしでも制圧力 +1。
5	大法会（大法會）	[型]	2	間合1回	隣接区域を含む味方全分隊の結束力 +1。
5	慈悲の手（慈悲の手）	[型]	2	間合1回	隣接する味方1名の戦力 1回復。
5	不動心（不動心）	[素養]	—	—	同じ区域の味方全員恐怖免疫。

分隊戦術: **法門鼓吹**（3段、[戦術:型]、分隊命令費用、間合1回 — 分隊結束力 +2 + 恐怖状態即座解除）・**阿弥陀方陣**（5段、[戦術:構え]、分隊命令費用+1、維持 — 浄土僧が同じ区域にいないと解除、分隊結束崩壊免疫、浄土僧が離れれば解除）。

以降 — **7段**: 極楽往生（味方戦闘不能時に該当区域の味方攻撃 +2、2間合） / 法力結界（[型] 3、区域に敵進入時に結束力 -1 + 制圧力 -2） / 高僧の気品（美オーラ2倍）から1つ選択。**9段**: 阿弥陀顕現（[型] 5、味方全員の結束力全量回復 + 戦闘不能1体復活 戦力1） / 涅槃の境地（戦闘不能になっても小康まで耐える、小康時に戦力1で復活） / 無量寿（阿弥陀の盾が隣接2区域へ拡張）から1つ選択。**達人**: 高級特技 1 + 威名。

- 推奨武器: 薙刀（浄土僧の象徴）・六尺棒・短刀・推奨流派: 曲直瀬流（医術）、真言流（大日真言）、無流・推奨陣営: 一向一揆、比叡連、遠慮観
- 名誉職注意: 浄土僧は神道共同体の信仰保証人となる**名誉職**である — 免除条件なしの戦場離脱時、侍と同じ後続ペナルティを受ける。

※

出典: co-04-07-06 (全節) ・ 名誉性: co-04-07-00 § 名誉性分類

まとめ

- **六つの職業 = 六つの持ち場。** 侍（前列を固める）・浪人（速く切り込む）・忍び（背後を狙う）・陰陽師（呪術で操る）・密教僧（心府で虐殺する）・浄土僧（味方を支える）。この六つだけで欠けた役割のないパーティになる。
- **心府自由進入は三つだけ** — 浪人・忍び・密教僧。残りの三つ（侍・陰陽師・浄土僧）は強行突破が必要である。
- **1段特技は自動、3・5段は各表から1つ選択。** 分隊戦術特技は3・5段のクラス特技スロットを代わりに占める。
- **名誉職は侍・浄土僧の二つ。** 免除条件なしに戦場を離脱すれば名声・結束・主君好感のペナルティと三道六心の虚（虚）方向移動判定を受ける。
- 拡張12職は第6章（中）・（下）で、魔人・アウトサイダーは基本ルールブックで扱う。

※

出典: co-04-07-00 § 階層 1 ・ § 名誉性分類

六・中



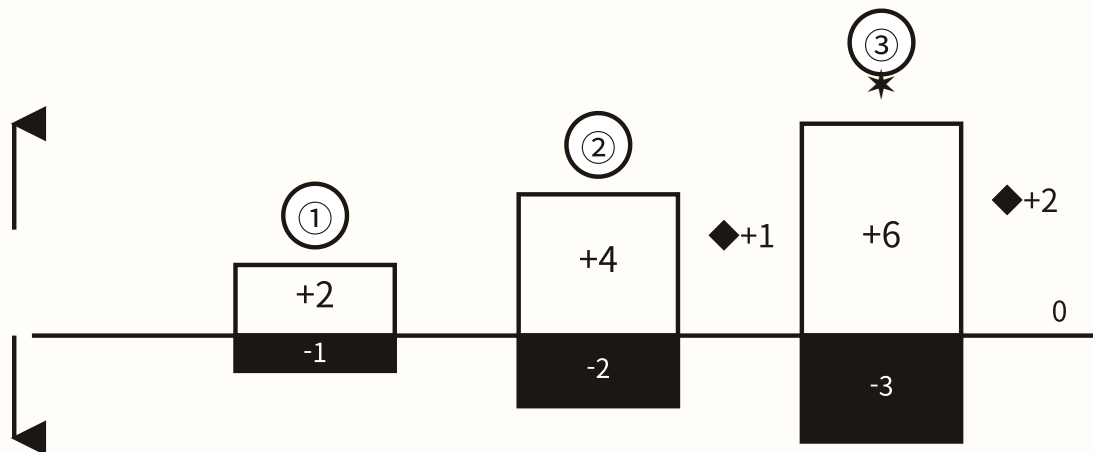
拡張前半

EXTENDED I · 확장 전반

基本6職が九つの役割群の核心を一つずつ担うなら、拡張12職はその役割をさらに鋭く掘り下げるか、基本職が浅くしか触れない隙間を埋める。この節は拡張前半6種を扱う — 自らの身体を燃料として燃やす修験者、戦場そのものを武器とする風水師、扇一本で部隊を操る学者、金貨で戦争を売買する商人、陣地と罠を手で築く工人、歌で味方を生かす芸人。

君はこの六つのうち一つを自由選択できるが、コンセプトの強い職業ゆえGM承認を勧める。各職業の1段特技はキャラクターを作るときに自動で得て、3段・5段でそれぞれ一覧から一つ選んで特技を加える。7段・9段の高級特技はこの節では表でのみ要約する — 詳細は基本ルールブックにある。

修験者 (修験者) — 苦行自害の瞬間火力



◆ 苦行の梯子の図解

番号	意味
1	苦行1（戦力 -1 → その呼吸の判定 +2）
2	苦行2（戦力 -2 → 判定 +4）
3	苦行3（戦力 -3 → 判定 +6）
↑	その呼吸の判定ボーナス
↓	戦力消耗（小康で自然回復せず、戦力1未満では不可）
◆	技法被害追加（戦力）
*	[貫通 全体]

役割: 心府・格闘（自己犠牲型の瞬間火力/支援）・**核心能力値:** 體・勇・**心府進入:** 自由

山で滝に打たれ火の上を歩く山伏だ。ほかの職業が呼吸（活力）を資源とするなら、君は肉（戦力）を資源とする。自らの肉を供物として捧げ一呼吸の爆発を作り、その爆発が敵一部隊を消す。9段まで至る間、君の身体は傷だらけになり、その傷一つひとつが一人の敵であり一度の悟りだ。

核心資源 — 苦行 (苦行): 技法実行前に「苦行N」を宣言して戦力をNだけ即時に減少させ、その呼吸のすべての技法を強化する。

苦行N	戦力消耗	ボーナス
苦行1	戦力 -1	その呼吸すべての判定 +2
苦行2	戦力 -2	その呼吸すべての判定 +4、技法被害 +1戦力
苦行3	戦力 -3	その呼吸すべての判定 +6、技法被害 +2戦力、[貫通 全体]

戦力1未満では苦行できない。苦行で減らした戦力は**小康で自然回復せず**、芸人・浄土僧などの治療/回復効果でのみ戻す。

段	特技 (択1)	型式	活力	限界	効果
1 段	不動明王の誓約	[素養]	—	—	苦行使用可能。心府自由進入/離脱。苦行1以上のとき妖魔対象攻撃+1。
3 段	火渡り (火渡り)	[型]	2	間合1回	自分の区域に「聖火」付与。妖魔に毎小康1戦力、人間には無害。苦行1必須。
	苦行連鎖	[素養]	—	—	苦行で戦力を削るときその呼吸に活力 +2。
	山の息吹	[整備]	—	小康1回	小康時、苦行の戦力消耗分のうち1回復。
5 段	不退転 (不退転)	[構え]	2	維持	維持中、被撃時の戦力減少の代わりに苦行へ転換 — 次の呼吸の苦行ボーナスを自動適用。
	修行の果て	[素養]	—	—	戦力2以下のときすべての技法の活力 -1 (最小1)。
	結界歩行	[型]	3	間合1回	移動経路に結界を自動設置。妖魔進入時1戦力。苦行1必須。

上位特技 (7・9段択1): 7段 — 人身供養 ([型] 活力1、戦闘1回: 苦行3宣言後、今回の間合の残りすべての攻撃自動会心) / 山伏の権能 ([素養]: 苦行ボーナス2倍、代わりに苦行後の次の間合の一呼吸限界3) / 護摩 ([型] 活力4、戦闘1回: 苦行2必須、対象区域の敵全員に3戦力+聖火)。9段 — 即身成仏 ([型] 活力0、セッション1回: 戦力を0に、今回の間合の残りすべての判定自動成功・すべての攻撃3戦力・[貫通 全体]、間合終了時に戦闘不能) / 生還 ([素養]: 苦行で減らした戦力が小康時に全量回復) / 生きている山 ([素養]: 戦力最大値 +3)。

- **推奨武器:** 金剛杵 (妖魔2戦力、退魔判定)、短刀、鉄棒 (苦行ボーナス+粉碎シナジー)。武器より自分の身体を鍛える。
- **推奨流派:** 修験道流 (苦行結合、本業)、竹内流 (体術)、真言流。
- **推奨陣営:** 霧幻衆、比叡連、一向一揆。・ **三道六心:** 慈 または 眞 (苦痛で真理を見る)。・ **推奨同伴:** 回復担当 (芸人・浄土僧) — 戦力消耗が累積するため。

※

出典: co-04-07-07 § 苦行・法・三道六心

風水師 (風水師) — 地脈操作者

役割: 制御・地形 (区域変形、制圧力操作、結界)・**核心能力値:** 智・心府進
入: 強行突破

戦場を基盤のように読む者だ。山脈の流れと気の集まる地点を見て操る。君は敵を直接斬らない — 制圧力上限を下げて大軍を無力化し、バリケードで経路を断ち、霊脈を活性化して味方を祝福する。ただし一か所の気運を引いて使えば別の場所が弱まる。名人級の風水師は自分が触れたすべての土地の負債を背負う。



段	特技 (択1)	型式	活力	限界	効果
1 段	地脈歪み	[型]	2	間合1回	対象区域1個の最大制圧力上限を -3に制限 (該当間合)。超過分は即時消滅。隣接区域まで可能。
3 段	気流操作	[型]	2	間合1回	対象区域の遠距離技法命中 +2または-2 (選択)。
	地脈感應	[素養]	—	—	戦場の全区域の制圧力数値を正確に把握。霊脈/汚染を自動感知。
	弱地指定	[型]	2	間合1回	対象区域の全ユニット (敵味方問わず) 防備 -1 (1間合)。
5 段	バリケード	[型]	3	戦闘N回 (智修正値)	二つの区域の間に障壁: 移動に追加2活力 (3間合維持)。
	地盤沈下	[型]	3	間合1回	対象区域: 移動 +1活力、制圧力ボーナスすべて無効 (2間合)。
	龍穴活性	[型]	2	戦闘1回/区域	対象区域を「龍穴」に: 味方攻撃技法 +2、小康時に戦力 +1回復。

上位特技 (7・9段択1): 7段 — 区域創造 ([型] 活力4、戦闘1回: 新区域1個追加) / 大地封印 ([型] 活力4、戦闘1回: 対象区域封印、ユニット出入り不可 2間合) / 気脈暴走 ([型] 活力3、戦闘1回: 対象区域の全ユニット1戦力、制圧力0リセット)。9段 — 風水結界陣 ([素養]: 戦闘開始時に区域2個を永続変形) / 大地の怒り ([型] 活力5、戦闘1回: 戦場全体の長柄武器活力 +2・移動活力 +1、2間合) / 理想郷 ([型] 活力5、戦闘1回: 区域1個を聖域に — 味方戦力回復 +2・防備 +3・敵進入時に自動1戦力)。

- **推奨武器:** 素槍 (守備兼用)、六尺棒 (制圧)、短刀 (護身)。直接戦闘より区域操作が本業。
- **推奨流派:** 安倍流 (呪術結合)、無流 (独学)。風水専用の流派はない。

- ・ **推奨陣営**: カグラ藩、エンリヨ館、尾羽山。・ **三道六心**: 眞 または 慈（自然の理に従う）。・ **推奨同伴**: 前線担当（侍・浪人） — 単独火力が弱い。

※

出典: co-04-07-08 § 法・三道六心

学者 (學者) — 戦術参謀 (活力譲渡)

役割: 支援・回復 (活力支援、分隊指揮特化、戦術制御)・**核心能力値**: 智・心
府進入: 強行突破

刀を持たずとも戦場で最も危険でありうる存在だ。君は自分の呼吸（活力）を仲間に分け与える — 扇を振れば侍の刀がもう一度速くなり、一言で足軽分隊が正確なタイミングで槍を突き出す。後列や高所の櫓から5万の軍隊を指一本で操る。代わりに防備が低く戦力が少ないゆえ、心府には絶対に入るな。



段	特技 (択1)	型 式	活 力	限界	効果
1 段	神算 鬼謀	[素 養]	—	—	① 活力譲渡 : 2活力消費 → 対象の主/将1体に2活力即時付与 (1:1総量不変)。② 分隊命令の活力を常時最小1保証。後列割引は 正本の有料後列作業ルール のみに従う。
3 段	戦術 指示	[型]	1	間合 1回	味方1体の次の攻撃技法に +3 。
	虚実 看破	[素 養]	—	—	敵の将/主の残り活力と予約状態を常時把握。
	陣法	[型]	2	間合 1回	味方分隊1個の制圧力寄与 x2 (該当間合)。
5 段	総指 揮	[型]	1	間合 1回	すべての味方分隊に同時命令 (前進/後退1種)。分隊数を問わず1活力。
	弱点 分析	[型]	2	戦闘 1回	敵1体の防備 -2 (戦闘終了まで)。
	活力 分配	[素 養]	—	—	神算鬼謀の譲渡費用2→ 1活力 (1消費→1譲渡)。

活力譲渡は**自体の活力を持つ味方にのみ**可能だ（式神・傀儡・分隊など本体活力0のユニットには不可）。1:1総量保存はいかなる特技・流派・名品・神物も破れない。

上位特技 (7・9段択1): 7段 — 諸葛孔明（[素養]: 戦闘開始時にカウント順序を自由決定）／十面埋伏（[型] 活力2、戦闘開始1回: 味方2ユニットを非公開配置、奇襲扱い）／戦場の脳（[素養]: 毎間合開始時に専用の追加2活力、繰越不可）。9段 — 天才軍師（[素養]: 間合あたり2回まで分隊命令を0活力、一度の譲渡で対象2体に分散可能）／奇正之計（[型] 活力0、戦闘1回: 将級以下の敵1体の次の呼吸を飛ばす、主級以上には2d10+智+策謀 $\geq$ 15成功時に適用・失敗しても次の呼吸限界 -2）／不敗の陣（[整備] 小康1回: 次の間合の活力最大値 +2・全分隊の結束力 +1）。

- **推奨武器**: 護身用の短刀・半弓、扇（象徴）。戦闘回避が原則。
- **推奨流派**: なし。武術流派より兵法書学派。無流（独学）推奨。
- **推奨陣営**: カグラ藩、一向一揆、堺座。・**三道六心**: 忠 または 眞（「自分が最もよく知る」という独善が忠→覇への転換の危険）。・**推奨同伴**: 前列の仲間全員 — 自分の戦闘力がないため。

※

出典: co-04-07-09 § 神算鬼謀・法・原則2

商人 (商人) — 黄金の統制者





役割: 社会・経済（経済統制、買収、補給、攪乱、情報）・**核心能力値:** 美・智・**心府進入:** 強行突破

武器を宛がい傭兵を雇い、敵の内部を金貨で崩す。侍が刀で千人を殺す間、君は金貨一枚で千人を去らせる。前列に立たず、後列や戦場の外から金貨で戦う。ただし買収された敵分隊がかつての仲間を斬る瞬間、それが君の作った風景だと忘れられなくなる。

核心資源 — 金貨 (金貨): 戦闘ごとに基本5金貨（PC共通）。背景（商人の子弟）+3、7段の大商団は小康ごとに +2、9段の財閥は小康ごとに +5。**戦闘ごとの金貨上限は20**（商人は上限を増やさず回転率で優位を作る）。金貨1 ≈ 活力2～3相当の戦術効果。

段	特技 (択1)	型式	活力	金貨	限界	効果
1 段	黄金万能	[型]	2	1	—	対象区域の敵制圧力を即時 -2。隣接区域まで可能。
3 段	傭兵雇用	[型]	0	2	戦闘1回	卒分隊1個（3名）を即時召喚、味方後列に配置、結束力2。
	賄賂	[型]	2	1	間合1回	敵卒分隊1個の次の呼吸行動を無効化。
	商団補給	[整備]	—	1	小康1回	味方全員の武器破損修復 + 鉄砲全量再装填。
5 段	戦争経済	[素養]	—	—	—	敵卒処理時に金貨1獲得。
	市場支配	[型]	2	3	戦闘1回	敵の小康回復効果を無効（1間合）。
	金の盾	[素養]	—	1(消耗)	間合1回	被撃1回ごとに金貨1消耗 → 戦力減少 -1（最低1戦力）。同一被撃の追加消耗は無効。

上位特技 (7・9段択1): 7段 — 大商団 ([素養]: 小康ごとに金貨2自動獲得、上限20維持) / 買収転向 ([型] 活力3・金貨4、戦闘1回: 敵卒分隊1個を味方に転換) / 戦場商人 ([型] 活力2、間合1回: 味方に装備即時交換を提供)。9段 — 財閥 ([素養]: 毎小康、金貨5自動獲得、上限20維持) / 戦争債券 ([型] 活力0・金貨5、戦闘1回: 味方全員の活力 +3 該当間合) / 天下の商人 ([型] 活力3・金貨0、戦闘1回: 敵分隊1個を転向、または敵主1体を戦闘終了まで離脱。完全な能力値がある場合は **2d10+美+買収** 対 **2d10+智+風格**、防御側は同値勝利。分隊のように能力値がない場合のみ目標値13。交渉不可範疇には発動不可)。

- ・ **推奨武器:** 懐剣（隠密短刀）、短刀（護身）、半弓、護衛兵分隊。戦闘より交渉が本業。
- ・ **推奨流派:** なし。武術流派より取引学派（堺流会計法など）。
- ・ **推奨陣営:** 堺座、国友座、カグラ藩。・ **三道六心:** 無心 または 覇（慈・覇どちらへも転換可能）。・ **推奨同伴:** 工人 — 補給シナジー。

※

出典: co-04-07-10 § 金貨・法・三道六心

Ⅰ 工人 (工人) — 防壁・罠の建設者

役割: 制御・地形 (バリケード建設、罠、装備・自律機人修理、からくり制作)・**核心能力値:** 體・智・**心府進入:** 強行突破

鍛冶場の槌を戦場に持ち込んだ者だ。崩れた城壁を急造修理し、敵の進撃路にバリケードを築き、味方の折れた刀を研ぎ直す。からくり (機械人形) を作ることは君だけの領域であり、自律機人とのシナジーが最も強力だ。新しい武器を作るたびにその武器で死ぬ人の顔が浮かぶ — どの線まで作るかが君の葛藤だ。



段	特技 (択1)	型式	活力	限界	効果
1段	からくり陣地	[型]	3	間合1回	隣接する二区域の間にバリケード (設置・最大耐久3) 設置。該当経路の移動に追加2活力。敵が技法3回で攻撃すれば破壊。
3段	急造修理	[型]	1	—	味方武器の破損修復 または バリケード耐久 +1 (最大耐久まで) または 自律機人戦力1回復。
	罠設置	[型]	2	間合1回	区域に罠設置。敵進入時1戦力 + 移動中断。1回用。
	強化工事	[型]	2	戦闘1回/区域	区域1個の味方防備 +1 (該当戦闘中は永続)。
5段	からくり人形	[型]	3	戦闘1体	機械人形1体を配置。練級相当、戦力2、防備14、自律攻撃 (間合1回・0活力・2d10>=防備)。個別ユニット (分隊命令・結束力の非対象)。毒/恐怖免疫。
	二重バリケード	[素養]	—	—	バリケードに防備12を付与、命中3回で破壊。設置・最大耐久は3を維持。
	野戦鍛冶	[整備]	—	小康1回	小康時、味方1名の武器を一時「名品」強化 (次の戦闘まで攻撃 +2) または 自律機人戦力2回復。

上位特技 (7・9段択1): 7段 — 城砦構築 ([型] 活力5、戦闘1回: 区域要塞化、味方防備 +3・敵移動 +3活力・バリケード自動設置) / 火攻 ([型] 活力3、間合1回: 既存バリケードを点火、通過時2戦力、2間合後に消滅) / 秘密通路 ([型] 活力2、戦闘1回: 味方だけが使う秘密経路、移動1活力)。9段 — 戦争機械 ([型] 活力5、戦闘1体: 大型からくり、将級 — 戦力4・防備15・活力8、固定射撃2活力/2戦力、毒/恐怖免疫) / 鉄甕城 ([素養]: 工人区域の敵突破目標値 +4。接する味方バリケードの最大耐久を元の値と6の

高い方にし、既存耐久は回復せず、新設は現在・最大6。離脱時は現在耐久も元の最大以下へ切り下げる）／名工（[整備]: 戦闘開始時に味方全員の武器を永久強化、すべての攻撃 +1・会心時に追加1戦力）。

- **推奨武器:** 素槍（守備兼用）、鉄棒（防備破壊）、六尺棒、槌、からくり（自分の作品）。
- **推奨流派:** なし。武術流派より職人学派（角地流鍛造法、国友流からくり法）。
- **推奨陣営:** 国友座、堺座、カグラ藩。・**三道六心:** 眞 または 慈（作者者の責任）。・**推奨同伴:** 自律機人 — タンク・修理シナジー。

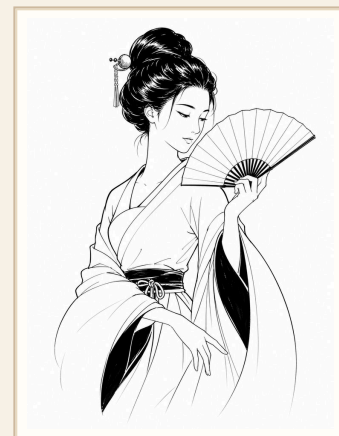
※

出典: co-04-07-11 § 法・自律機人シナジー・三道六心

芸人 (藝人) — 鎮魂のバッファー

役割: 支援・回復（回復、バフ、士気管理、叙事触媒、鎮魂）・**核心能力値:** 美・運・**心府進入:** 強行突破

刀を持たず琵琶を弾き歌を歌い、負傷者の傷を拭う。ほかの職業が敵を殺す間、君は味方を死なせない。崩れそうな前列で君の歌が響けば震えていた手が再び槍を握り、負傷した武士が倒れるとき君の手が傷を包めば死の淵から戻ってくる。戦闘力はない — 防備も戦力も低いゆえ後列が君の基本の位置だ。しかし芸人がいなければ戦場は絶望だけになる。



段	特技 (択1)	型式	活力	限界	効果
1 段	戦場の花	[整備]	— (小康専用)	小康1回	味方1体の戦力1回復 または 分隊1個の結束力1回復。活力消耗なし。
3 段	軍歌 (軍歌)	[型]	2	間合1回	同じ区域+隣接区域の味方全員: 次の攻撃技法 +1。
	応急治療	[型]	2	間合1回	同じ区域の味方1名の戦力1回復。(戦闘中の数少ない回復手段の一つ。)
	巫女の舞	[素養]	—	—	小康「戦場の花」の対象を2体に増加。
5 段	鎮魂歌 (鎮魂歌)	[型]	2	間合1回	妖魔専用。隣接区域の妖魔全員の攻撃技法 -2 (1間合)。
	活力の歌	[型]	3	間合1回	味方の活力3即時回復 (最大値超過不可)。カウントが上がる。
	天生の美	[素養]	—	—	美オーラ効果が隣接区域まで拡張。

上位特技 (7・9段択1): 7段 — 戦場の歌姫 ([素養]: 小康「戦場の花」の回復量2・対象2体) / 不死の歌 ([型] 活力3、戦闘1回: 味方1名が次に戦闘不能になるとき代わりに戦力1で生存) / 妖魔魅惑 ([型] 活力3、間合1回: 妖魔の将1体に2d10+美>=対象防備、成功時1間合行動不可)。9段 — 大公演 ([型] 活力5、戦闘1回: 味方全員の戦力2回復+結束力全量回復+活力 +3) / 魂の歌 ([型] 活力5、戦闘1回: 戦闘不能の味方1名を即時復活、戦力半分) / 天下第一 ([素養]: 美+3扱い、制圧力オーラが戦場全体に適用)。

- **推奨武器:** 護身用の懐剣、半弓 (後列射撃)、琵琶/太鼓/笛 (象徴)。非戦闘専門。
- **推奨流派:** なし。武術流派ではなく芸術学派 (琵琶法師流、白拍子流)。
- **推奨陣営:** 堺座、カグラ藩、霧幻衆。・ **三道六心:** 慈 または 眞 (「この歌に意味があるのか」という虚の方向の絶望が葛藤)。・ **推奨同伴:** 分隊運用パーティ全員 — 結束力/戦力維持担当。

※

出典: co-04-07-12 § 法・三道六心

要約

職業	役割	核心能力値	心府進入	一行
修験者	心府・格闘	體/勇	自由	戦力（肉）を燃やして爆発を作る — 回復担当との相方が必須
風水師	制御・地形	智	強行突破	敵を斬らず戦場の区域そのものを変える
学者	支援・回復	智	強行突破	活力を仲間に譲渡（1:1）し分隊を2倍指揮する
商人	社会・経済	美/智	強行突破	金貨（上限20）で敵・味方を売買する
工人	制御・地形	體/智	強行突破	バリケード・罠・からくりを手で築く
芸人	支援・回復	美/運	強行突破	歌で回復・バフ・鎮魂、戦闘力はない

三つの職業（学者・芸人、そして支援軸の浄土僧）が支援・回復役割群を埋め、風水師・工人が制御・地形を、商人が社会・経済を専任する。これらは単独火力が弱い（風水師・芸人）自分の戦闘力がないため（学者）、前線を押さえてくれる仲間と組んでこそ役目を果たす。拡張後半6種（外人・野人・半妖・現人神・自律機人・傀儡師）は次節で扱う。

六・下



拡張後半と境界

EXTENDED II · 확장 후반

前節で扱った六つの拡張職が基本6職の役割をより鋭く研ぎ澄ました者たちなら、これから紹介する六つは戦国という盤そのものの縁に立つ者たちだ。南蛮の火薬を手にした異邦人、カムイを祀る野生の戦士、二つの血が一つの体で争う混血、生きて歩く神、ゼンマイで脈打つ心臓、糸の先で二か所に存在する者。彼らは強力な代わりにコンセプトが強いので、選ぶときはGMの承認も併せて受けよ。

各職業は1pに圧縮した。1～5段の特技を中心に載せ、7段・9段の高級特技は表だけに移す。数値・費用・タグ・条件はCO原文のまま。全体の昇段構造と二重構成・流派は[第9章 成長]と[第7章 流派]を併せて見よ。

13. 外人 (外人, Foreigner)

※

鉄砲狙撃手。異国の火薬で甲冑を無視する。

南蛮から渡ってきた異邦人、あるいは異国の技術を身につけた日本人。どちらであれ君は新しい時代の人間だ。刀ではなく火薬を信じ、忠ではなく距離を武器とする。侍が100歩内で天下を決するなら、君は200歩外からその決定を無効化する。

- **役割:** 遠距離火力、[貫通 全体]狙撃、火薬運用 — **核心能力値** 勇/技 — **心府進入** 強行突破
- **三道六心:** 眞または覇。新しい時代の道具。
- **開始自動技能:** 弓術習得 + 航海・生存・感知入門。



1段 [素養] 異国の火薬 — 鉄砲射撃時[貫通 全体]。2d10+弓術 ≥ 防備 (能力値未加算、勇未適用)。 **1段 [素養] 異邦人の親和力**(自動) — すべての**ヨーロッパ系**異国神物の献身技法を即座に使用(三道六心の一致のみ必要、[異国適応]特技不要)。それ以外の異国神物は[異国適応]1スロットで**2つの文化**を同時適応(他職業は1スロット=1文化)。異国神物の出所を自動鑑定、異国文献・通訳判定 +2、異国港での取引 -20%。

段	扱1特技 (要約)
3 段	速射 再装填活力 2→1・ 狙撃 2区域距離射撃、命中 +1・ 散弾 卒/雑分隊に1～3名追加死傷(練+は会心時のみ追加 1戦力)
5 段	連発銃 [型] 4活力、装填なしで2連発(各[貫通 全体]・1戦力)、戦闘2回・ 火薬調合 [型] 3活力、区域全員 1戦力、間合1回・ 異国の甲冑 防備 13、活力ペナルティなし
7 段	大砲 [型] 5活力、区域全員 2戦力・雑/卒即死(戦闘1回)・ 魔弾の射手 鉄砲会心時 3戦力 + 後方2体 1戦力・ 要塞構築 [型] 3活力、防備+2・敵移動+2活力(戦闘1回)
9 段	南蛮の秘密兵器 連射砲、毎間合 2活力で 1戦力射撃・装填不要(戦闘3間合)・ 火の時代 鉄砲命中は常に 2戦力、会心 4戦力・ 戦術家 智+2扱い(分隊命令割引)、後列から全区域射撃

分隊戦術(3/5段クラス特技スロットで選択): **三段撃ち**[戦術:型] 弓/銃分隊で3回連続一斉射撃・**砲撃陣地**[戦術:構え] 銃分隊固定射撃、射程 +1区域・攻撃 +1・移動不可。

※

出典: co-04-07-13

14. 野人 (野人, Wildman)

※

エミシ・アイヌの血を継ぐ野生の戦士。素手と生身で、文明人が忘れた戦いをする。

ヤマトが「戦国」と呼ぶ乱世が来るずっと前から、この地には人が住んでいた。君はその最後の生き証人だ。刀を手にとらず、マキリと肉体が武器であり、甲冑の代わりに鍛えた皮膚とカムイの加護をまとう。陰陽師が星を読み風水師が地を読むなら、君は匂いを嗅ぐ — 最も古く最も正確な偵察術だ。

- **役割**: 心府戦闘、素手殺戮、野生生存、妖魔感知 — **核心能力値** 勇/體 — **心府進入** 自由
- **三道六心**: 真または慈。自然とともに生きる者の心。
- **開始自動技能**: 体術習得 + 生存・感知・歩法入門。

1段 [素養] カムイの手 — 素手攻撃(体術)活力 **1**、心府内外を問わず。命中時に選択(間合1回): **押し**(対象を隣接区域へ強制移動)または**掴み**(対象は次の間合に移動不可)。心府へ自由に進入・離脱。野人の素手は[軽量]ではなく通常(標準)攻撃として扱う — **会心時に正常な 2戦力**(他職業の素手は[軽量]で会心の利得なし)。



段	択1特技 (要約)
3 段	熊獲り 素手命中の対象が自身より戦力が高ければ追加 1戦力・ 野生の感覚 妖魔感知自動成功・奇襲免疫・小康に妖魔遭遇表の結果を事前認知・ マキリ 活力 1の短兵器、命中時に出血(小康ごとに 1戦力、体≥13で解除)
5 段	イヨマンテ [型] 2活力、同区域の敵全員に精神耐性(勇≥13)・失敗時は無防備(間合1回)・ カムイの加護 甲冑非着用時に防備 = 10 + 体 + 勇・ 根を下ろす 押し/強制移動免疫、通り抜けようとする敵の移動 +2活力
7 段	修羅ガル 心府内のすべての素手攻撃が自動的に会心範囲(ダブル + 合計14以上)・ 山の怒り [型] 3活力、同区域の敵全員に素手判定・成功時に 1戦力+押し(間合1回)・ カムイ降臨 [型] 2活力、1間合の間降臨(攻撃+3・防備+3・移動 1活力)、使用後は次の間合に活力 -3(戦闘ごとに1回)
9 段	素手の境地 素手命中で基本 2戦力、会心 3戦力+武装解除・ 大地の化身 小康ごとに戦力 2自動回復、毒/疾病/恐怖完全免疫・ 最後の狩人 戦力 1のとき: 到達時に活力 4を即座に回復(最大値超過不可)・攻撃自動命中・すべての被撃を間合1回1度無効化

分隊戦術: 野獣突撃[戦術:型] 分隊と素手/マキリで突撃、敵全員に精神耐性(勇≥11)+分隊攻撃 +1・**カムイの咆哮**[戦術:型] 隣接2区域まで敵分隊の結束 -2+恐怖、味方分隊の攻撃 +2(1間合)。

※

出典: co-04-07-14

15. 半妖 (半妖, Half-Yokai)

※

人間と妖魔の混血。二つの世界の狭間に挟まれた存在。妖魔の力を使うほど人間性が侵食される。

夜になると爪が伸び、眼が金色に輝き、傷が異常に速く癒える。人間社会は君を恐れ、妖魔社会は君を「半分だけ」と見る。妖魔の力は使うほど強くなるが、使うほど人間性が薄れる。二つの世界のどこにも属せぬまま、戦闘のたびにどちらに従うかを新たに決める。

- **役割:** 変身戦士、妖魔交渉、危機時の爆発、夜間偵察 — **核心能力値** 勇/運 — **心府進入 自由**
- **三道六心:** 真または慈、あるいは魔。二つの血の比率によって決まる。
- **開始自動技能:** 体術習得 + 感知・闘志・強健入門。

1段 [素養] 妖魔の血 — 常時: 小康段階に戦力 **1自動回復**、妖魔感知自動成功(2区域内)、妖魔交渉 +2、心府へ自由に進入・離脱。代償: 味方の卒分隊が半妖と**同区域に初めて配置**されるとき結束力 -1(恐怖/嫌悪)。背景[霊界の子]と併せて保有時、回復はクラス版のみ、感知は両方合算。



段	扱1特技 (要約)
3 段	爪 素手活力 1、命中時に出血(小康ごとに 1戦力、体 ≥ 13 または医術 ≥ 11 で解除)・ 妖魔の眼 潜入/変装/幻術を自動看破、妖魔対象の攻撃 +1、夜間視界完全・ 恐怖の勢い 敵卒/雑の半妖対象の攻撃 -2、敵分隊の結束回復 -1
5 段	半変身 [型] 2活力、 1間合の間 妖魔形態(攻撃+2・防備+2・移動 1活力)、戦闘ごとに 2回 、使用時に味方分隊の結束 -1・ 妖気吸収 妖魔撃破ごとに戦力 1回復 + 運命介入 +1回・ 混血の直感 毎間合に敵1体の次の行動を把握、罨/待ち伏せを自動感知、一呼吸目の先制 +2
7 段	完全覚醒 (前提: 半変身) 半変身 3回/戦闘+2間合持続 +会心拡張・ 妖魔支配 [型] 3活力、妖魔の将1体と対立判定、成功時に 2間合味方へ転向(戦闘ごとに1回)・ 再生暴走 戦力 0時に自動で即座に戦力 3復活+次の 2間合の攻撃 +3、以後 強制戦闘不能 (戦闘ごとに1回)
9 段	二つの世界の支配者 妖魔攻撃の戦力減少量が半減+人間分隊の結束ペナルティ無効・ 大妖魔化 [型]+[構え] 5活力、 3間合の間 大妖魔形態(戦力+5・攻撃+4・防備+4・恐怖オーラで敵全員に勇 ≥ 13)、終了後は戦力 1・活力 0(戦闘ごとに1回)・ 業の支配 運命介入の回数 = 運修正値のx2、ダブル調整 ± 2 可能

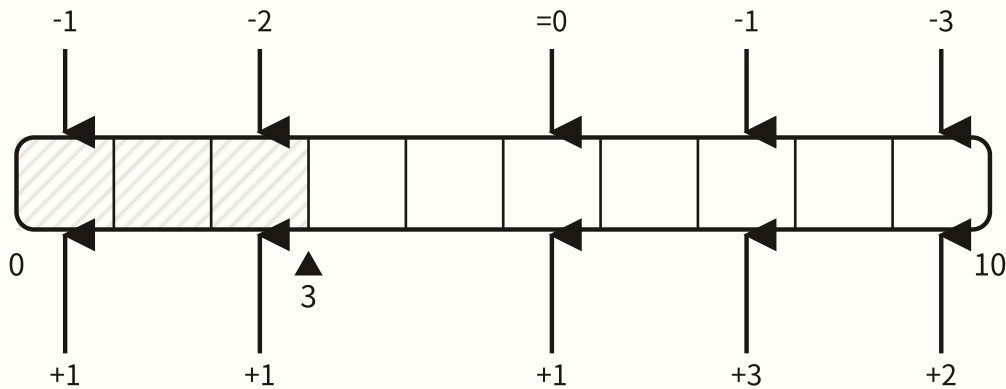
分隊戦術: 妖魔の咆哮[戦術:型] 変身状態でのみ、隣接区域の敵分隊に恐怖+結束 -2(味方分隊も結束 -1)・**妖魔の盾**[戦術:素養] 半妖と同区域時に分隊が妖魔の精神攻撃に免疫(ただし分隊結束の最大値 -1)。

※

出典: co-04-07-15

16. 現人神 (現人神, Arahitogami)





◆ 信仰ゲージの図解

番号	意味
0	信仰0 — 神格封印
3	開始信仰
10	最大信仰
↑	獲得条件5件（矢印の数字 = 増加量）
↓	喪失条件5件（矢印の数字 = 減少量、=0は全量消失）

※

生きている神。人間の体に神格が宿った存在。信仰が力であり、力が信仰だ。

君は神社の祭神ではなく、今ここに生きて歩き回る神だ。正確には、カミの欠片が人間の器に納まったもの。その力は強大だが信仰という燃料が必要だ。人々が信じ畏れれば力が満ち、誰も信じなければ神は死ぬ。ゆえに君の最大の敵は敵軍ではなく疑いだ。

- **役割**: 領域支配、広域バフ/デバフ、信仰資源管理、神域形成 — **核心能力値** 美/智 — **心府進入** 強行突破
- **三道六心**: 慈または眞。神と人間の間の均衡。
- **開始自動技能**: 風格習得 + 呪術・結界・扇動入門。

核心資源 — 信仰(信仰): 戦闘開始時 **3**、最大 **10**。獲得 — 小康ごとに +1 / 味方分隊が結界・バフで生存 +1 / 味方分隊の結束維持・回復 +1 / [天命] (ゾロ目 10)発動 +3 / 味方の主が能力で戦闘不能を免れる +2。消失 — 自身が戦力 1減少 -1 / [失着] (ファンブル) -2 / 自身が戦闘不能時 **全量消失(0)** / 味方分隊崩

壊 -1 / [業報] (ゾロ目 1) -3。信仰 0ならすべての神格能力が使用不可(「ただの人間」状態)、小康の自動 +1で徐々に回復。

1段 [構え] 神威顕現 — 存在する区域に**神域**を形成: 同区域の味方全員が恐怖免疫、味方分隊の結束力崩壊防止(0になっても 1を維持)、現人神の美オーラ効果 **2倍**。費用: 神域維持に毎間合開始時に信仰 **1消耗** (0なら消滅)。

段	択1特技 (要約、活力・信仰費用を明記)
3 段	祝福 [型] 1活力・信仰 1、味方1体の次の判定 +5 (間合1回)・ 神託 [型] 1活力・信仰 1、d100で「今後3間合内の事件」ヒント1個・ 祓い [型] 2活力・信仰 1、同区域のすべてのデバフを解除・妖魔の制圧力 -2
5 段	大結界 [型]+[構え] 3活力・信仰 2、隣接区域を含む結界(内部の味方防備 +2・妖魔進入 2戦力)、3間合維持(戦闘ごとに2回)・ 癒しの光 [型] 2活力・信仰 2、同区域の味方全員の戦力 2回復 +分隊結束 +2(戦闘ごとに2回)・ 神罰 [型] 3活力・信仰 2、隣接する敵1体に 2d10+智 ≥防備 、命中で 3戦力+無防備
7 段	神風 [型] 4活力・信仰 3、 戦場全体 の敵分隊の結束 -3 ・d10を1回振り、その結果と同じ数だけ敵の卒/雑の個人・分隊員へ使用者が除去数を割り振る(分隊の人数減少を適用、対象不足時は全員除去・振り直しなし、練級以上は除外、戦闘ごとに1回)・ 神域拡張 神域が隣接2区域まで・維持費用は同じ・ 降臨術 [型] 3活力・信仰 3、分身召喚(将級: 戦力 3・防備 13・活力 8)、2間合維持(戦闘ごとに1回)
9 段	天照大神 [型] 5活力・信仰 5、戦場全体の味方の戦力 3回復・結束全量回復・次の 2間合の攻撃 +3、妖魔全員に 2戦力・ 人神合一 信仰最大 15・消失量半減(切り上げ)・失着しても -1のみ・戦闘不能時に信仰を半分維持・神域維持費用 0・ 禁忌: 現神解放 [型] 信仰 全量 消耗(最小 5)・5活力、3間合の間すべての判定が自動成功・すべての攻撃が自動会心(2戦力)・受ける戦力減少 0・戦場全体の味方防備 +3、終了後は戦力 1・活力 0・信仰 0(次の戦闘まで神格能力を封印)

分隊戦術: 神域展開[戦術:構え] 神威顕現状態でのみ、神域を分隊区域まで拡張(信仰を毎小康0.5追加消費 — この特技に限り0.5単位の追跡を許可)・**神罰の代理**[戦術:型] 信仰 1、対象区域の敵全員に **2d10+美 ≥防備**・卒/雑即死・練+ 2戦力。

※

出典: co-04-07-16

17. 自律機人 (自律機人, Automaton)



◆ 自律機人のぜんまい心臓の静物

※

工人が作った自律からくり人形。人間ではない存在。ゼンマイが心臓であり、歯車が筋肉だ。

君はある工人の畢生の傑作だ。血が流れず恐怖を知らず毒が効かない。しかし傷は治癒されず、ただ修理のみが可能だ。三道六心を持たぬまま**無心**で始まり、9段で初めて心を獲得しうる唯一の職業だ。他の皆が1段で始めるものを、君は9段まで行かねばならない。

- **役割**: 防御特化、前列アンカー、環境免疫タンカー、護衛 — **核心能力値** 體/智 — **心府進入** 強行突破
- **三道六心**: **無心**(開始)、9段で初めて心を獲得。
- **開始自動技能**: 強健習得 + 解除・感知・地理入門。

1段 [素養] 機関の体 — 常時: 毒/疾病/恐怖完全免疫、出血/呪い免疫、**自然回復不可**(小康回復なし・薬草/霊薬/医術無効)、**修理のみ可能**([工人]が2活力消耗時に戦力 1回復)、妖魔交渉不可、基本防備 **14**(追加甲冑着用不可)。派生数値: 戦力 = **4 + 體**(人間の 3+體より +1)、活力 = 10 + 技、運(運)**常時 0扱い**(運

命介入使用不可)。自然回復不可はパッシブ回復のみを禁じ、機械型の能動回復(工人の修理・自己修理・ゼンマイ補完など)は正常に適用される。

段	択1特技(要約)
3 段	鉄壁防御 [素養]+[型] 牽制態勢時に防備 +4 、同区域の味方の被弾を 0活力([型])で代わりに受ける(間合2回、0活力上限は共有)・ 内蔵武器 [技法] 活力 2の標準サイズ、武装解除/破壊免疫、心府でも活力変動なし・ 自己修理 [型] 3活力、自ら戦力 1回復(工人不要、間合1回)
5 段	ゼンマイ過負荷 [型] 2活力、次の 2間合の間合開始時の活力最大値 +4 (繰り越しなし)、終了後に戦力 2減少・ 大盾モード [型]+[構え] 2活力、維持中は攻撃不可・同区域の味方全員に防備 +3・制圧力 +3・ 分析機関 [型]+[素養] 1活力で敵1体を分析、常時攻撃 +1・対象の防備/戦力/特殊能力をすべて公開
7 段	要塞化 [型]+[構え] 3活力、区域そのものになる(移動不可・味方防備 +4・敵移動 +2活力・制圧力 +5、戦闘ごとに2回)・ 内蔵鉄砲 [技法] 2活力、隣接区域へ[貫通 全体]射撃・装填不要・弾薬 5発・ 戦闘記録 再交戦時に攻撃 +2・防備 +1
9 段	究極兵器 [型] 5活力、内蔵全武器を同時発射(同区域の敵全員に 2戦力・隣接 1戦力)、使用後は内蔵武器使用不可(残りの戦闘)、戦闘ごとに1回・ 永久機関 [整備]+[素養] 小康ごとに戦力 1自動回復(自然回復不可の例外)・活力 +2・ 疑似感情 [素養] 運修正値を元の値に復旧・運命介入可能・妖魔交渉可能・味方結束に美オーラ適用

疑似感情を選べば機械から人格体への叙事的転換点を迎え、このとき初めて忠/慈/眞のいずれか一つの心を獲得する。選ばなければ純粹な機械として究極兵器・永久機関の道を行く。

分隊戦術: 機械連動[戦術:素養] 自律機人と同区域時に分隊命令判定で技の代わりに智を使用可・**自動防御プロトコル**[戦術:構え] 分隊防備 +1・恐怖/魅了免疫。

※

出典: co-04-07-17

18. 傀儡師 (傀儡師, Puppeteer)

※

人形を操って戦う。本体は後ろに、人形は前に。一つの体で二か所に存在する。

指に巻いた糸で人の大きさの戦闘人形を操る。本体は前列に立たず、後列や外郭から指だけで戦争をする。陰陽師の式神が使い捨ての消耗品なら、君の人形はもう一人の自分だ — 人形が壊れる瞬間、君の一部が死ぬ。9段に至れば三つの人形を三つの区域で同時に操る。



- **役割:** 遠隔戦闘/分割存在 — **核心能力値** 智/技 — **心府進入** 人形のみ自由進入(本体は強行突破)
- **三道六心:** 眞または慈。分離された自我の人。
- **開始自動技能:** 策謀習得 + 感知・解除・変装入門。

核心メカニク — 傀儡(傀儡): 戦闘開始時に人形1体を任意の区域へ配置。**基本ステータス:** 戦力 **2**・防備 **12**・制圧力 **+1**、活力なし(傀儡師の活力/判定で行動)、移動は傀儡師の活力 2。**糸の射程 2区域**(3区域以上離脱時に停止)。一呼吸に傀儡技法と本体技法を混ぜられない。**傀儡破壊時の逆流:** 傀儡師の戦力 1減少 + 無防備(1呼吸)、小康時に再生成。傀儡は**個別ユニット**なので分隊命令・総指揮の対象ではない。操作は 0活力([型])であり一回合 **2回上限**。

基本傀儡刀技法: 傀儡横斬り(2活力、**2d10+智+剣術** ≥防備、1戦力・智基準)・傀儡突き(2活力、**2d10+技+剣術**、[貫通 1]・1戦力)・傀儡防御(予約1/即興2、**2d10+技** ≥敵の攻撃、傀儡の被撃無効)・[免許] 双傀儡(3活力、傀儡 2体で同時攻撃し各 1戦力、間合1回)。

1段 [素養] 糸の戦争 — 上記の傀儡配置・基本ステータス・糸の射程の規則を解禁。

段	択1特技 (要約)
3 段	傀儡強化 傀儡の戦力 3・防備 13・制圧力 +2・ 同時操作 一呼吸に傀儡技法1個 + 本体移動(2活力)を同時実行(間合1回)・ 偽装人形 [型] 2活力、傀儡の外見を味方の主/将へ変更・敵の感知(≥13)失敗時に誤認(戦闘1回)
5 段	複数傀儡 傀儡 2体 を同時運用(各別区域、一呼吸に1体のみ操作)・ 自爆人形 [型] 1活力、傀儡を自爆・同区域の敵全員に 1戦力・傀儡消滅(逆流なし、戦闘2回)・ 糸の結界 [構え] 2活力、傀儡師-傀儡間の区域で敵移動 +1活力・制圧力 +1
7 段	名人の糸 糸の射程無制限・一呼吸に傀儡技法を2回実行・ 魂移植 [型] 3活力、意識を傀儡に完全移植・3間合の間傀儡が主級ステータスで行動・本体は無防備で停止(戦闘1回)・ 傀儡劇 [型] 4活力、傀儡全体(最大3体)で同じ敵1体を集中攻撃し各 1戦力・連撃疲労を無視(戦闘1回)
9 段	千機万象 傀儡 3体 を同時運用・一呼吸に2体まで操作・傀儡技法最大2回・ 舞台上の戦争 [構え] 3活力、本体区域が「舞台」・舞台内の味方全員の判定 +2・傀儡が破壊されても逆流なし・ 人形師の秘密 傀儡破壊時に逆流の代わりに破壊した敵へ 2戦力 + 無防備

傀儡昇段成長: 1段 戦力2/防備12/1体 → 3段 3/13/1 → 5段 3/13/2 → 7段 3/14/2 → 9段 4/14/3 → 達人 5/15/3。

分隊戦術(本職業固有の例外 — 傀儡を分隊に補助合流): **人形分隊**[戦術:素養] 傀儡1体を編入・分隊戦力 +1・防備 +1(破壊時にボーナス消滅+分隊結束 -1)・**糸の陣形**[戦術:構え] 分隊の移動・攻撃に傀儡師の技修正値ボーナス(傀儡師は他の行動不可)。

※

出典: co-04-07-18

この便覧の外の職業

ここまでがこの便覧がデータを載せる**公式18職**(基本6 + 拡張12)だ。この十八なら戦場の九つの役割群が余さず満たされ、初めて作るキャラクターならこの中から選ぶことで十分だ。しかし基本ルールブックには、この境界の向こうにもう二つの群れがある。彼らはGMの許可領域なので、この便覧はデータなしで存在だけを知らせる — いつか基本ルールブックを開く理由となるように。

アウトサイダー3職 — この時代に属さぬ者

自分の時代の技術を知らぬまま戦国に到達し、[適応]メカニックで他職業の特技を借りて戦場に溶け込む者たちだ。固定役割が弱く、役割を借りて満たすのが特徴だ。

- **現代人(現代人)** — 刀の代わりに数百年後の知識を手にして落ちてきた未来の人間。直接戦う代わりに仲間が戦えるようにする参謀。「すべての人は平等だ」という言葉がこの時代では狂った戯言なので、三道六心が人より容易く揺らぐ。
- **英霊(英霊)** — 死ぬべきだった戦士。ある神物に宿った未練が強すぎて霊界でも散れぬまま、自分の神物を求めてこの時代をさまよう幽霊のような存在。神物が錨であり、錨がなければ霊体は徐々に散る。
- **天人(天人)** — 天から落ちた神。妖魔の気が現世に溢れば神格の一部が降りてくる。始まりは誰よりも強いが留まるほど神格が薄れる「下降曲線」を歩み、その果てで昇天(昇天)へ向かう。

魔人12職 — 人間性を捨てた代償に極端を得た者

基本職業の「鏡合わせ」から派生した十二の闇だ(例: 修羅道 = 侍 × 密教僧)。基本はNPCの悪役であり、卓の全員が合意すればPCとしても開かれる。大半は名誉コードの外にあり、一部は人間性という資源を消耗して0になればキャラクターを失う。三道六心も特定の闇心(覇・虚・魔・無心)に固定され、明るい側へ戻る道が狭くなる。



修羅道・毒蟲師・イタコ・食人鬼・怪仏・血

花・シコメノツカイ・タタリガミ・天狗師・鉄神・妖理人・雑貨商 — それ

ぞれ戦争の鬼、毒の極限、魂の借用、捕食者、生きている仏、血の舞姫、黄泉の使徒、罰を下す神、風の弟子、機械化人間、妖魔解剖者、戦場の商店という名を持つ。彼らの運用は別個の指針を要するので、関心があればGMとともに基本ルールブックの悪役ガイドを開け。悪役は英雄の鏡であり、鏡に映ったものが何かはプレイしながら知ることになる。

※

出典: co-04-07-00(階層構造・ロスター)、co-04-07-19(魔人トーン)、co-04-07-32~34(アウトサイダー3職の香)

要約

- **外人:** 後列・高所から[貫通 全体]の鉄砲狙撃。稲富流(速射)・南蛮流(大砲)。異国神物親和。
- **野人:** 心府自由・素手殺戮(会心は正常な 2戦力)。カムイの加護で生身の防備。妖魔感知。
- **半妖:** 自由な心府・変身爆発(半変身→大妖魔化)。味方結束ペナルティが代償。運中心。
- **現人神:** 信仰(開始 3、最大 10)資源で神域・広域バフ/デバフ。0なら無力になる。
- **自律機人:** 免疫多数・高防備タンカー。回復不可(修理のみ)・運 0。9段で初めて心を獲得。
- **傀儡師:** 本体は後列、傀儡(戦力2/防備12〜)を糸の射程 2区域内で遠隔運用。破壊時に逆流。
- **境界:** アウトサイダー3職・魔人12職はデータなしで紹介のみ。基本ルールブックでGMの許可により開く。



流派

SCHOOLS · 유파



◆ 間合直前の二人の剣客

同じ刀でも流派によって異なる剣となる。香取神道流の剣は敵の先を取る剣であり、柳生新陰流の剣は敵の刀を奪う剣である。槍にも、手にも、さらには呪術にも流派がある。

流派に入るとは、単により強い技を学ぶことではない。師弟の縁を結び、同門の義理に縛られ、流派の名誉を背負う。その代償として、君は普通の武士が到達しえない境地の技法を得る。この章はその契約の規則と、流派十八のデータのすべてを扱う。

1. 流派システム

流派が置換するもの

流派は当該技能の**免許（3点）マヌーバ**と**秘技（4点、名人段階のマヌーバ）**を置換する。技能の基本マヌーバの代わりに、流派固有のより強いマヌーバを使うようになるのだ。判定ボーナス（習得 +1 / 免許 +2 / 秘技 +3）は流派と無関係に**常に維持される**。流派が変えるのはボーナスではなく、その段階で得るマヌーバである。

技能段階	流派なし	流派あり
入門 (1点)	非熟練の解除	同一
習得 (2点)	+1 ボーナス	同一 (+ 流派付加利益)
免許 (3点)	+2 + 技能固有マヌーバ	+2 + 流派免許マヌーバに置換
秘技 (4点、名人段階)	+3 + 技能固有マヌーバ	+3 + 流派秘技に置換
聖人 (5点)	自動成功	自動成功

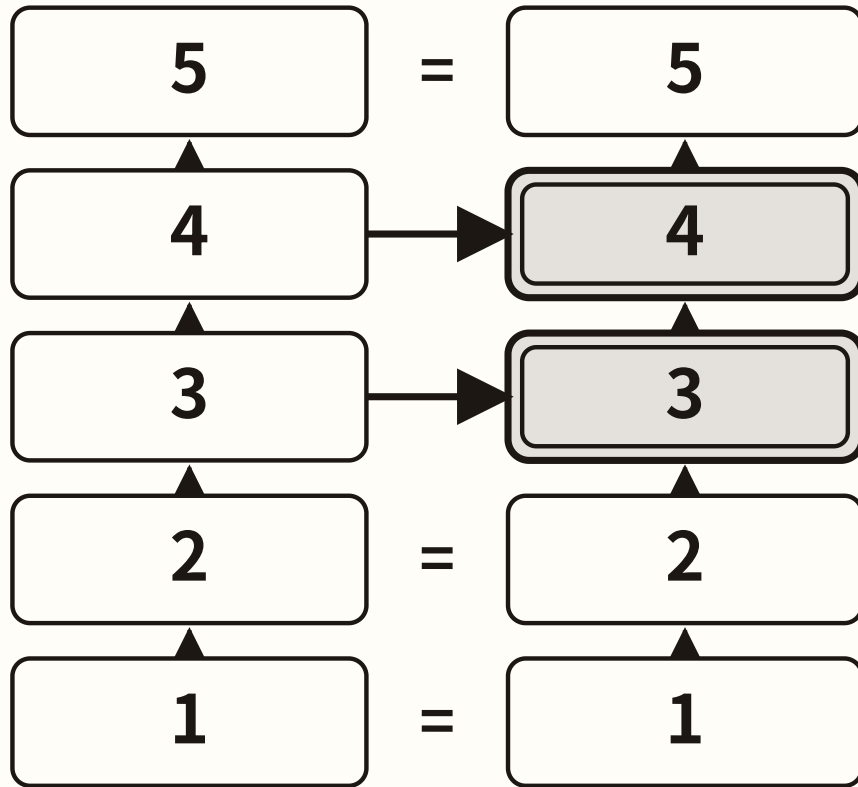
武器技法は別である。 武器スロットの免許技法（打刀・一閃、斬馬刀・一刀両断など）は流派と無関係に常に使用可能である。流派は技についてのものであり、武器の使い方ではない。

ボーナス非累積。 流派付加効果と免許/秘技が与える同一判定ボーナスは、同じ名前・類型では非累積であり、最高値のみを適用する。

※

出典: co-04-03 §1・§3

習得規則



◆ 流派習熟 5段階の梯子図解

番号	意味
1	入門
2	習得
3	免許
4	秘技・名人
5	聖人
左列 / 右列	流派なし / 流派あり
→ (3・4段)	流派免許・秘技マヌーバに置換 (二重枠)
= (1・2・5段)	流派と無関係に同一

項目	規則
費用	特技1スロットを消費（クラス/一般/背景特技の代わりに）
時点	キャラクター作成時または昇段（奇数段）時
制限	ひとつの技能に 流派1つのみ 。複数の技能にそれぞれ別の流派は可能
前提	当該技能 習得（2点）以上
効果	免許マヌーバ → 流派免許マヌーバに置換。名人マヌーバ → 流派秘技に置換

※

出典: co-04-03 §2 (習得条件)

流派類型と付加利益

流派を習得すると、マヌーバ置換のほかに**付加利益**1つを得る。流派ごとに類型が定められており、類型が付加利益と制約を決める。

流派類型	特技名	付加利益	制約
有名門派 (有名門派)	「〇〇流の門下生」	各地の道場・同門に 交渉 +2 。宿泊・情報・修理支援。当該技能使用時に名声 +1	門派の名誉毀損時に 破門 （流派マヌーバ喪失）。師匠の敵を共有
秘人秘伝 (秘人秘傳)	「〇〇の継承者」	師匠NPC 1名との縁故。危機時に 助言 （GMがヒントを提供）。秘伝書にアクセス可能	師匠の 秘密任務 遂行義務（キャンペーンフック）。師匠が死ぬと秘伝は未完成
自己流 (自己流)	「無名の〇〇」	最初の対戦相手には 看破不可 — 相手の防御技法選択に -2ペナルティ	利益は 最初の交戦のみ に適用。以後は研究される。同門・道場なし（独り）

※

出典: co-04-03 §2 (流派類型と付加利益)

破門規則 (有名門派)

有名門派に所属している時、以下の行動は**破門判定**を誘発する。

- 同門を攻撃
- 流派のマヌーバを敵（妖魔を含む）に教える
- 流派の名誉を公然と毀損

破門時には流派免許・秘技マヌーバを**喪失**し、基本マヌーバに復帰する。**特技スロットは戻らない**。

※

出典: co-04-03 §2 (破門規則)

2. 流派データ



以下はこのゲームの流派の全量である（原文は基本ルールブック co-04-04）。この表だけで選び、回すことができる。各流派は類型・技能・付加利益・制約と、免許・秘技段階の置換マヌーバを持つ。表の「基本マヌーバ」は流派がない時にその段階で得る技能固有マヌーバであり、「流派置換マヌーバ」がそれを置換する。

2-1. 剣術流派 (剣術流派)

香取神道流 (香取神道流)

- **類型**: 有名門派・**付加**: 香取神宮ネットワーク（各地の道場で宿泊・情報・修理、同門対象に交渉 +2）・**制約**: 門派名誉維持義務。卑怯な行為（暗殺・毒・奇襲）使用時に破門判定
- **三道六心**: 忠と自然に合う。「正道剣法。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	剣術武器防御技法の予約費用 -1	[構え] 先の態度 (先の態度) : 2活力維持。この構えの間、最初の攻撃 +3。解除時、 防備 -2 (1呼吸、デバフ)
秘技	反撃時に活力消費なし	[型] 天地人 (天地人) : 4活力、間合1回。上中下の3連撃。各判定。3打すべて命中時、追加2戦力

柳生新陰流 (柳生新陰流)

- **類型:** 秘人秘伝・**付加:** 師匠・柳生宗厳（柳生宗厳）の後継者NPC縁故。危機時に助言。秘伝書「活人剣（活人剣）」にアクセス・**制約:** 師匠の秘密任務遂行義務。不必要な殺生時に師匠が失望
- **三道六心:** 慈または真。「刀を使わずに勝つ。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	剣術武器防御技法の予約費用 -1	[型] 無刀 (無刀): 3活力、間合1回。2d10+技+剣術 vs 敵2d10+勇。成功時、敵を 武装解除 + その武器で即座に1回攻撃
秘技	反撃時に活力消費なし	[型] 活人剣 (活人剣): 2活力、戦闘1回。対象1体に「非殺」を宣言。この戦闘中、該当対象へのすべての技法が 戦力ダメージの代わりに無防備 + 戦意喪失 （次の間合行動不可）

二刀流 (二刀流、宮本武蔵)

- **類型:** 自己流・**付加:** 最初の対戦相手には「看破不可」 — 相手の防御技法選択時 -2・**制約:** 最初の交戦以後は利点消滅。同門・道場なし（独学）
- **三道六心:** 無心または魔。「勝つことがすべて。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	剣術武器防御技法の予約費用 -1	[素養] 二天一流 (二天一流): 二刀流（刀+小太刀）装備時、ひとつの呼吸で主武器+副武器技法を 同時使用可能 （活力合算は一呼吸限界内）
秘技	反撃時に活力消費なし	[型] 巖流 (巖流): 3活力、間合1回。両手の刀で同時打撃。2d10+勇+剣術+3 >= 防備。成功時 3戦力 。会心時 4戦力

※

秘技・巖流（巖流）は、§4で紹介する佐々木小次郎の流派・巖流（巖流）と同じ漢字を用いる — 巖流島で相まみえた二人の剣客の痕跡が、読みを違って並び伝わる。

示現流 (示現流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 薩摩（薩摩）地方ネットワーク。島津家関連交渉 +2・**制約:** 「初太刀にすべてを懸ける」という教義。最初の攻撃以外の追加攻撃時に -1累積ペナルティ
- **三道六心:** 覇または忠。「刀は一度で足りる。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	剣術武器防御技法の予約費用 -1	[構え] 蜻蛉の構え (蜻蛉の構え): 2活力 (維持)。刀を頭上に掲げた構え — 維持中、 毎間合の最初の攻撃 +4 、その攻撃が 会心すれば戦力ダメージ +1追加 。各呼吸の二回目以後の攻撃から -2累積。構えを維持したまま移動できる
秘技	反撃時に活力消費なし	[素養] 一の太刀 (一の太刀): 間合最初の呼吸の最初の攻撃が 自動会心 。以後の攻撃は通常

※

出典: co-04-04 § 剣術流派

2-2. 槍術流派 (槍術流派)

宝蔵院流 (寶藏院流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 奈良宝蔵院 (寶藏院) 寺院ネットワーク。僧兵・密教関連交渉 +2・**制約:** 僧侶の戒律。民間人攻撃不可。妖魔討伐優先
- **三道六心:** 空道 慈または玄道 真。「槍は妖魔を浄化する法具であり、衆生を守護する道具。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	前列制圧力追加 +1	[構え] 十文字の勢 (十文字の勢): 2活力維持。十文字槍専用。維持中、牽制技法に +2 + 鉤技法が自動成功 (武装解除)
秘技	槍活力 2→1	[型] 紅蓮 (紅蓮): 4活力、間合1回。槍先に退魔の気。妖魔対象 3戦力 + 封印 (1間合行動不可)。人間対象2戦力

貫流 (貫流)

- **類型:** 秘人秘伝・**付加:** 伝説の槍術師匠NPC。危機時に「槍の極意」ヒント提供・**制約:** 師匠が妖魔の呪いを受けている。呪い解除任務
- **三道六心:** 玄道 真。「一本の槍で千の答えを貫く。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	前列制圧力追加 +1	[素養] 一槍貫天 (一槍貫天): 素槍直突き of 射程が 2区域 に拡張。後列から敵前列まで突ける
秘技	槍活力 2→1	[型] 万槍 (萬槍): 5活力、戦闘1回。槍の幻影が増殖。対象区域の敵 全員 に2d10+勇+槍術 >= 防備。各1戦力

※

出典: co-04-04 § 槍術流派

2-3. 体術流派 (體術流派)

竹内流 (竹内流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 各地道場。捕縛・逮捕関連交渉 +2・**制約:** 「殺さず制圧する」が教義。体術で敵を処置した時、結束力 +1ではなく**-1** (同門の失望)
- **三道六心:** 空道 慈。「殺さず制圧することが最も難しい道である。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	短兵器心府ボーン適用	[型] 極意関節技 (極意関節技): 2活力、呼吸1回。掴み成功時、対象 行動不可 (掴み維持中)。維持に毎呼吸1活力。他の行動不可
秘技	命中時追加効果選択	[素養] 無殺 (無殺): 体術命中時、戦力ダメージの代わりに「無力化」を選択可能 — 対象の戦力は減らないが、 この間合は行動不可 + 無防備

※

出典: co-04-04 § 体術流派

2-4. 忍術流派 (忍術流派)

伊賀流 (伊賀流)

- **類型:** 秘人秘伝・**付加:** 伊賀の上忍師匠NPC。毒・罠関連秘伝書にアクセス・**制約:** 伊賀の秘密維持義務。発覚時、伊賀全体が危険
- **三道六心:** 玄道 魔または無心。「影には道德がない。任務だけがある。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	潜入初撃自動会心	[素養] 毒の達人: 単発の毒が命中・会心時、毒効果2倍 (毒1戦力→2戦力)。ただし、持続・区域効果の毎間合ティック (例: 殺人香) には倍率を適用しない。解毒難易度 +3
秘技	毒針毎間合累積	[型] 殺人香 (殺人香): 3活力、戦闘1回。区域全員に毒霧散布。毎間合1戦力、体>=15で解除

甲賀流 (甲賀流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 甲賀ネットワーク。薬物・道具補給交渉 +2・**制約:** 甲賀の依頼遂行義務 (情報収集・暗殺)
- **三道六心:** 玄道 真。「知識と技術があるところに影は留まる。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	潜入初撃自動会心	[型] 罨連鎖 (罨連鎖): 2活力、間合1回。設置した罨2つを同時発動。または罨強化 (ダメージ2戦力)
秘技	毒針毎間合累積	[素養] 機械忍術 (機械忍術): 国友座技術接合。罨に機械機能追加 (自動再設置1回)

※

出典: co-04-04 § 忍術流派

2-5. 弓術流派 (弓術流派)

小笠原流 (小笠原流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 礼射ネットワーク。貴族・大名接見交渉 +2・**制約:** 礼法を重んじる。戦闘中の「卑怯な射撃」(潜入状態・心府射撃) 禁止
- **三道六心:** 礼道 忠。「弓は道具ではなく礼法である。礼法には規律がある。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	弓再装填1活力	[構え] 正座射法 (正坐射法): 2活力維持。維持中、すべての弓術技法 +3。移動不可
秘技	2区域射撃	[型] 千年の矢 (千年の矢): 4活力、戦闘1回。射程無制限。2d10+勇+弓術+4 >= 防備。2戦力。戦場のどこでも狙撃 (照準集中 [直撃] 許可)

合戦流 (合戦流)

- **類型:** 自己流・**付加:** 最初の対戦相手には「看破不可」 — 相手が弓術射撃に対する防御技法を選択する時 -2・**制約:** 最初の交戦以後は利点消滅。同門なし。形式なき射撃 — 礼法派から軽蔑される
- **三道六心:** 空道 虚または玄道 真。「礼法を捨て、戦場の流れだけを見る。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	弓再装填1活力	[素養] 直感射撃 (直感射撃): 弓術攻撃技法に勇 (勇) の代わりに運 (運) を使用可能
秘技	2区域射撃	[型] 無想射 (無想射): 3活力、間合1回。目を閉じて射る。2d10+運+弓術+2 >= 防備。2戦力。潜入状態でも使用可能 (潜入維持)

※

出典: co-04-04 § 弓術流派

2-6. 呪術流派 (呪術流派)

安倍流 (安倍流)

- **類型:** 秘人秘伝・**付加:** 安倍晴明の子孫である師匠NPC。式神秘伝書・**制約:** 式神を「生命」として扱わねばならない。式神自爆は禁忌
- **三道六心:** 玄道 真。「式神は道具であり友である。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	隣接区域呪術攻撃	[素養] 大式神術 (大式神術): 式神の戦力 +1、防備 +2。式神が独自に1回/間合攻撃可能 (2d10+智 >= 防備)
秘技	呪術範囲2区域	[型] 百鬼召喚 (百鬼召喚): 5活力、戦闘1回。式神5体を同時召喚。各戦力2、制圧力 +1

土御門流 (土御門流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 土御門家ネットワーク。朝廷（朝廷）関連交渉 +2。天文観測データにアクセス・**制約:** 朝廷の命を優先せねばならない。朝廷に反する呪術使用時に破門
- **三道六心:** 礼道 忠。「天の意志は朝廷にある。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	隣接区域呪術攻撃	[型] 呪詛 (呪詛): 2活力、間合1回。2区域内の敵1体に「土御門の呪い」 — 対象の すべての判定 -3 (1間合)。式神ではない純粹呪術
秘技	呪術範囲2区域	[構え] 天文観測 (天文観測): 2活力維持。維持中、 敵全員の次の呼吸行動を事前に知る (GM公開)

※

出典: co-04-04 § 呪術流派

2-7. 退魔流派 (退魔流派)

修験道流 (修験道流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 山岳修験道ネットワーク。山中寺院・修行地宿泊・**制約:** 山のカムイを畏敬せねばならない。山林破壊行為時に破門
- **三道六心:** 玄道 真または空道 慈。「山と火の道。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	妖魔 +2攻撃	[構え] 護摩の陣 (護摩の陣): 2活力維持。維持中、自分の区域が「聖火」環境 — 妖魔に毎小康1戦力、人間無害
秘技	妖魔命中時 +1戦力	[型] 大封印 (大封印): 5活力、戦闘1回。妖魔1体に2d10+智+退魔+3 >= 防備+4。成功時 封印 : 戦闘終了まで行動不可。失敗しても2戦力

真言退魔流 (真言退魔流)

- **類型:** 秘人秘伝・**付加:** 名もなき盲目法師NPC。真言（マハーマントラ）秘伝書にアクセス。金剛杵（金剛杵）の製作法を伝授・**制約:** 「音を武器にする者は音に食われる。」流派技法使用后、該当間合内の**すべての交渉・命令判定 -3**（声が真言に侵蝕される）。乱用すると永続的な声の変質 — GMが3連続間合使用時に「霊的侵蝕」イベントを発動
- **三道六心:** 忠または慈。「音で魔を掃う。その代価を身体で払う。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	妖魔 +2攻撃	[型] 大日真言 (大日真言): 3活力、間合1回。自分の区域 + 隣接1区域に聖なる振動。範囲内の 妖魔全員 に2d10+智+退魔 >= 防備。各1戦力。非実体妖魔にも有効
秘技	妖魔命中時 +1戦力	[型] 金剛杵撃 (金剛杵撃): 4活力、戦闘1回。妖魔1体に2d10+智+退魔+4 >= 防備。 3戦力 + 呪い・憑依即時解除 + 対象が将級以下なら 恐怖 (1間合) 。人間対象には1戦力のみ

※

出典: co-04-04 § 退魔流派

2-8. 銃術流派 (銃術流派)

銃術は弓術技能を使う（弓・鉄砲包括）。二つの流派は弓術スロットの免許・秘技を置換する。

稲富流 (稲富流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 稲富一甘（稲富一甘）の射撃道場ネットワーク。火薬・弾丸補給交渉 +2。国友座縁故・**制約:** 「火器は正面から撃つ」という教義。潜入状態の奇襲射撃禁止。違反時に道場出入り禁止
- **三道六心:** 覇または忠。「戦場の効率は火器にある。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	鉄砲再装填2活力	[素養] 速射法 (速射法): 鉄砲再装填を1活力に減少。毎呼吸射撃可能
秘技	鉄砲2区域射撃	[型] 三段撃発 (三段撃發): 4活力、間合1回。3丁の鉄砲を交互に射撃。3連射。各2d10+弓術 >= 防備。各1戦力。3発すべて命中時、追加1戦力 (合計4戦力)

南蛮流 (南蠻流)

- **類型:** 自己流・**付加:** 南蛮技術にアクセス — 異国の火器・火薬・道具入手判定 +3。外人NPCネットワーク・**制約:** 「異国人」として扱われる。保守的勢力 (比叡連・一向一揆) との交渉 -2。同門・道場なし
- **三道六心:** 無心または覇。「力は海の向こうから来た。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	鉄砲再装填2活力	[素養] 異国設計 (異國設計): 鉄砲の射程が3区域に拡張。火薬効率化。代わりに再装填2活力維持
秘技	鉄砲2区域射撃	[型] 大砲 (大砲、カノン): 5活力、戦闘1回。南蛮大砲使用。対象区域全員に2d10+弓術+3 >= 防備。各2戦力。区域地形ギミック1つ破壊

※

出典: co-04-04 § 銃術流派

2-9. 医術流派 (醫術流派)

曲直瀬流 (曲直瀬流)

- **類型:** 有名門派・**付加:** 曲直瀬道三 (曲直瀬道三) の医学ネットワーク。薬材入手交渉 +2。各地医院宿泊・**制約:** 「医者には敵を治療せねばならぬ時もある。」戦闘不能の敵の治療要請を拒めば破門判定
- **三道六心:** 慈。「生かすことが医者の本分。」

段階	基本マヌーバ	流派置換マヌーバ
免許	治療1戦力回復	[型] 鍼灸術 (鍼灸術): 2活力、間合1回。味方1体に鍼と灸。2戦力回復 + 状態異常1つ解除 (毒・呪い・恐怖など選択)
秘技	小康時全員 +1戦力	[素養] 戦場外科 (戦場外科): 小康時の治療に +1戦力ボーナス (合計で全員 +2戦力)。追加で戦闘中、戦闘不能の味方1体に2d10+智+医術 >= 15成功時、1戦力で戦闘復帰 (間合ごとに1回)

※

出典: co-04-04 § 医術流派

3. 流派を選ぶ法 — 君の剣が答えるべき3つの問い

流派は特技スロットひとつを丸ごと使う。置換マヌーバは強いが、類型がついてくる縁と制約を共に背負う。選ぶ前に、以下の三つの問いに答えよ。

問い1 — 君はどのように勝ちたいか。 先に打って終わらせたいか（香取の先の態度、示現の蜻蛉の構え、稲富の速射）、相手の武器と意志を奪いたいか（柳生の無刀・活人剣、竹内の関節技・無殺）、それとも妖魔を浄化することに特化したいか（宝蔵院・修験・真言）。流派置換マヌーバの形こそ、君が戦闘で繰り返すことになる動作である。

問い2 — 君はどのような縁を引き受けられるか。 三つの類型はそれぞれ異なる契約である。**有名門派**は道場・同門の支援と交渉 +2を与えるが、名誉を毀損すれば破門され、特技スロットは戻らない。**秘人秘伝**は師匠一人と秘伝書を与えるが、師匠の秘密任務というキャンペーンフックを負う。**自己流**は最初の対戦にのみ通じる看破不可を与える代わりに独りで歩む — 二人目の相手から利点は消える。キャンペーンでGMと絡む仕方がここで定まる。

問い3 — 君の心と合うか。 流派ごとに自然に合う三道六心がある。香取は忠、柳生は慈・真、示現は覇・忠、二刀流は無心・魔、竹内は慈、曲直瀬流は慈である。合う心を選べば物語が滑らかになり、あえてずらして選べば葛藤が生まれる — 「先に打つことが正義か」（香取）、「刀なしで勝つということの意味」（柳生）、「一度で足りるという慢心の代価」（示現）。どちらであれ意図された選択であればよい。

三つの問いの答えが一つにまとめられ、その流派が君の剣である。答えが割れるなら、流派を遅らせて特技スロットを技能・武器に先に使うのも正当な選択である。ひとつの技能には流派を一つだけ載せられるので、急ぐ理由はない。

※

出典: co-04-03 § 5 (流派と三道六心), co-04-04 各流派の三道六心注釈

4. さらに多くの流派 — 拡張資料

上記の流派で9つの技能がすべて覆われる。これで足りなければ、拡張資料が剣の道をさらに広げる。

EX2は剣術4流派に加えて**新規剣術流派12種**を載せる — 幕末武士の実戦剣法から朝鮮の勢法・中原の唐刀・西欧のリヒテナウアーまで、異国の剣を包括する。**FC03**は12剣豪の列伝とともに**新規流派3種**を加える — 塚原ト伝の鹿島新當流（鹿島新當流）、佐々木小次郎の巖流（巖流）、伊東一刀斎の伊東一刀流

(伊東一刀流)。三つとも創始者一人の剣から生まれた流派である。これらはすべて同じ置換規則に従うので、この本の流派と席を争わず、選択の幅だけを広げる。

※

出典: ex2-10-01 (剣術新規流派12種), fc03-03-00 (新規流派3種)

まとめ

- 流派はひとつの技能の**免許 (3点)・秘技 (4点) マヌーバ**を置換する。判定ボーナス (+1/+2/+3) と武器技法は流派と無関係に維持される。
- 習得費用は**特技スロット1つ** (作成時または奇数段昇段時)、前提は当該技能**習得 (2点) 以上**、ひとつの技能に流派は**一つだけ**。
- 流派には三つの類型がある: **有名門派** (交渉 +2・支援 / 破門の危険)、**秘人秘伝** (師匠・秘伝書 / 秘密任務)、**自己流** (最初の対戦に看破不可 / 独り)。
- この本の流派は剣術4、槍術2、体術1、忍術2、弓術2、呪術2、退魔2、銃術2、医術1である。
- 選ぶときは三つの問いに答えよ: **どのように勝つか・どのような縁を負うか・どのような心と合うか**。
- さらに必要ならEX2 (剣術12種)・FC03 (3種) がある。



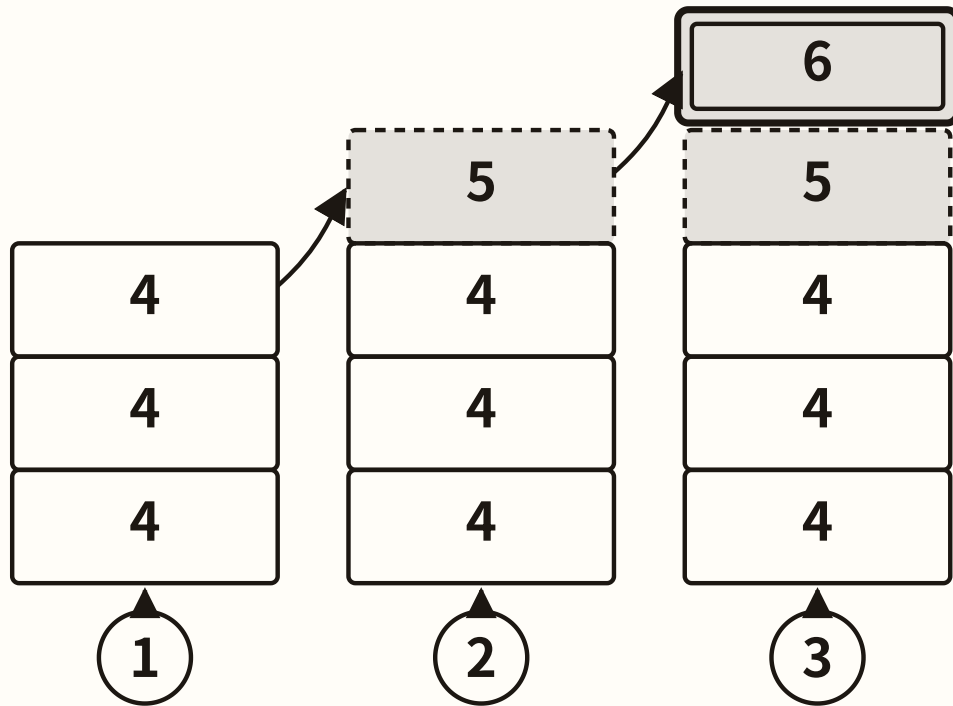
兵装と装備

ARMS & EQUIPMENT · 병장과 장비



武器が戦法を決める。同じ「刀」でも、形によって全く別の戦いをする。君のキャラクターが何を手に握るかは、そのまま「どの区域、どの戦術で活躍するのか」の選択だ。この章は、その選択に必要なぶんだけを絞る — 標準武器八振り、身を守る甲冑四種、道の上の所持品、そして名を持つ刀の存在だ。一つの武器で全ての状況をまかなおうとするな。キャラクターごとに一つから二つの輝く区域があれば足りる。

武器の等級 — 技法の数



◆ 武器等級 3段の技法梯子図解

番号	意味
1	普及品 — 3技法
2	業物 — 4技法
3	名品 — 5技法
4	基本技法 (攻撃A・攻撃B・防御)
5	免許技法 (業物以上で開放)
6	名品技法 (名品専用)

武器は三つの等級に分かれる。等級が上がるほど、使える技法が一つずつ増える。

等級	説明	技法の数
普及品 (普及品)	量産型。足輕の標準。市場で購入可能。	攻撃A + 攻撃B + 防御 = 3
業物 (業物)	職人の手を経た良質の武器。依頼または戦利品。	3 + 免許技法 = 4
名品 (名品)	名のある武器。固有の物語。シナリオ報酬・遺産。	4 + 名品技法 = 5

君の最初のキャラクターは、たいてい普及品を持つ。**[免許]**が付いた技法は、その武器が業物以上であるときのみ使える。

※

出典: co-07-01 § 武器の等級

標準武器8種



by GPT image 2

◆ 標準武器8種の静物

以下は八系統を代表する標準武器だ。各武器は**攻撃A・攻撃B・防御**の三技法を基本として持ち、**【免許】**技法は業物以上でのみ開く。判定式は常に $2d10 + \text{修正値} \geq \text{防備}$ の一形であり、防備を迂回するタグ (**【貫通】**・**【直撃】**・**【霊体】**)は効果欄に明記される。「活力」はその技法を使うのに要する活力費用、「戦力」は命中時に敵へ与える戦力の減少だ。

※

予約防御技法の「予約中は防備 +1」は武術の構えから生じる非甲冑ボーナスであり、**【直撃】**で無力化される(甲冑・盾ボーナスは残る)。

1. 打刀 (打刀) — 標準刀

最もありふれた刀。万能だが傑出はしない。使い手の技量が刀の価値を決める。受け流しの予約活力が1で最も安いのが強みだ。

技法	種別	活力	判定	効果	限界
横斬り (横斬り)	攻撃A (勇)	2	2d10+勇+剣術 >= 防備	1戦力。標準攻撃。	—
突き (突き)	攻撃B (技)	2	2d10+技+剣術 >= 防備	[貫通 2]。1戦力。	—
受け流し (受け流し)	防御	予約1/即興2	2d10+技+剣術 >= 敵攻撃	被撃無効。	—
[免許] 一閃 (一閃)	攻撃	3	2d10+勇+剣術 >= 防備	1戦力。次の被撃時(防御・回避で被害を無効化した場合を含む)自動反撃+2d10+勇+剣術。攻防一体。	間合1回

区域ボーナスなし(どこでも同一)。価格: 金貨5。

2. 斬馬刀 (斬馬刀) — 斬馬刀、大型刀

騎馬武者を馬ごと斬るための大型刀。重くて連打が不可能だが、会心時に極大の被害を出す。

技法	種別	活力	判定	効果	限界
斬馬 (斬馬)	攻撃A (勇)	3	2d10+勇+剣術 >= 防備	1戦力 + 騎馬対象時 追加1戦力 。	—
切上げ (切上げ)	攻撃B (體)	3	2d10+體+剣術 >= 防備	1戦力 + 敵無防備(次の呼吸)。	呼吸1回
刀身受け (刀身受け)	防御	予約2/即興3	2d10+體 >= 敵攻撃	被撃無効。防御が会心時、敵の武器を1間合封印。	—
[免許] 一刀両断 (一刀両断)	攻撃	4	2d10+勇+剣術+1 >= 防備	2戦力 。会心時 3戦力 。	間合1回

区域ボーナス: 前列 +1。心府では活力 +1(長柄武器扱い)。価格: 金貨7。

3. 素槍 (素槍) — 直槍

装飾のない直線形の槍。足軽の基本武器。前列で制圧を立て、射程で牽制する。

技法	種別	活力	判定	効果	限界
直突き (直突き)	攻撃A (勇)	2	2d10+勇+槍術 >= 防備	1戦力。射程: 同区域+隣接前列。	—
薙ぎ (薙ぎ)	攻撃B (體)	2	2d10+體+槍術 >= 防備	被害なし。対象を 強制移動 (隣接区域)。	呼吸1回
牽制 (牽制)	防御	予約2/即興3	敵移動時に自動	区域進入の敵に2d10+勇+槍術 >= 防備。命中時、移動中断+1戦力。	—
[免許] 槍壁 (槍壁)	構え	2	—	維持中、自区域の制圧力 +3。前列では +4。移動不可。	維持

区域ボーナス: 前列での直突き +1。心府で活力 +1。価格: 金貨2。

4. 薙刀 (薙刀) — 長刀槍

長い柄に刀身を付けた武器。刀のように斬りつつ、槍のように射程が長い。多数の敵を相手にする広域斬りに強い。

技法	種別	活力	判定	効果	限界
横掃 (横掃)	攻撃A (勇)	3	2d10+勇+槍術 >= 防備	同区域の敵 2体 に判定。各成功時に1戦力。広範囲(2体に分散)。	—
上段斬り (上段斬り)	攻撃B (技)	2	2d10+技+槍術 >= 防備	1戦力。射程: 同+隣接。	—
薙刀受け (薙刀受け)	防御	予約1/即興2	2d10+技+槍術 >= 敵攻撃	被撃無効。射程外(隣接区域)からの攻撃も防御可能。	—
[免許] 連環掃 (連環掃)	攻撃	4	2d10+勇+槍術 >= 防備	同区域の敵 全員 に判定。各1戦力。	間合1回

区域ボーナス: 前列 +1。心府で活力 +1(長柄武器)。価格: 金貨5。

5. 大弓 (大弓) — 長弓

長距離狙撃用の弓。後列から安全に射撃する。弓は射撃ごとに無費用で自動再装填するため、再装填が防御スロット・移動を占有しない — これが鉄砲との核心的な対比軸だ。

技法	種別	活力	判定	効果	限界
直射 (直射)	攻撃A (勇)	2	2d10+勇+弓術 >= 防備	1戦力。射程: 2区域 。	—
曲射 (曲射)	攻撃B (智)	3	2d10+智+弓術 >= 防備	1戦力。遮蔽無視。射程: 3区域 。	呼吸 1回
弓幹受け (弓 幹受け)	防御	予約2/ 即興3	2d10+體 >= 敵攻撃	予約中、防備 +1。防御成功時、被害-1戦力(最低1)。防御が会心時、被撃無効。近接の非常防御。	—
[免許] 貫通 射 (貫通射)	攻撃	3	2d10+勇+弓術 +1 >= 防備	[貫通 2]。2戦力。後ろの敵にも1戦力。	間合 1回

価格: 金貨5。長距離狙撃・後列専門。

6. 種子島 (種子島) — 標準火縄銃

南蛮から渡ってきた火縄銃。重装甲を撃ち破る唯一の標準武器だ。再装填が防御スロットを占有するの
が、強い鎧迂回の代償だ。

技法	種別	活力	判定	効果	限界
直射 (直射)	攻撃A (—)	2	2d10+弓術 >= 防備	[貫通 全体]。1戦力。射程: 隣接区域。	—
曲射 (曲射)	攻撃B (智)	3	2d10+智+弓術 >= 防備	1戦力。遮蔽無視。射程: 2区域。	呼吸1 回
再装填 (再装填)	防御	2	—	次の射撃が可能。射撃後に必須。 再装填中は移動不可 。	—
[免許] 三段射撃 (三段射撃)	攻撃	4	2d10+弓術 >= 防備	[貫通 全体]。 2戦力 。3発連続(事前装填)。戦闘開始前に準備が必要。	戦闘1 回

価格: 金貨8。

※

鉄砲判定規約。 鉄砲の個人単一標的射撃は **2d10 + 弓術 >= 防備** で振る — **能力値は加算しない**。[貫通 全体] が甲冑・盾を無力化するため、重装甲(防備16 → 有効10)も撃ち抜くが、**回避・構え・結界・遮蔽など非甲冑の防備はそのまま命中に反映される**(その領域は[直撃] ゆえ鉄砲では抜けない)。会心 = 2戦力 + 後ろの敵1戦力。

7. 短刀 (短刀) — 標準短刀

万能の補助短刀。心府の乱戦で疲れない。短兵器ゆえ、心府での連撃疲労のペナルティが-2の代わりに-1に緩和される。

技法	種別	活力	判定	効果	限界
突き (突き)	攻撃A (勇)	1	2d10+勇+剣術 >= 防備	[軽量]。1戦力。	—
懐入り (懐入り)	攻撃B (技)	1	2d10+技+剣術 >= 防備	[軽量]。1戦力。心府で[貫通 3]、心府の外で[貫通 1]。	—
緊急回避 (緊急回避)	防御	予約1/ 即興2	2d10+技 >= 敵攻撃	被撃無効。失敗しても被害-1戦力(最低1)。相手の会心は通常成功として扱う。	—
[免許] 急所貫き (急所貫き)	攻撃	2	2d10+技+忍術 >= 防備	[貫通 2]。2戦力。会心時に出血。	間合 1回

価格: 金貨1。心府で連撃疲労-1を適用。

8. 素手 (素手) — 体術

素手の格闘。武器を失っても、武器を禁じられても残る最後の手段。心府で特に強い。

技法	種別	活力	判定	効果	限界
打撃 (打撃)	攻撃A (勇)	1	2d10+勇+体術 >= 防備	[軽量]。1戦力。(野人=一般扱い)	—
組み (組み)	攻撃B (體)	2	2d10+體+体術 vs 敵 2d10+體	被害なし。捕縛(移動不可1間合)。	呼吸1回
押し出し (押し出し)	防御	予約2/即興3	2d10+體+体術 vs 敵 2d10+體	敵を強制移動(隣接区域)。被害なし。	—
[免許] 連鎖技 (連鎖技)	攻撃	2	2d10+勇+体術 >= 防備	1戦力+捕縛。打撃と組みを一度に。	間合1回

価格: なし(素手)。心府 +2ボーナス。

※

出典: co-07-01 § 刀類・槍類・弓類・銃類・短兵類 (標準武器抜粋)

武器を失ったとき — 臨時武器

刀を失ったか、それしか手がないとき、手に触れる全てが武器になる。竹槍・鎌・石・包丁・錆びた刀のような臨時武器は、**名品/業物/神器にはなれず、免許技法がなく、技法は主攻撃一つと防御一つだけだ**。鍛えられておらず手に馴染まないため、**すべての個人攻撃判定に命中-1**が常に適用される。例えば竹槍は $2d10 + \text{勇} \geq \text{防備}$ (これに常時命中-1) で1戦力を与える突き一つと、柄受け一つが全てだ。価格は0~1金貨、どこでも拾える。

※

出典: co-07-15 § 共通仕様 (命中-1・技法2つ・免許なし)

甲冑 (甲冑)

鎧は防備を上げるが、重い鎧は呼吸を苦しくし、動きを鈍くする。鎧の活力ペナルティは**體(體)修正値のぶん相殺される**。

鎧	防備	活力ペナルティ	備考
武装なし	10	—	基本
軽甲 (革、鎖子)	12	—	足軽の標準
中甲 (当世具足)	14	-1活力	體(體)で相殺可能
重装甲 (大鎧)	16	-2活力	體+2以上を推奨
盾	+1	—	片手武器のみ可能

防備は表の値がそのまま目標値だ。攻撃命中判定は $2d10 + \text{攻撃修正値} \geq \text{対象防備}$ 。

體(體)で相殺する法。中甲(-1活力)を着て體+1なら、ペナルティが0になる。重装甲(-2活力)を着て體+1なら、実質-1活力が残る。だから重装甲は體+2以上のとき推奨される。盾は防備+1を与えるが、片手武器とのみ併用できる。

甲冑の損傷と修理。【破壊】タグを持つ攻撃に当たれば、その攻撃の甲冑減少が修理まで残る。戦闘中に整備スロットで鎧の追加分を+1だけ一時回復でき(同じ鎧に1回限り)、戦闘後の1時間の野営補修で+2(金貨1)、鍛冶場の1日修理で完全回復(鎧価格の30%)が可能だ。

※

出典: co-03-05 § 防備、§ [破壊] 修理・回復

一般所持品の早見表

武器と鎧の他に、道の上の物たちだ。細密な経済はGMが扱うので、以下はキャラクターを仕立てるのに必要なぶんだけを絞った参照だ。

項目	値・備考
貨幣単位	金貨(金貨)。下の武器・鎧の価格が基準。
武器の価格帯	臨時武器 0~1・手槍・苦無など投擲類 0.5~1・標準近接 2~7・弓 3~5・鉄砲 8~20。
鎧の修理費用	野営補修 金貨1・鍛冶場修理 = 鎧価格の30%・名品/神器修理 = 50% + 同格の職人。
投擲武器の消耗	手槍・苦無・石などは投げれば喪失(消耗)。セットで購入(例: 苦無5個セット金貨0.5)。
再装填の物資	鉄砲・弓は別途の所持品管理なしで規則上処理(弓=無費用自動、鉄砲=防御スロット消費)。
鎧の応急部品	野営補修用の道具・予備部品(金貨1)で鎧の追加分+2を回復。

精密な物価・商取引・領地経済は、このハンドブックの範囲外だ。キャンペーン進行に必要ならGM資料を参照せよ。

※

出典: co-07-01 (価格)・co-03-05 §修理・回復 (修理費用)・co-07-15 (臨時武器の価格)

名品と神器 — 名を持つ刀



◆ 名品と神器の静物

標準武器の上には、名を持つ武器たちがある。**名品(名品)**は固有の物語を持つ武器で、標準の四技法に加えてその武器だけの**名品技法**を一つ持つ — 村正の一刀が胸甲を真っ二つにする類の、ただその刀にのみ宿った技だ。その上の**神器(神器)**は神格が宿った兵装で、鎧の等級位階の最上位に立ち、名品の甲冑すら【破壊】で断ち割れる。こうした武器は市場で買えない — シナリオの報酬か、血筋を伝って降りてきた遺産か、妖魔の巢の深い所に眠る遺物だ。このハンドブックは、それらが**存在するという事実**だけを伝える。個別のデータは基本ルールブックでGMが扱う — 君のキャンペーンがそうした武器に触れる日、GMがシートを手渡すだろう。

※

出典: co-07-01 § 武器の等級 (名品 = 5技法) ・ co-03-05 § 【破壊】 等級位階 (神器の甲冑)

要約

- 武器の等級: 普及品3技法・業物4技法(+免許)・名品5技法(+名品技法)。
- 判定は常に $2d10 + \text{修正値} \geq \text{防備}$ 。防備の迂回は [貫通] (甲冑無視)・[直撃] (回避・呪術無視)・[霊体] (霊魂)のタグで表記。
- **鉄砲**: 個人射撃 $2d10 + \text{弓術} \geq \text{防備}$ (能力値未加算) + [貫通 全体]。重装甲も撃ち抜くが、再装填が防御スロットを食う。
- 甲冑: 武装なし10・軽甲12・中甲14(-1活力)・重装甲16(-2活力)・盾+1。活力ペナルティは**體で相殺**。
- 臨時武器: 技法2つ、免許なし、**常時命中-1**。
- 名品・神器は**存在のみ紹介** — データはGM(基本ルールブック)が与える。

九



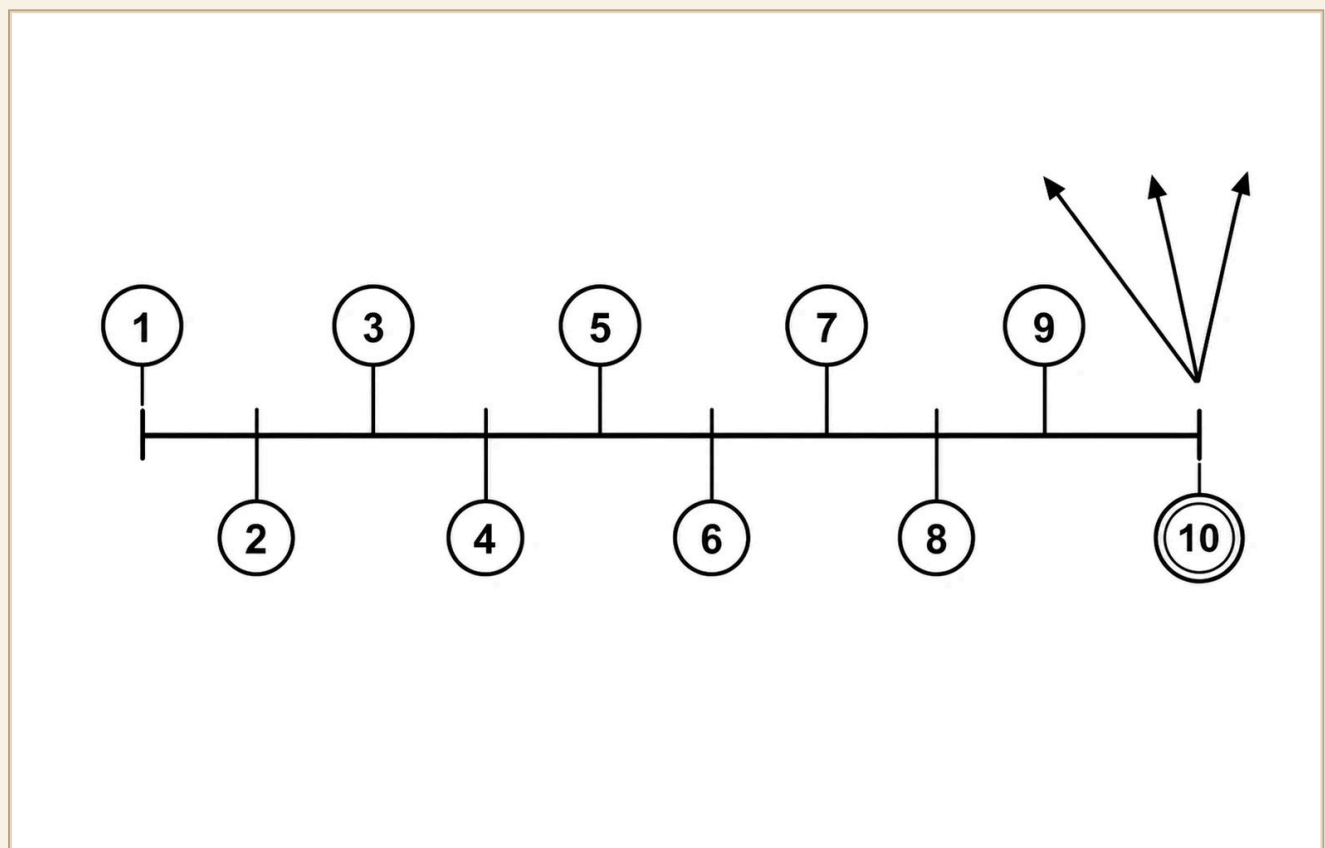
成長

GROWTH · 성장

初めて刀を握った手と、戦国に名を轟かせる手は、同じ手だ。その間に十度の悟りがある。奇数段で君は戦場の悟りを特技として刻み、偶数段で絶え間ない修練によって能力値と技能という基礎を固める。1段は刀を握ったばかりの青二才、5段は名の知られた武将、達人（10段）は戦国に名を轟かせる伝説だ。

この章は君のキャラクターが育つ規則を扱う。昇段が何を与えるのか、熟練等級をどれほど深く掘れるのか、最後の十度目の悟りでどんな名を残すのか — そして一人の武士が1段から5段までどのように育つのかを、実際のシートで示す。

昇段 — 十度の悟り



番号	意味
1/3/5/7/9	奇数段 — 特技獲得
2/4/6/8/10	偶数段 — 能力値・技能成長
10	最終分岐

マイルストーン

昇段は経験値を積み上げるものではない。戦場での悟り、生死の岐路で迎えた成長の瞬間だ。GMと君が合意して昇段を決める。下の条件のうち一つ以上を満たせば、GMが昇段を宣言する。

条件（1つ以上を選択）	備考
戦闘完遂 2～3回	GM裁量。基本条件
叙事的マイルストーン 達成	個人目標、重要事件など
技能活用に関わる悟り	「剣術で危機を乗り越えた」など
セッション終了時のGM宣言	マイルストーン方式

※

出典: co-04-02 § 昇段条件。

奇数段と偶数段

10段階は二つを交互に与える。**奇数段**（1・3・5・7・9段）では特技を得る。**偶数段**（2・4・6・8・10段）では能力値 +1と技能2点を得る。

段	偶数段 — 基礎成長	奇数段 — 特技獲得
1段	初期技能セット（9点）	クラス1段固有特技（自動） + 背景特技1 + 一般特技1
2段	能力値 +1 / 技能 +2点	—
3段	—	クラス特技1（3段目録） + 一般特技1
4段	能力値 +1 / 技能 +2点	—
5段	—	クラス特技1（5段目録） + 背景成長または一般特技1
6段	能力値 +1 / 技能 +2点	—
7段	—	クラス上級特技1（7段目録） + 一般特技1
8段	能力値 +1 / 技能 +2点	—
9段	—	クラス上級特技1（9段目録） + 背景成長または一般特技2
達人	能力値 +1 / 技能 +2点	クラス上級特技1 + 威名特技1

- **能力値 +1**: 望む能力値1つに +1。PC上限は +3だ。
- **技能 +2点**: 技能点2点を自由に配分する。ただし、下の熟練等級の項の免許以上の個数制限を守らねばならない。

※

出典: co-04-02 § 法 — 10段階交差成長表、§ 基礎成長詳細。

下位段特技選択の自由

昇段で新しい特技スロットを得るとき、その段の特技だけでなく、**下位段の特技**も選べる。5段の侍が5段クラススロットで3段特技「一騎討ち宣言」を遅ればせながら習うことも、9段のキャラクターが9段スロットを一般特技「強靱」に使うこともできる。一般特技スロットは常にすべての一般特技から段階制約なしで選ぶ。同じ特技を二度取得することはできない（強靱のように反復可能と明示された特技は例外）。

※

出典: co-04-02 § 特技選択の自由。

二つの道がある — 二重構成

大半のキャラクターは一つの職業を最後まで掘る。しかし**二つの道**を歩む者もいる。侍でありながら学者である者、浄土僧でありながら現人神である者。これが二重構成だ。

二重構成は、副職業の前提能力値・技能を満たした上で**3・5・7・9段への昇段時**に宣言し、以後は変更できない。キャラクターの段は一つだけで、すべて**主職業の段**として数える。副職業の段は記録・配分・累積しない。宣言した段と、その後の5・7・9段への昇段時、その段の**一般特技スロットを最大1つ支払い**、現在段以下にある副職業の**1・3・5段クラス特技**一つを借用できる。1段自動特技も無料では得ない。名人可能技能は主・副職業一覧の和集合となるが、技能点や各種上限は増えない。10段では三つの威名軸から**正確に1つ**だけ選び、組み合わせ威名は追加威名ではなく、**職業奥義を選ぶ場合にだけその分岐を置き換える**。

拡張職業のうちアウトサイダー（現代人・英霊・天人）の3職は二重構成の代わりに**適応**を使う。この時代の技法を正式な師事なしに観察と模倣で身につける規則で、二重構成とは択一だ。両規則の詳細な表が必要になれば基本ルールブック（co-04-02）にある。

※

出典: co-04-02 § 二重構成、§ 適応。

熟練等級 — 免許以上は何個までか

技能は5段階の熟練度を持つ。各段階は投資点数と判定ボーナスが異なる。

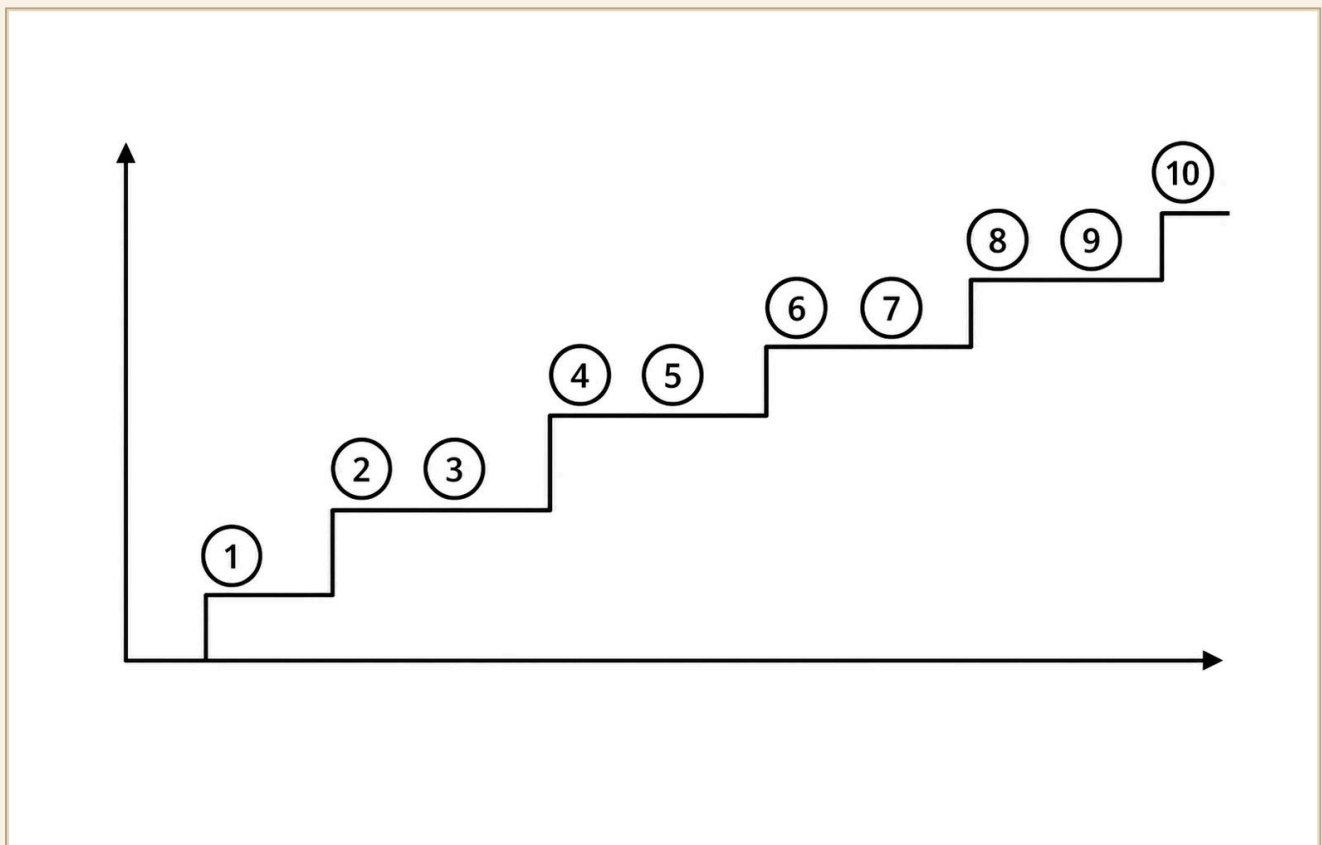
段階	投資点数	判定ボーナス	特殊利点	制限
入門 (入門)	1	+0	非熟練ペナルティ解除	—
習得 (習得)	2	+1	—	—
免許 (免許)	3	+2	技能別の戦術的利点	免許以上の合算個数制限
名人 (名人)	4	+3	活力規則を捻じ曲げる恩恵	2段+・クラス6技能・個数共有
聖人 (聖人)	5	自動成功	神話的能力	10段達人専用

入門すらない技能を使えば、判定に-2ペナルティ（非熟練ペナルティ）が付く。

※

出典: co-04-09-00 § 熟練度5段階。

免許以上の個数規則（再照合）



番号	意味
1-10	段別免許以上上限
2/4/6/8/10	偶数段で上限上昇

免許・名人・聖人は強力ゆえに**保有個数に限度**があり、三つはこの限度を**共に使う**。限度は段に従って増える。

- **1段**: 1個
- **偶数段昇段（2・4・6・8・10段）ごとに +1個**

これを解いて書けば次のようになる。

段	免許以上の保有上限
1段	1個
2段	2個
4段	3個
6段	4個
8段	5個
10段	6個

注意すべき点は三つ。

- 3・5・7・9段（奇数段）では上限が**上がらない**。個数の増加は偶数段昇段でのみ起こる。
- **名人（4点）は2段から**可能であり、クラスが許容した6技能の中でのみ到達する。1段キャラクターは名人を持ってない。
- **聖人（5点）は10段達人専用**であり、威名の「技能聖人」の項でのみ得られる。

※

出典: co-04-09-00 § 熟練度5段階 ※、co-04-02 § 基礎成長詳細。

威名 — 最後の一つの道

10度の昇段を経て達人（10段）に上れば、三つの岐路が開ける。そのうち**ただ一つ**だけを選ぶ。その選択がキャラクターの物語を完成させる。

岐路	何を完成させるか
1. クラスキャップストーン (職業の極意)	職業固有の戦術的潜在力を爆発させる究極技。侍の無双全身、浄土僧の法王など。
2. 背景キャップストーン (背景の極意)	1段から育ててきた背景を進化させ、世界の支配層となる。5段分岐路 (A/B) に応じて異なるキャップストーン。没落貴族Aの大名、農夫Aの一向一揆など。
3. 技能聖人 (技能聖人)	クラス許容の名人技能一つを5段階 (聖人) へ突破。剣術の剣聖、弓術の神弓など。サイコロ判定を超越する。

※

出典: co-04-05 § 法 — 3元体系。

威名はキャンペーン終結装置だ

威名の効果は意図的にコアシステムを無効化するように設計されている。剣聖は判定自体を (自動命中・自動回避)、軍神は活力経済を、法王は戦闘不能システムを崩す。これは欠陥ではなく意図だ。10段に到達したキャラクターは物語の頂点にあり、威名は**クライマックス戦闘1〜2回**のためのものであって、以後さらに十セッションを回すためのものではない。

推奨キャンペーン構造は三シーズンだ。1〜5段 (シーズン1) は突破・制圧力・心府・分隊が完全に意味を持つ時期、5〜9段 (シーズン2) は特技と流派がメカニズムを捻じ曲げる時期、10段 (シーズン3) は威名で最終敵対者を撃破し物語を終える時期だ。同じパーティに威名を持つPCが二人以上いれば核心メカニズムがすべて無効化されるので、GMは威名獲得をキャンペーン終結の合図として扱う。

※

出典: co-04-05 § GM警告 — 威名とキャンペーン終結、§ 推奨キャンペーン構造。

1→5段年代記 — 神樂正宗の五つのシーズン

先の規則を一人のキャラクターの成長に繋げて示す。第5章 (キャラクター作成ウォークスルー) で作った**侍・神樂正宗** (没落貴族) を、1段から5段まで五つのシーズンにわたって育てる。フィクションは例示のために新たに書いたものであり、数値は実際の規則そのままだ。

基本派生数値の公式を覚えておけ: **活力 = 10+技**、**戦力 = 3+體**、**制圧力オーラ = 美 (正の値のみ)**、**運命介入 = 運 (最小1)**。偶数段の能力値 +1がこの派生値も共に引き上げる。

1段 — 若き武将

神樂家は三代にわたって領主の先鋒を務めた武家だった。父・正次が妖魔討伐中に戦死し、領地が隣接の豪族に吸収された後、残ったのは古びた屋敷一軒と家臣二人、そして父の打刀一振りだけ。十六の春、カグラ藩の軍師・小泉が訪ねて来て言った — 「君の父の影がまだ戦場に残っている。」初陣は国境山道の小鬼討伐。足軽槍兵五人とともに狭い橋の上で不動の構えを取ったとき、正宗は父がなぜ一步も退かなかったのかを、身体で理解した。



項目	値
能力値	勇+2・技+1・體+1・智0・美0・運-1
派生	活力 11(10+技1)・戦力 5(3+體1+強韌1)・防備 14(重鎧)・運命介入 1
技能 (9点)	剣術 習得・闘志 入門・軍学 入門・威圧 入門 (クラス自動) + 交渉 入門・風格 入門・馬術 入門・生存 入門 (背景・自由)
特技	不動の陣 (1段自動・構え)・家名 (背景)・[空きの一般スロット1]
免許以上	0個 / 上限 1
背景・心	没落貴族 (ルート未選択)・忠

※

正宗は1段の一般特技スロットを次のシーズンへ回しておいた。剣術はすでに習得 (+1) だ。

2段 — 初めての冬を越えて (偶数段)

国境守備の初めての冬、正宗は二度の接戦をさらにこなした。雪に覆われた峠道で足軽が凍えた手で槍を落としたとき、彼は自らの身体で風を防ぎ、隊列を立て直した。力が付いた — 刀を握る腕がより重くなり、馬上での姿勢も安定した。偶数段の成長は華やかではない。ただ基礎が厚くなる。

変更点	内容
能力値 +1	勇 +2 → +3
技能 +2点	剣術 習得 → 免許 (3点、1点消費)・馬術 入門 → 習得 (2点、1点消費)
派生変化	なし (活力・戦力不変)。近接攻撃判定 +1上昇
免許以上	1個 (剣術免許) / 上限 2

※

昇級は等級値の**差額**だけを払う — 習得（2点）から免許（3点）へ上げるのに要するのは1点だ。ゆえに2段の技能 +2点のうち1点が残リ、正宗はその1点で馬術を入門から習得へ上げた。冬の峠道で身につけた馬上の均衡だ。剣術を免許に上げた瞬間、正宗は初の免許以上技能を持つ — 剣術免許の利点「剣膜」で打刀の防御技法予約費用が1→0になる。免許以上の上限2のうち1を使ったので、まだもう一つ余裕がある。

3段 — 名が付く（奇数段）

春、永蔵城外郭の小戦闘で正宗は敵将・小鬼の頭目と正面から向き合った。彼は初めて一騎討ちを宣言した — 狭い区域で二人だけの戦いを強い、部下たちをその外へ退けた。父が遺した剣が初めて「自分のもの」のように手に馴染んだ瞬間だった。戦闘が終わった後、彼は自ら甲賀の職人の工房へ行き剣を再び研いだ。「この剣に付く血は私が責任を負う。」その決意が身体をより固くした。

変更点	内容
クラス特技（3段）	一騎討ち宣言 （[型]、2活力、間合1回）
一般特技	熟練 （[素養]、技能1個に +1点 — 感知に配分）
派生変化	感知 +1点（戦力は1段の強靱以来 5を維持）
免許以上	1個（剣術免許） / 上限 2（奇数段ゆえ上限不変）

※

奇数段では免許以上の上限が上がらないという点を確認せよ。正宗の上限は依然として 2だ。

4段 — 剣を立て直す（偶数段）

二度目の大きな接戦で、足軽分隊一つが壊滅するのを防げなかった。その夜、幕舎で正宗は初めて涙を流し、翌日から手さばきを研いだ。刀を抜いて戻す動作が一呼吸のうちに滑らかに繋がり始めた — 技の成長とは即ち一呼吸に込められる行動の数だ。彼はこの頃、香取神道流の門を叩いた。老師範が言った。「君はすでに戦場で香取の半分を知っている。残りの半分は先を読む術だ。」

変更点	内容
能力値 +1	技 +1 → +2
技能 +2 点	馬術 習得 → 免許 (3点、1点消費) — 騎馬指揮用・感知 入門 → 習得 (2点、1点消費) — 先を読む眼
派生変化	活力 11 → 12 (10+技2)
流派習得	香取神道流 (剣術) — 一般特技スロット1個を投資。剣術免許マニューバが流派免許マニューバ「先の態度」に代替
免許以上	2個 (剣術・馬術免許) / 上限 3

※

偶数段昇段で免許以上の上限が2→3に上がった。正宗は馬術を免許に上げて2個を満たし、まだもう一つ余裕がある。流派は特技スロット1個を消費するが技能個数限度とは無関係だ — 流派はすでに持つ剣術免許のマニューバを代替するだけだ。

5段 — 逆転の将 (奇数段)



◆ 栄城の逆転の将

永蔵城攻城戦、味方前列が突破される瞬間、正宗は不動の陣で崩れる戦線を遮った。小鬼と足軽が入り乱れる乱戦の中で一時間を耐え、その間に後列が再編成に成功した。戦闘後、カグラ藩主が言った。「君の戦線は崩れなかった。」その一言で家の封地が回復された。正宗は**再建の道**を選んだ。去った昔の家臣たちが一人また一人と戻り、年老いた手で再び刀を握った。彼は彼らを一つの分隊に組織した ― 名を取り戻した者たちの分隊だった。部下たちは今、彼を「鉄壁」と呼ぶ。

変更点	内容
クラス特技（5段）	鉄壁守備 （〔素養〕） ― 不動の陣維持中に防備 +2、無防備免疫
背景分岐路	再建の道(A) → 5段特技 家臣召喚 （戦闘時に練分隊1個を無料配置）
派生変化	なし（奇数段）
免許以上	2個 / 上限 3（奇数段ゆえ上限不変）
背景・心	没落貴族ルートA（再建）・忠・流派 香取神道流

5段完成シート

神楽正宗 - 侍 5段

勇+3・技+2・體+1・智0・美0・運-1

活力 12(10+技2)・戦力 5(3+體1+強靱1)・防備 14・運命介入 1

背景：没落貴族ルートA（再建） | 心：忠 | 流派：香取神道流（剣術）

武器：打刀 - 横斬り(勇2) / 突き(技2・〔貫通2〕) / 受け流し(予1/即2)

〔免許〕 一閃(3活力・間合1回) / 〔流派免許〕 先の態度(構え)

特技：不動の陣(構え)・家名・強靱・一騎討ち宣言(型)

・鉄壁守備(素養)・家臣召喚(背景A)

免許以上 2/3：剣術免許・馬術免許

分隊：カグラ精鋭槍兵隊(卒5、防備13) + 家臣分隊(練3、防備13)

五つのシーズンの間に正宗は能力値二つ（勇・技）を上げ、技能二つを免許まで掘り、五つの特技を刻み、背景の分岐路で再建を選んだ。ここで5段だ。まだ剣聖も、大名も、威名もない。それはシーズン2と3の物語だ。正宗がどのように「鉄壁の正宗」となって威名・無双全身を得るのかは、基本ルールブックのサンプルシート（co-04-08-01）で続く。

※

出典: 数値典拠 co-04-08-01（侍サンプル1・5段）、co-04-07-01（侍特技）、co-04-01（没落貴族背景）、co-04-02（成長）。フィクションは例示用の新規執筆。

要約

- **昇段はマイルストーン**だ。戦闘完遂 2〜3回、叙事的マイルストーン、技能活用の悟り、セッション終了時のGM宣言のうち一つでGMが宣言する。経験値の累積ではない。
- **奇数段は特技、偶数段は基礎**。偶数段（2・4・6・8・10）ごとに能力値 +1（上限 +3）と技能 +2 点。新しい特技スロットは下位段特技も選べる。
- **二重構成**は、主職業の段一つの上に副職業の選択肢を有償で借用する。副職業の段はなく、1・3・5 段特技の借用、名人可能技能の和集合、職業奥義だけを置き換える組み合わせ威名分岐を提供する。威名は依然として正確に1つ。アウトサイダー3職は代わりに**適応**を使い、二つは択一だ。
- **免許以上（免許・名人・聖人）の個数上限は共に使う**：1段 1個、偶数段昇段ごとに +1（1・2・4・6・8・10段 = 1・2・3・4・5・6個）。奇数段では上がらない。名人は2段から、聖人は10段専用。
- **威名は3元のうち一つ**（クラスキャップストーン・背景キャップストーン・技能聖人）であり、キャンペーン終結装置だ。獲得は物語の終わり1〜3セッション前の合図だ。
- **1→5段年代記**：正宗は勇・技 +1ずつ、剣術・馬術免許、特技五つ、再建の道を経て5段「鉄壁」となった。威名はまだ遠くにある。



分隊

SQUADS · 분대



◆ 分隊陣形

戦場の華々しい主人公は君だが、戦線を実際に維持するのは名もなき兵士たちの分隊だ。足軽五人が槍を立てれば区域の制圧力が上がり、弓兵四人が後列に立てば敵は迂闊に前進できない。彼らは自ら判断しない。君の命令一言で動く。

この章は、君が分隊一つを連れて指揮するのに必要なものだけを収める。複数の分隊を回す大規模な合戦、勢力別精鋭分隊の全目録、無指揮状態の細部表は基本ルールブック（co-06）にある。ここでは、**君の活力で分隊一つを命令し、その分隊が揺らがぬよう繋ぎ止める法**を学ぶ。

1. 分隊とは何か

分隊は**同じ等級（卒または練） + 同じ武器**で束ねられた兵士の集団だ。人数は普通3～6名で、複数の個体が**一つのスタットブロック**で管理される。分隊は自ら行動しない — ただ**分隊命令**でのみ動く。区域に配置されているだけで制圧力ボーナスを与える。

分隊と区別すべきものが**個別ユニット**だ。式神・傀儡・将級の副官は1人（または1体）＝1ブロックであり、**分隊命令・総指揮・分隊戦術の対象ではない**。これらは結束力の数値を持たず、戦力・活力で管理

され、術者の操作アクションや自らのマヌーバ体系で動く。この章の規則はすべて**分隊**に関するものだ。

※

出典: co-06-00 § 個別ユニットと分隊ユニットの区分・co-06-06 § 分隊構成

2. 結束力 — 分隊が立っている理由

兵士たちは機械ではない。仲間が倒れ、妖魔が咆哮し、指揮官が見えなくなれば心が崩れる。**結束力**（**結束力**）は分隊が戦場に立ってられる意志の数値であり、分隊の士気であり耐久度だ。

- **基本結束力: 3。** 練分隊は**4**。
- 結束力が**0**に達すると分隊は**崩壊（潰走）**する（§5）。

結束力の減少

原因	減少量	チェック時点
分隊人員の半数以上損失	-1	小康時に一括
主（君）戦闘不能	-1（全分隊）	即座
妖魔の恐怖（精神耐性失敗時）	-1	小康時
心府進入 / 離脱	-1（各々）	即座
広域攻撃被弾	-1	小康時に一括

「人員損失」と「広域被弾」は毎攻撃ごとに引かず**小康時に一括精算**する。「主戦闘不能」と「心府進入/離脱」は叙事的瞬間ゆえ**即座**に反映する。

結束力の回復

方法	回復量
芸人特技「戦場の花」（小康）	+1
主（君）の美（美）士気判定（小康、成功時）	+1
浄土僧特技「阿弥陀の盾」	崩壊防止（0到達時に1を維持）

※

出典: co-06-06 § 結束力

3. 分隊命令 — 君の活力で動かす

老練な将の命令は短い。「前進。」「撃て。」「持ちこたえよ。」分隊はその一言で動く。命令は**君自身の活力**で支払う — 分隊は活力を持たない。

基本費用: 2活力。 君の**智（智）**が**+2以上**なら**1活力**。例外なし。

智（智）	命令活力
+1以下	2
+2以上	1

分隊を指揮するビルドなら智 +2以上を勧める。一つの間合に二、三度命令するなら活力1の差が大きい。

命令の種類

命令	追加費用	効果
前進	基本	分隊を隣接区域へ移動。
心府突入	+1活力	分隊を心府に投入。結束力 -1。
一斉射撃 / 攻撃	基本	分隊が射程内の敵1体を攻撃（下記参照）。
盾壁形成	基本	分隊の制圧力寄与 ×1.5。当該間合は移動不可。
後退	基本	分隊を後方の隣接区域へ移動。

「追加費用 = 基本」は、分隊命令費用（2活力、智割引適用）のほかに追加活力がないという意味だ。

一斉射撃 / 攻撃判定

2d10 ≥ 対象の防備（修正値なし — 分隊の集団火力）。命中ロールの結果の**強度**に応じて効果が変わる。別途の補助ダイスはなく、命中ロール**1回ですべてを決定する**。

命中ロール結果	卒/雑分隊対象	練+分隊対象	個別ユニット（将/主）対象
外れ（目標値未達）	0名除去	影響なし	影響なし
命中（目標値到達）	1名除去	結束力 -1	1戦力
命中 + 合計13以上	2名除去	結束力 -1 + 1戦力	1戦力
命中 + 合計17以上	3名除去	結束力 -2 + 1戦力	1戦力 + 無防備
会心（ダブル+命中）	3名除去	結束力 -2 + 1戦力	2戦力
天命（10-10+命中）	分隊全員除去または結束0（GM選択）	結束力 -3 + 2戦力	即死または3戦力

失敗時: 外れ。心府へ向けて撃ったなら誤射チェックがかかる。

※

出典: co-06-06 § 分隊命令

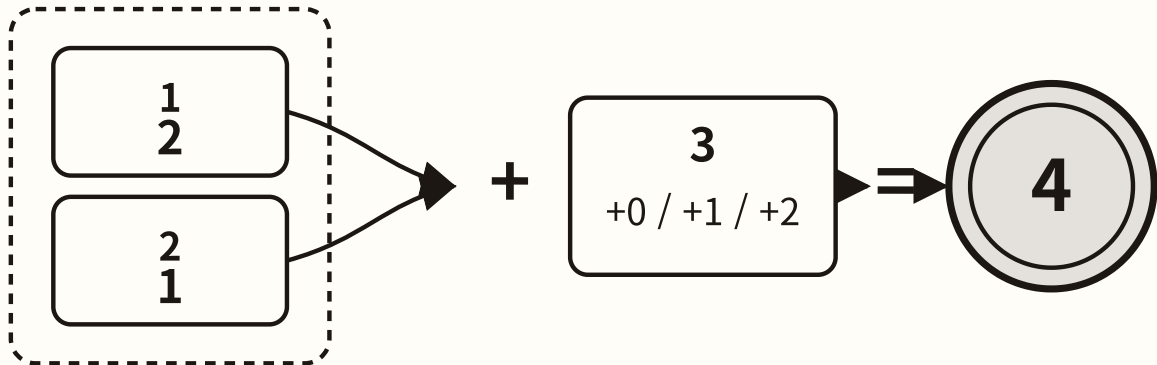
4. 戦術タグ — 分隊にも技法がある

分隊の行動は「前進」と「射撃」だけではない。精鋭槍兵は**三段槍壁**で突破を防ぎ、僧兵は**退魔経文**で妖魔の防備を削り、下忍は**煙幕**で視界を遮る。この固有の戦闘能力を**戦術（戦術）**と呼ぶ。戦術は個人マヌーバと同じ構造に従うが分隊単位で発動され、君の**分隊命令**で活性化される。

表記	類型	発動方式	説明
【戦術:型】	アクティブ	分隊命令活力 + 追加費用	君が活力を消費して分隊が特定の行動を遂行。
【戦術:構え】	維持	分隊命令活力で宣言	分隊が特定の陣形を維持。君が解除を宣言するか分隊が移動するまで持続。同時に 1個のみ 。
【戦術:素養】	パッシブ	常時適用	陣営基盤または分隊固有の特性。活性化不要。

【戦術:型】・【戦術:構え】・【戦術:素養】は個人特技の【型】・【構え】・【素養】と同じ構造だが、対象が分隊であるという点だけが異なる。

戦術発動費用



◆ 分隊命令コスト構成の図解

番号	意味
1	智+1以下の命令 (2活力)
2	智+2以上の命令 (1活力、智割引)
3	戦術自体の追加費用 (基本=+0 ・ +1活力 ・ +2活力)
4	総戦術発動費用

戦術発動費用 = 分隊命令費用 + 戦術自体の追加費用

分隊命令費用は2活力（智 +2以上なら1活力）であり、戦術追加費用は戦術ごとに **基本**（追加なし）・**+1活力**・**+2活力**と表記される。

※

例 ― 智 +2の学者が槍兵分隊に「三段槍壁」を命令:

分隊命令 = 1活力（智 +2割引）・三段槍壁の追加費用 = 基本 → **合計1活力。**

等級別の戦術スロット

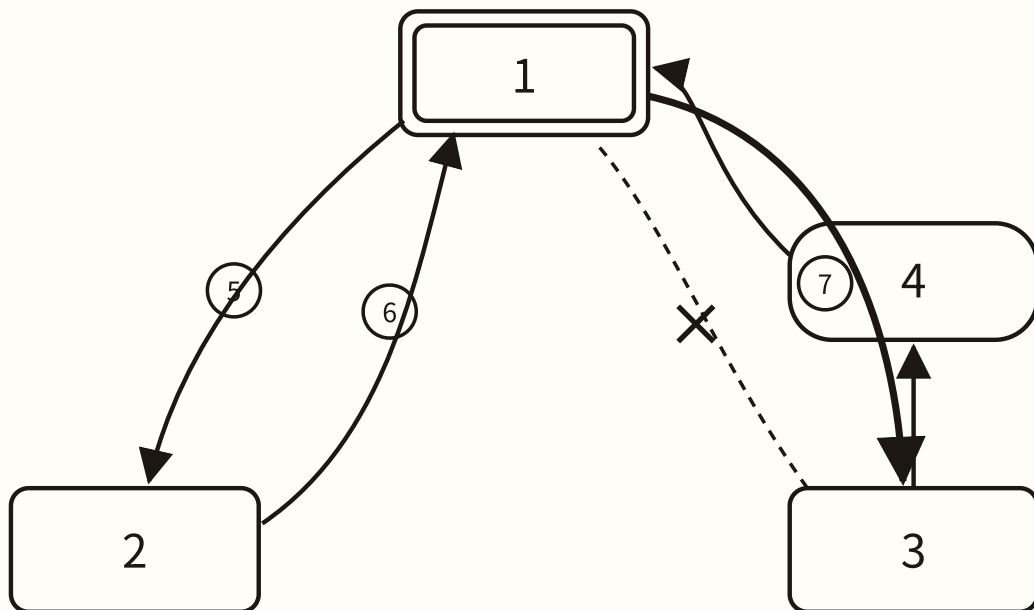
分隊が保有できる戦術の数は等級で定まる。

等級	戦術スロット
雑（雑）	0～1（持ち場守りまたは単一の基本攻撃1個）
卒（卒）	1 【戦術：型】 — 基本。精鋭/特殊の卒は追加で 1 【戦術：素養】可能。
練（練）	卒 + 1追加 （型または構え）
将（将）	練 + 1追加 — ほぼ個人と同格の戦闘オプション。
主（主）	フルキャラクターシート（陣営基盤は素養特技で保有）。

※

出典: co-03-07 § 2.5 分隊戦術表記・co-06-06 § 分隊戦術

5. 分隊の状態 — 正常・崩壊・潰滅



◆ 分隊状態の流れ図解

番号	意味
1	正常
2	崩壊
3	潰滅
4	戦闘後再編成（金貨 + 季節時間）
5	結束力0に達する
6	復帰 — 小康の美（美）判定成功（結束力1）または戦闘後の自動再集結
7	戦力0に達する、または「分隊潰滅」を直接宣言

分隊は三つの状態を行き来する。状態ごとに**復帰経路と回復費用が異なるので**、混ぜて扱ってはならない。

状態	結束力	戦力	戦場維持	制圧力寄与	戦闘中復帰	戦闘後処理
正常 (Active)	≥1	≥1	0	等級別の正規値	—	次の戦闘にそのまま出撃
崩壊 (Routed)	0	≥1	区域から除去	0	小康の美（美）判定で復帰可能	次の戦闘前に自動再集結
潰滅 (Destroyed)	—	0	区域から除去	0	不可	再編成が必要（金貨 + 季節時間）

崩壊（崩壊） — 結束力0 = 潰走

分隊員が瓦解して逃走・隠伏した状態だ。**戦闘力は消滅したが大半は生きている**。結束力が0に達すると（または浄土僧「阿弥陀の盾」等で防がれなければ）発動する。

- 分隊は現区域から除去され、制圧力寄与は0になる。「戦場外」の抽象空間へ退き、戦闘中は命令を受けられない。
- 戦闘中復帰（救援）**：小康ごとに君が $2d10 + \text{美（美）} \geq 13$ 判定をできる。成功すれば分隊は結束力1で復帰し、君の隣接区域に再配置される。失敗しても潰滅に転換されず、次の小康に再試行する。
- 戦闘後**：戦力が1以上残っていれば結束力1で自動回復する。人員・装備・経験が保存され、次の戦闘にそのまま出撃できる。

潰滅（潰滅） — 戦場復帰不可

分隊員の大多数が死亡または戦闘不能となり**物理的に消滅した状態**だ。次のいずれかで発動する：①分隊戦力が0に達する、②天命表・業報表・名品・秘技などが「分隊潰滅」を直接宣言。

- 分隊は戦場から完全に除去され、以後いかなる手段でも**同じ戦闘内の復帰が不可**だ。同じ陣営の他の分隊は士気打撃で結束力 -1を受ける。
- 戦闘後の再編成**には金貨と季節時間がかかる。再編成前はその分隊を出撃させられず、その間は君の分隊スロット1枠が空いている。

分隊類型	再編成費用	所要時間
民兵隊級（竹槍・郷土）	雇用費用 × 2（金貨6）	季節1
傭兵团級（卒5名）	雇用費用 × 2（金貨16）	季節1
盗賊団級	雇用費用 × 2（金貨10）または略奪地の再確保	季節1
精鋭分隊（練以上）	普通は雇用費用 × 3 + 季節2（GM裁量）	季節2
名のある副官（将級）を含む	永久喪失 — 新NPC招聘の叙事が必要	シナリオ単位

名のある副官（将級）が潰滅に含まれれば、当該NPCは永久喪失であり叙事的な里程標となる。

※

出典: co-06-06 § 分隊状態体系・§ 崩壊・§ 潰滅

6. 分隊と活力経済

分隊指揮は**君の活力プールの上で回る**。いくつかを共に覚えておけ。

- 命令は君の活力で支払う**。命令ごとに2活力（智 +2以上なら1活力）が出ていく。戦術を乗せれば戦術追加費用まで加わる。
- 君の活力は分隊と自らの戦闘で分け合う**。君自身の刀を振るうのにも活力が要る。一つの間合に分隊命令二度（2～4活力）を使えば、その分だけ君の攻防に使う活力が減る。指揮型と戦闘型の間の均衡が、すなわちこの活力配分だ。
- 命令対象は分隊のみだ**。式神・傀儡・将級の副官は分隊命令で動かない（個別ユニット）。学者の活力譲渡のような「分隊/主対象支援」の受信者にもなれない。
- 君が戦闘不能になれば**、すべての分隊が即座に結束力 -1を受け無指揮状態に陥る。指揮官を失った分隊の細部行動はGM資料に従う。

※

出典: co-06-06 § 分隊命令・§ 結束力・co-06-00 § 個別ユニット核心規則

7. 分隊類型の一覧表

勢力に属さない汎用分隊は、君が最も容易に雇って指揮できる兵力だ。金貨で買うか、村で徴集するか、裏路地で集めた者たちだ。下の値はすべてCO原文のまま。

項目	傭兵団（傭兵団）	民兵隊（民兵隊）	盗賊団（盗賊団）
等級	卒5名	卒5名	卒4名
戦力	1	1	1
防備	12	10	11
武器	刀（2活力）	竹槍（2活力）	短刀（1活力）
雇用費用	金貨8 / 季節	金貨3 / 季節	金貨5 / 季節または略奪許可
結束力	2（金で買った忠誠）	3（故郷防衛）	2（利益で結ばれた集団）
陣営基盤	なし	なし	なし

戦術要約

- **傭兵団** — 【戦術:型】 傭兵の一撃（追加費用 基本）： $2d10 \geq \text{防備}$ 。卒1～3除去（命中強度表適用） / 練 + 結束力 -1または1戦力。標準攻撃。・【戦術:素養】 金に忠実：毎小康に金貨1を支給すれば結束 +1（最大4）、未支給時 -1。
- **民兵隊** — 【戦術:型】 竹槍突撃（追加費用 基本）： $2d10-2 \geq \text{防備}$ 。卒1～2除去（命中強度表適用、ただし最大2まで） / 練+ 1戦力。弱いが安い。・【戦術:素養】 郷土守護：自らの領地区域で結束 +2、他地域で結束 -1。
- **盗賊団** — 【戦術:型】 奇襲略奪（追加費用 基本、限界間合1回）：潜入状態でのみ発動。敵卒1～3除去（命中強度表適用） + 金貨1獲得、潜入解除。・【戦術:素養】 逃走本能：結束0到達時に自動逃走（崩壊）、ただし小康時に自動復帰（1）。

練級へ昇級すれば：卒分隊が戦闘5回生存 + GM判断で**練**になれる。このとき戦力 +1、防備 +1、戦術スロット +1（型または構え1個追加）が付き、人員は精鋭化で減る（例：卒5名 → 練3名）。結束力の基本値も3から**4**へ上がる。昇級は戦闘回数を満たすだけで成るものではなく、叙事的な説得力がなければならない。

※

出典: co-06-06 § 汎用分隊（傭兵団・民兵隊・盗賊団）・§ 分隊昇級

要約

- **分隊 = 同じ等級（卒/練） + 同じ武器の3～6名の束。** 自体行動なく分隊命令でのみ動き、配置だけで制圧力を与える。式神・傀儡・将級の副官は個別ユニットゆえ分隊規則が適用されない。
- **結束力の基本3（練4）。0 = 崩壊（潰走）。** 戦力0 = 潰滅（戦闘内復帰不可）。崩壊は小康 $2d10+美 \geq 13$ で救援、潰滅は金貨+季節で再編成。
- **分隊命令 = 君の活力2（智 +2以上なら1）。** 命令・戦術ともに君の活力から出ていき、自らの戦闘と分け合う。
- **一斉射撃は $2d10 \geq 防備$ 一ロールで強度まで決定**（合計13/17、会心、天命）。
- **戦術 = [戦術:型/構え/素養]。** 発動費用 = 分隊命令費用 + 戦術追加費用。スロットは等級が定める（卒 1型、練 +1、将 +1）。
- **汎用分隊3種:** 傭兵団（防備12・結束2・金貨8）、民兵隊（防備10・結束3・金貨3）、盗賊団（防備11・結束2・金貨5）。

十一



ソロ神託

SOLO ORACLE · 솔로 오라클



共に刀を交える相手がまだいなくてもかまわない。この章は、GMなしで、君ひとりが本書だけで短い冒険を回す方法を扱う。共にする相手がいてもよい — 神託は、GMが即席で世界を開かねばならないときにもそのまま使える。

この章は本書で唯一新たに組まれた層である。それでも回す道具は変わらない。新しいサイコロも、新しい表の体系もない。君はすでに学んだ2d10とゾロ目、会心の文法をそのまま神託に載せて使う。GMがしていた判断 — 「それがそこにあるのか」「敵は何をするのか」 — をサイコロと優先順位表に委ねるだけだ。

※

この章は本ハンドブック全体で**唯一の新規規則層**である。ソロ神託は他の規則を一つも変えず、GMの空席だけを埋めるオプティンの道具である。

1. GMなき卓の約束

ひとりで回す卓には審判がない。だから卓が回るためには、いくつかの約束を先に定めておかねばならない。

- **君は二つの席に同時に座る。** 一つは君のキャラクターの席 — 何を望むのか、どこへ刀を向けるのかを定める席。もう一つは世界の席 — その世界が君のキャラクターに何をもって応えるのかを振る席。神託は二つ目の席で君が肩入れしないように押しとどめる仕掛けだ。

- **正直に問え。** 神託は、君がすでに答えを決めてしまった問いには役に立たない。答えが本当にどちらにもなりうる問い — 「廊下の突き当たりに見張りが立っているか」「この商人は私の正体を勘づいたか」 — にだけ振る。
- **出た結果を受け入れよ。** 神託が「否」を出したなら、その世界では否だ。気に入らなくても振り直さない。予想外の結果こそ、ひとりで回す卓を生きたものにする力だ。

場面フレーミンググループ

ソロプレイは場面（場面）単位で回る。一つの場面は次の四歩を一巡する。

1. **目標宣言** — この場面で君のキャラクターが何を成そうとするのかを一文で定める。「関門をこっそり通り抜ける」「村長から妖魔の所在を聞き出す」。
2. **神託** — 場面を立てるのに必要な事実を神託に問う（§2）。「関門に見張りがいるか」「村長は協力的か」。必要なら遭遇があるかもここで振る（§3）。
3. **判定・戦闘** — 神託が立てた状況を相手に実際の判定を振る。技能判定なら第3章の規則を、戦闘ならソロ戦闘手順（§4）に従う。
4. **記録** — この場面で何が起こったか、世界に何が新たに確定したかをジャーナルに書く（§5）。次の場面の目標は、たいていここから育つ。

一巡が終われば次の場面へ移り、再び目標を宣言する。キャンペーンは、このループが幾巡も積み重なったものだ。

※

出典: ソロ場面ループは本ハンドブック新規規則（第11章専用レイヤー）。用いる判定・戦闘・技能規則そのものは第3章（co-03-03～07）の引用。

2. 質問神託

世界に問いたいイエス/ノーの問いが生じたら神託を振る。文法は君がすでに知るそのままだ。

振り方

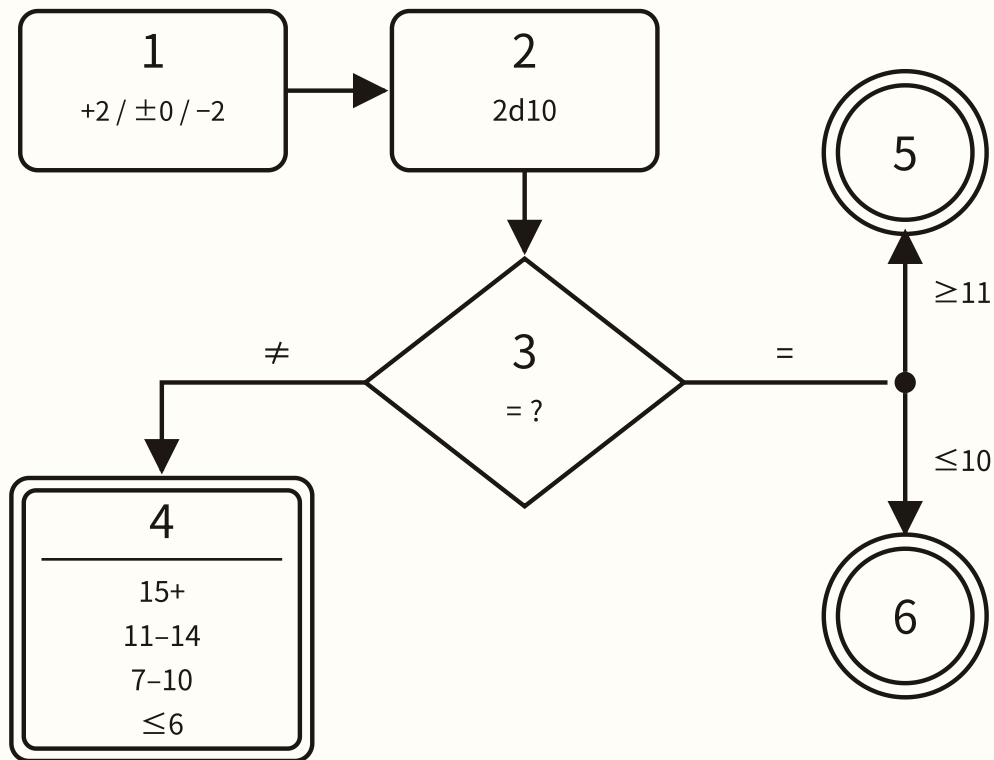
1. 問いが実現する**見込み**を三つのうち一つで見積もる: **確実**・**五分**・**薄い**。
2. **2d10**を振って合算し、見込みに応じた**補正 ±2**を加える。
3. 出た値（補正込み）を下の結果表で読む。

見込み	補正	いつ
確実	+2	ありそうだ。順理どおりならそうだ。
五分	±0	どちらにもなりうる。五分五分。
薄い	-2	意外だ。そうなる理由がさして見当たらない。

見積もりがつかなければ**五分**を使う。神託は当たりを付けることであって計算ではない。

※

出典: 2d10合算・鐘形曲線・修正値の文法は **co-03-01** §2d10基本判定。見込み補正±2と結果4分岐の閾値は本ハンドブック新規規則（第11章専用レイヤー）。



❖ 質問神託フローチャート

番号	意味
1	可能性を選ぶ — 確実/普通/希薄 (+2/±0/−2)
2	2d10 + 可能性補正
3	ゾロ目か確認
4	4帯の結果を読む (ゾロ目でないとき)
5	良い急展開 (ゾロ目 & 最終11以上)
6	悪い急展開 (ゾロ目 & 最終10以下)

結果表 (ゾロ目でないとき)

補正を加えた最終値を読む。二つのサイコロが**同じ目**なら、この表の代わりに下の急展開規則へ進む。

最終値	結果	意味
15以上	然り、しかも	然り — その上に君に有利な何かが付いてくる。
11 ~ 14	然り	問いのとおり然り。
7 ~ 10	否、ただし	否 — それでも小さな余地や慰めが残る。
6以下	否	問いのとおり否定される。

「しかも」と「ただし」は君が物語で埋める。関門に見張りが「いるか」に**然り、しかも**が出たなら — いて、その上に居眠りしている。**否、ただし**が出たなら — いない、しかしたった今通り過ぎた見回りの足跡が濡れている。

ゾロ目 = 急展開

二つのサイコロが**同じ目** (1-1、2-2 … 10-10) なら、神託が単純なイエス/ノーを超えて**急展開**を出す。判定の会心・失着の文法をそのまま準用する。

- 補正を加えた最終値が**11以上**なら → **良い急展開**。然り、それも劇的に。予想より大きく有利な展開が開く。(会心に対応)
- 最終値が**10以下**なら → **悪い急展開**。否、それも陰しく。状況が予想より大きくこじれる。(失着に対応)

急展開は場面の方向を大きく転じる出来事だ。新たな敵の乱入、思いがけない裏切り、隠された通路の発見、あるいは足元が崩れる破局。何を入れるかは君が定めるが、その重みは会心・天命と同じ格で扱う。

3. 遭遇



場面を立てるとき「ここで何に出くわすのか」が必要なら遭遇表を振る。まず遭遇があるかを神託で問い（たいてい**薄い～五分**）、あれば下の表を振る。ここでは一人でも気軽に振れる**雑・卒・練級**の範囲だけを載せる — その上の妖魔は基本ルールブックの領分だ。

遭遇表 (d10) — 雑・卒・練級

d10を一つ振って何が現れるかを読む。ステータスは基本ルールブックの妖魔図鑑（co-08-02）から移してきたものだ。

d10	遭遇	等級	要点ステータス
1	何もない	—	音だけの空音。緊張だけ残して過ぎる。
2	雑鬼(雑鬼)の群れ	雑	戦力 0 (攻撃宣言時に即死)・制圧力 0.5。自体行動なし。
3	アヤカシ(妖)人火	雑(海上)	戦力 0・制圧力 0.5。単独では無力、数十体が集まれば危険。
4	餓鬼(餓鬼)	卒	戦力 1・防備 10。爪裂き (2活力、勇、1戦力)・狂乱噛み (彼我無関)。
5	妖狐(妖狐)	卒	戦力 1・防備 11。爪 (2活力、技、1戦力)・変装構え・幻術回避 (予約 1/即興 2)。
6	舟幽霊(舟幽霊)	卒(非実体)	戦力 1・防備 12・非実体 (物理 d100 01~50 無効)。柄杓 (船舶浸水)・霧呼び。
7	大蜘蛛(大蜘蛛)	練	戦力 3・防備 13。毒牙 (1戦力+毒)・蜘蛛糸 (捕縛、移動不可 1間合)。
8	河童(河童)	練	戦力 2・防備 12。腕伸ばし (捕縛)・尻子玉 (捕縛相手に 2戦力)。皿が乾けば戦力 0。
9	放浪の卒/練妖魔	卒~練	上の 4~8 のうち一つが 指揮官なし で徘徊。活力 10で独立行動 (弱ければ 8、強ければ 12)。
10	急展開	—	神託のゾロ目規則を遭遇に適用。上級妖魔の気配、あるいは思いがけない協力者。この卓の脈絡に合わせて定める。

この表のステータスだけで戦闘を回せる。防御技法・特殊効果まで備えた全シートが気になれば、基本ルールブックの妖魔図鑑 (co-08-02) にある。

※

出典: 雑・卒・練のステータスブロックはすべて **co-08-02** (雑鬼・アヤカシ・餓鬼・妖狐・舟幽霊・大蜘蛛・河童)。放浪妖魔の活力 10規則 = **co-08-02** § 放浪妖魔。

香(香) ロール表 (d10) — 遭遇の第一印象

何に出くわしたにせよ、その存在は目に見える前にまず**香(香)**で来る。遭遇が定まったら d10をもう一度振ってその第一印象を定める。下の描写は基本ルールブック妖魔図鑑の香の叙述から各個体の特徴を抜き出して圧縮したものだ。

d10	第一印象 (香)	出典個体
1	細い口笛のような音が膝の高さで揺らめく。刀が掠めればそのまま散る。	雑鬼
2	乾いた革が擦れる音と唾を呑む音が先に来る。飢えが敵味方を選ばない。	餓鬼
3	草むらを滑っていた野犬の構えが、振り返ればいつの間にか道連れの顔をして傍らに立っている。	妖狐
4	霧が濃くなったかと思うと空の舟が一艘、音もなく近づいてくる。青白い手が舷を撫でる。	舟幽霊
5	顔に粘つく糸が絡みつく。視線を上げれば闇の中で八つの目が同時に光る。	大蜘蛛
6	頭頂の浅い皿に溜まった水が揺れる。水際へ誘い出す滑らかな青緑色の肌。	河童
7	穏やかだった水面が理由もなく沸き立ち、青白い人火が数十点に広がる。	アヤカシ
8	地が鳴り、鼻息混じりの低い唸りが先に聞こえる。何か人よりはるかに大きいものの。	(上級の気配 — 鬼類)
9	風の変事が先立つ。谷に突風が起こり、山の上から何かが見下ろす。	(上級の気配 — 天狗類)
10	足音はなく、寒気だけが先立つ。鎧の札が独りでに擦れる軋み。刀が空を切る予感。	(非実体の気配 — 怨霊類)

8～10は表になかった上級存在の気配を暗示する香だ。遭遇表から出たものとの香が食い違えば、その食い違いそのものを手がかりにせよ — 真物はまだ姿を現していないかもしれない。

※

出典: 香の描写は **co-08-02** 各個体の § 香原文の縮約 (雑鬼・餓鬼・妖狐・舟幽霊・大蜘蛛・河童・アヤカシ、そして鬼・天狗・怨霊の気配)。

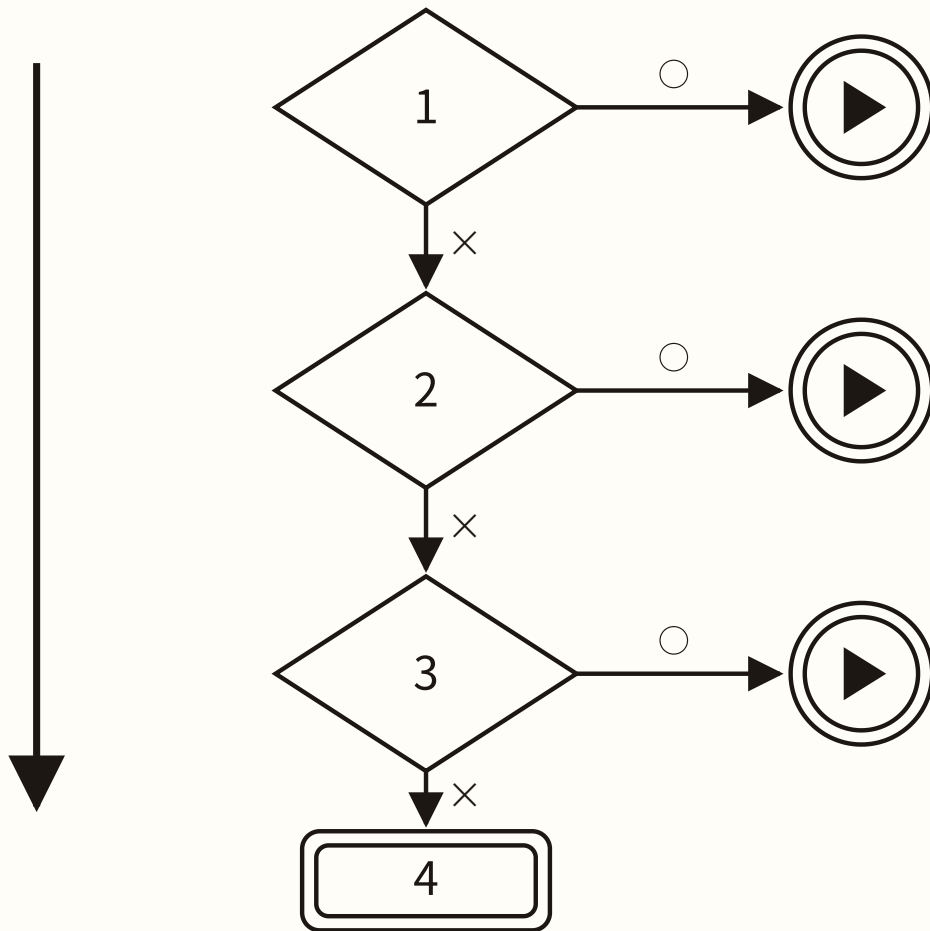
4. ソロ戦闘手順

戦闘に入ると、GMが敵を動かしてくれない。代わりに**敵行動優先順位スクリプト**がその席を代わる。敵の番 (自己カウント) が来たら、下の順序を上から辿って**実行可能な最初の項目**を実行する。条件を満たせなければ次の項目へ下る。

敵行動優先順位スクリプト

- 1. 構え [構え]** — 維持中の構えがなく、活力に余裕があり、この敵に構え技法があれば先に宣言する。
(構えは同時1つ。)

2. **限定技 (限定特殊攻撃)** — **【免許】** 技法や「間合1回」・「戦闘1回」のように使用回数が制限された強い技法があり、まだその卓で使えるならこれを使う。取っておかない。
3. **基本攻撃** — 上の二つが不可能なら標準攻撃技法（攻撃A/攻撃Bのうち命中が有利なほう）で一呼吸を満たす。
4. **予約 (防御予約)** — 攻撃する余力がないか次の被弾が見え透いて予想されるなら、余る活力で防御技法を予約しておく。



◆ ソロ戦闘の敵優先順位図

番号	優先順位
1	構え
2	限定技
3	基本攻撃
4	予約
○	条件を満たす — その項目を実行しこの手番を終える
×	条件を満たさない — 次の項目へ

このスクリプトは公式サイトに掲載された**戦闘シミュレーターの敵AIポリシーと同一の規則**だ — 構え → 限定技 → 基本攻撃 → 予約。本とツールが同じアルゴリズムを使うので、ツールで検証した戦闘バランスが卓上で手で振ってもそのまま成立する。

※

出典: 優先順位スクリプト = 公式戦闘シミュレーターのAIポリシー（サイト収録）と同一。構えスロット1つ・予約/即興・[免許]・間合/戦闘限界は **co-03-04**・**co-03-07** の引用。

対象・判定の処理

- **対象選択**: 1:1なら相手は一つだけだ。分隊を連れているなら（第10章参照）、敵は分隊命令規則に従う敵分隊でない限り、基本的に君のキャラクター（最も脅威的なユニット）を狙う。
- **命中・被害**: 敵の攻撃判定と被害は第3章の規則そのままだ。 $2d10 + \text{能力値} + \text{熟練} \geq \text{君の防備}$ で命中を振り、命中 = **1戦力**、会心（ゾロ目+成功） = **2戦力**（武器が明示すればその値）。被害ロールはない。
- **君の防御**: 敵の攻撃に予約しておいた防御技法があれば0活力で発動する。予約がなければ即興反応で使えるが、費用が**基本予約費用の1.5倍（四捨五入）**だ。一度の被弾に防御反応は1回だ。
- **運命介入**: 運(運)を持つキャラクターは $2d10$ を振った直後に $d10$ を一つ ± 1 調整できる。戦闘ごとに運修正値の分だけ（運が低くても最少1回）。最後の介入は、戦力 0にする致命傷の命中そのものを外させる最後の砦として取っておける。

勝敗 — 死なない設計

ソロ戦闘も第3章の戦闘不能規則に従う。戦力が 0になればそのユニットは戦闘不能となり戦場から除去される。ただしひとりで回す卓では**敗北を死ではなく分岐として扱う**ことを勧める — 生け捕られるか、追われるか、大事な何かを失ったまま生きて逃げる。どちらにせよ物語は続く。戦闘終了後に生死が懸かれば死亡判定（ $2d10 + \max(\text{體}, \text{運}) \geq 11$ 、成功時は重傷生存）を振る。

※

出典: 命中・被害・会心 2戦力・運命介入・戦闘不能・死亡判定は co-03-01・co-03-05 の引用。「敗北＝分岐」の推奨は本ハンドブックソロ設計（第11章専用レイヤー）。

5. ジャーナリング様式

ひとりで回す卓ではジャーナルがGMのノートを代わる。世界に何が確定したかを書いておかないと、次の場面で同じ問いをまた神託に問うことになる。形式は自由だが、場面ごとに下の五つの欄を埋めれば卓が乱れない。

◆ 場面 N - [題名]
目標 : (この場面で成そうとしたこと)
神託 : (問い → 見込み → 結果。例: 「見張りがいるか / 五分 / 否、ただし - 足跡が濡れている」)
展開 : (判定・戦闘で実際に起きたこと、二三行)
確定 : (世界に新たに固まった事実 - 次に神託で問い直さないもの)
次 : (ここから育った次の場面の手がかり)

「確定」欄がこの様式の核心だ。神託が出した答え、出くわした妖魔の正体、聞き出した名前と場所をここに集めておけば、それが君だけの世界辞典になる。キャンペーンが長くなるほど、この一覧が卓を支える。

一場面の事例

退魔巡礼シード (§6) の最初の場面を、第5章ウォークスルーの**正宗 (1段)** で実際に振ってみる。

場面目標: 「この村を苦しめるものの正体を明かす」。

- **問い1** — 「村長は真実をすべて語っているか？」怯えた様子ゆえ**五分** (±0) で見積もる。2d10 = **[6,3]** 合 9 → 7~10帯、**否、ただし**。嘘ではない — しかしすべてを語ってもいない。何かを恐れている。
- **問い2** — 「隠していることは妖魔と関わりがあるか？」村の入り口で裂かれた御札を見たので**確定** (+2)。2d10 = **[5,5]** — **ゼロ目**だ。合 10+2 = 12で11以上 → **良い急展開**。然り、それも劇的に — 村長が崩れるように打ち明ける。三日前から裏山の祠で娘の笑い声が聞こえるというのだ。死んだ娘の。
- **遭遇** — 日暮れの祠道。遭遇があるか？ **五分**。 **[8,4]** 合 12 → **然り**。遭遇表 (§3) d10 = **7** — **大蜘蛛** (練、戦力 3・防備 13)。香ロール d10 = 5 — 「顔に粘つく糸が絡みつ়く…」祠の怪異は狐の類ではなく蜘蛛だった。
- **戦闘の第一呼吸** — 正宗 (活力 11) が先に動く。横斬り (2) **[7,4]** 合 11+3 (勇+剣術) = 14 ≥ 13 命中、大蜘蛛の戦力 3→2。横斬り (2) **[3,5]** 合 8+3 = 11 < 13 空振り。残る活力で受け流し予約

(1)。今度は大蜘蛛のカウントだ — 敵スクリプト (§4) の②限定技から辿る: 蜘蛛糸 (捕縛) を試みる。以後は第3章の規則そのままに流れていく。

戦闘が終わればジャーナルに書く。

◆ 場面 1 - 祠の笑い声

目標 : 村を苦しめるものの正体を明かす

神託 : 村長は真実をすべて語るか / 五分 / 否、ただし - 怯えている

隠していることは妖魔と関わりがあるか / 確実 / 良い急展開 - 死んだ娘の笑い声

展開 : 祠道で大蜘蛛と交戦。最初の間合で1戦力を削り、蜘蛛糸を受け流した

確定 : 村長の娘は死んだ・祠に大蜘蛛が棲む・入り口の御札が裂かれていた

次 : 娘の「笑い声」は何だったのか - 蜘蛛の幻術か、別の何かか

問い二つ、遭遇一つ、戦闘一呼吸 — これだけが一場面の実際の嵩だ。「確定」欄の三行が次の場面の足場になる。

6. キャンペーンシード3種

何を目標に据えるか途方に暮れたら、下の三つの種のうち一つから始めよ。各シードは最初の場面の目標と、神託によく問う問いの結を定めてくれる。

放浪剣客 (放浪剣客)

当てもなく道を歩む剣客だ。村から村へ移り歩き、行く先々で競ってみる相手を探し、名を積む。最初の場面の目標はたいてい「この土地で競うに足る剣客を探す」だ。神託には相手の実力・気性・決闘の名分を問う。決闘一番一番を実際に振りたければ**果たし合い規則 (zn10、「一間の決闘」)**に差し替えよ — 1:1決闘を区域ではなく狙い間 (間) で扱うミニエンジンであり、fc03日本剣豪列伝の剣豪たちと実際に刀を交えられる。勝敗よりその過程で積まれる威名と、勝ってなお失うものをジャーナルに刻め。

退魔巡礼 (退魔巡禮)

妖魔に苛まれる土地を一つずつ巡る巡礼者だ。一つの土地の災いを鎮めれば、次の土地の噂が呼ぶ。最初の場面の目標は「この村を苦しめるものの正体を明かす」だ。神託と遭遇表 (§3) を最も活発に使うシードだ — 何が現れるのか、その弱点は何か、村人の言葉は真かを問い続けることになる。出くわす妖魔は雑・卒・練級から始まり、その背後に将・主級がいるかを神託で追っていく。香(香) ロール表の食い違いを手がかりにすれば「真物はまだ隠れている」という緊張が生きる。

家門再建 (家門再建)

戦乱に崩れた家門の最後の後裔だ。散った旧家臣を再び集め、失った拠り所を取り戻し、仇を数える長い呼吸のシードだ。最初の場面の目標は「旧家臣一人の行方を探す」だ。神託には人の心 — この者はいまだ忠実か、この同盟は信じるに足るか、噂の裏に誰がいるか — をよく問う。戦闘より交渉と決断が中

心になりやすいので、ジャーナルの「確定」欄に人物と関係を絶えず積んでおくことが特に重要だ。集まった者が増えれば分隊（第10章）を率いる場面へ自然に大きくなる。

要約

- **場面ループ**: 目標宣言 → 神託 → 判定・戦闘 → 記録。この一巡がソロプレイの単位だ。
- **神託**: $2d10 + \text{見込み補正}$ （確実 +2 / 五分 ± 0 / 薄い -2）。最終値 15↑=然り、しかも・11~14=然り・7~10=否、ただし・6↓=否。**ソロ目 = 急展開**（値 11↑ 良い、10↓ 悪い — 会心・失着を準用）。
- **遭遇**: d10遭遇表（雑・卒・練級、co-08-02引用） + d10香ロール表で第一印象。
- **ソロ戦闘**: 敵は優先順位スクリプト（構え → 限定技 → 基本攻撃 → 予約）で動く — combat-sim AI ポリシーと同一。敗北=分岐。
- **ジャーナル**: 目標・神託・展開・確定・次の五欄。「確定」が君だけの世界辞典になる。
- **シード**: 放浪剣客（果たし合い・zn10連携）・退魔巡礼・家門再建。

十二



最初の剣

THE FIRST SWORD · 첫 검

※

君はたった今、キャラクターを一人作った。さあ、そのキャラクターで一夜を歩いてみよ。

この章はGMなしに一人で読みながら進める**番号文段ゲームブック**だ。順に読む本ではない — 指示があるたびにその番号(¶)を探して跳ぶ。規則は一度に一つずつ開かれる。最初は賽二つとこの本と、たった今作ったシート一枚あれば足りる。

始める前に

用意するものは**10面体二つ**、**君が作った1段キャラクターシート**、そしてこの本だ。ウェブビルダーで作ろうと、ウォークスルー3人(侍・陰陽師・芸人)のどれかをそのまま使おうと構わない。どんな職業でもこの夜を最後まで歩ける。

このゲームブックは**判定を柔軟に指定**する。「感知で振れ」ではなく「君の能力値のうち最も高いもので振れ」と書かれた箇所が多い。君のキャラクターが何であろうと、自分の強みでこの夜を切り抜けよ、という意味だ。規則用語が初めて出たらその場で短く説明し、もっと知りたければ戦闘規則の章(→ **第3章**)を指し示す。

死なない。この夜に君が倒れても物語は終わらない — 敗北した文段は別の分岐へ続くだけだ。気楽に振れ。ここで学んだ失敗が、本物の卓で君を生かす。

始めるには **¶ 1**へ行け。

¶1



晩夏の日が山の稜線の向こうへ沈んでからしばらく経つ。君は国境の村**烏澤(からすざわ)**の入口に立っている。半日を歩いてきた脚が重い。村は奇妙なほど静かだ — 夕餉を炊く煙は昇るのに、犬の吠え声も子の泣き声もない。

懐には折り畳んだ紙一枚。隣郷の役所が貼った榜文だ。この半月のうちに烏澤で五人が消えた。夜に出て帰らなかった。仔細を明かす者に礼をする。礼が目当てで来たのであれ、通りすがりであれ、いま君がここに立っていることだけは確かだ。

村の入口の井戸端で、一人の老婆が釣瓶を垂らしたまま君を見る。怯えた目だが、見知らぬ剣客を追い払いはしない。

- 老婆に消えた者たちのことを問うなら → ¶2
- 返事もせず村の奥へ真っ直ぐ入るなら → ¶3

¶2

「消えた人たちの話なら—」老婆の声が掠れる。「あの裏山の竹藪だよ。みんなあっちへ行った。木を伐りに、茸を採りに。そして帰ってこない。昨日は孫六んとその末の子が……。」言葉を継げない。

ここでこのゲームの最初の規則を開く — **判定**だ。

※

規則解禁① 初の判定。 何かを試みて、成功が確定でも失敗が確定でもないとき、賽を振る。10面体二つを**同時に**振って**合算**する(2~20、平均11)。これに関連する**能力値修正値**(-3~+3)を加え、役立つ**技能**があればその熟練ボーナスも加える。その合が**目標値以上**なら成功だ。

$2d10 + \text{能力値} + (\text{技能}) \geq \text{目標値}$

目標値はたいてい奇数だ。易しい7、普通9、標準11、難しい13。このゲームブックは目標値をその都度教える。

出典: **co-03-01** § 2d10基本判定・**co-03-03** § 基本判定

老婆の言が真か、怯えのあまり膨らませたものかを見極めてみよ。**君の能力値のうち最も高いもの**で振る(人を読む事ゆえ美か智が似合うが、何でもよい)。目標値**9**(普通)。

- 合が9以上なら → ¶ 4
- 合が9未満なら → ¶ 5

¶ 3

君は老婆を通り過ぎ、村の奥の道へ入る。幾軒か過ぎても戸は閉ざされ、藪の隙間から視線だけが追ってくる。道の果てで一人の男が鋤を握って立ち塞がる。村の自警の頭、**惣八(そうはち)**だ。肩幅が広く目つきは陰しいが、その陰しさの下に疲れた恐れが透ける。

「剣客だな。役所から寄越されたか。」彼が鋤を下ろす。「止めはせん。だが心得ておけ — あの裏山の竹藪に何かがいる。人の形をしているから、なお性質が悪い。」彼は竹藪の方を顎で指す。「うちの若い者を四人、槍を持たせて守らせているが、あれらを相手取れるとは思えん。」

君は惣八から**自警団**の存在を知った。この夜が深まれば、その四人が役に立つだろう。

竹藪へ行くなら → ¶ 4

¶4



◆ 竹林の偽装妖魔群

君は村の裏手、黒く生い茂った竹藪の入口に立つ。竹が風もないのにさわさわと鳴る。地には足跡が乱れている — 村の方へ**入った**跡は幾つもあるのに、**出た**跡がない。老婆の言は真だった。

森へ十歩ほど入ると、足下で何かがちらつく。膝の高さの、臃で軽い形体ども。細い口笛のような音を漏らし、群れをなして君の周りを埋める。

※

(これが初の敵だ。恐ろしげに見えるが — じきに分かるように — 斬るまでもないものたちだ。)

続いてこのゲームの二つ目の規則、**戦闘**を開く。 → ¶6

¶5

老婆の言は取り留めがなく、君は怯えた老人の誇張と真実を選び分けられない。「帰っておいで、帰っておくれ……」老婆が呟きながら釣瓶を取り落とす。井戸の底から、ドン、という音が昇ってくる。

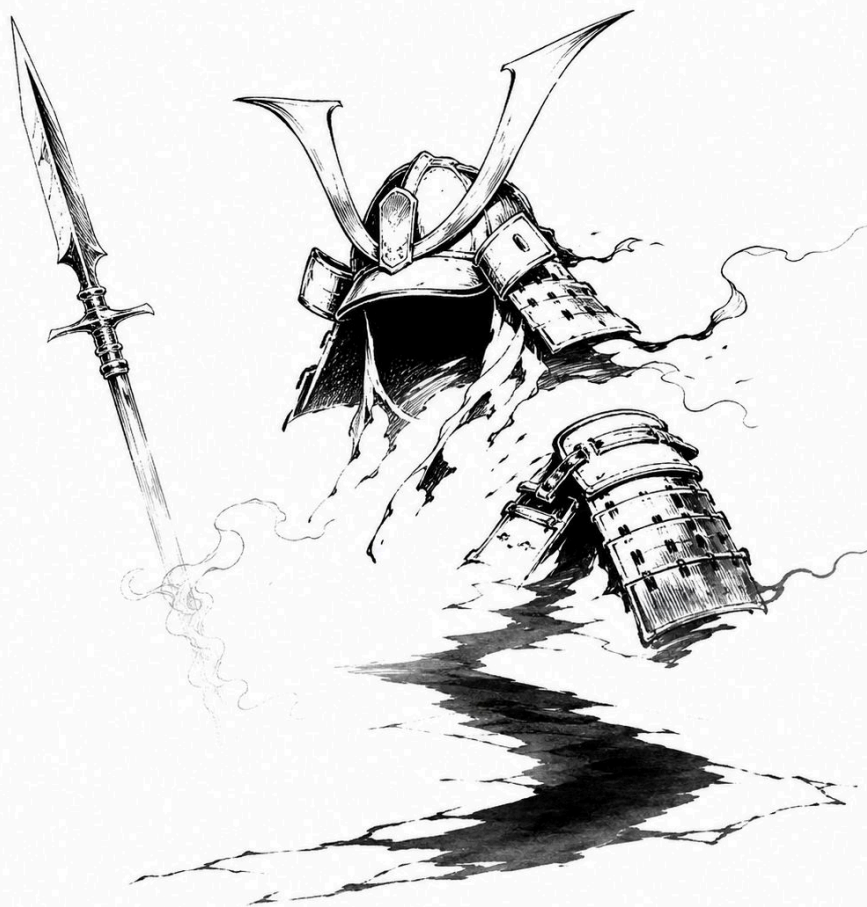
失敗しても物語は進む — ただし備えなく。君は消えた者たちがどこへ行ったのか正確には知らぬまま、村の裏手の黒い竹藪だけを目で追う。そこへ行くしかない。

※

失敗も場面を作る。 このゲームは低い目が出て失敗した瞬間が次の場面を開くゲームだ。失敗を罰と思うな。備えの足りぬまま扉を開けるだけのことだ。

竹藪へ向かうなら → ¶ 4

¶ 6



by GPT image 2

◆ 雑鬼シルエットのスポット

※

規則解禁② 初の戦闘 — 活力と呼吸。 戦闘には秒読み(カウント)がある。すべてのユニットは**活力**を持ち、活力が高いほど先に動く。君のキャラクターの**活力最大値 = 10 + 技(技)**だ。技+1なら活力11、技+0なら10。

君の番(カウント)が来たら**一呼吸**の間に行動する。一呼吸に使える活力は**基本5まで**だ。その範囲で複数の動作(マヌーバ)を選んで組み合わせる — たとえば打刀の横斬り(2活力) + 横斬り(2活力) + 受け流し予約(1活力) = 5活力。

活力を使い切れれば次のユニットへ移り、全員が活力を使い切ると**小康段階**が来た後、活力が最大値へ戻る。

出典: co-03-04 § 活力の二重の役割・§ 一呼吸・co-03-06 § 間合の構造

いま目の前のもの — **雑鬼(ざっき)**だ。スタットブロックを見よ。

雑鬼 (雑鬼) - 雑級

戦力 0、制圧力 +0.5

技法: なし。存在そのものが制圧力に寄与。

※

出典: co-08-02 § 雑鬼 (雑)

戦力が0であることが要だ。

※

規則: 戦力と攻撃。 ユニットがどれほど多くの致命傷に耐えるかを**戦力**で数える。君の攻撃が相手の**防備**以上で命中すれば**1戦力**を削る。戦力が0になればそのユニットは倒れる。

$2d10 + \text{勇(勇)} + (\text{武器技能}) \geq \text{対象の防備} \rightarrow \text{成功} = 1\text{戦力}。$

ところが**雑級**は戦力が0ゆえ、**攻撃を宣言するだけで即死**する。振る必要すらない。

出典: co-03-05 § 戦力・§ 戦闘不能

雑鬼の群れに刀を振るうことを宣言せよ。判定はない。君の刀が一度掠めるたびに雑鬼が一つ霧のように散る。怯えるまでもないウォーミングアップだ — ただしここで**呼吸を使う感覚**を身につけておこう。

- 群れを急がず一呼吸ずつ着実に散らす(活力を惜しみながら) → ¶ 7
- 一気に畳みかけて群れを一度に払う(活力を注ぎ込む) → ¶ 8

¶7

君は一呼吸に二度の斬り(各2活力)なら雑鬼二つ、三度なら三つ — こうして活力の届く分だけ斬る。一呼吸の基本限界は5活力ゆえ、2活力の斬りは一呼吸に二つが余裕で、三つ目は活力を超える。活力が尽きればその呼吸は終わりで、次のカウントを待つ。

※

なぜ一呼吸を超えてはいけないのか。一呼吸限界(基本5)を超えて活力を使えば**過負荷**判定がかかる。雑鬼相手にそうする理由はないが、強い敵の前ではこの限界が生死を分ける。いまは「一呼吸にどこまで使えるか」だけを体に馴染ませておけ。

出典: co-03-04 § 過負荷

二三度の呼吸を繰り返すと群れが払われる。落ち着いて、無駄なく。さらに深く入るなら → ¶9

¶8

君は一呼吸に斬れるだけ畳みかける — 2活力の斬り二つで4活力、雑鬼二つが散る。残る1活力では三つ目を斬れない(すべてのマヌーバは最低1活力だが斬りは2活力だ)ので、その呼吸はそこで終わる。

※

活力はすなわち時間だ。一呼吸に使える活力は定まっており(基本5)、使い切れれば次のカウントを待たねばならない。畳みかければ早く片付くが、急な瞬間に残しておいた活力がなければ敵の一撃に応じられない。いまは代償がないが — じきにこの均衡が重要になる。

出典: co-03-04 § 一呼吸・§ 活力費用の処理

数呼吸で群れが払われる。派手だったが、活力を惜しむ術もじきに学ぶことになる。さらに深く入るなら → ¶9

¶9

竹藪が深まるほど空気が重い。足下の土に黒い染みが増える — 乾いた血の跡だ。前方の空き地で灰色の形体が一つ、背を見せて蹲り、何かを啄んでいる。腹だけが太鼓のように膨れ、手足は枯れ枝のようだ。乾いた皮の擦れる音と、唾を飲む音が先に聞こえる。

餓鬼(がき)だ。雑鬼と違い、これは一撃では散らない。

餓鬼（餓鬼）－ 卒級

戦力 1、防備 10、制圧力 +2（分隊5体）

技法：

- － 爪裂き － $2d10 + \text{勇}(+0) \geq \text{防備}$ | 1戦力。彼我無関の攻撃。
- － 狂乱噛み － $2d10 + \text{體}(+0) \geq \text{防備}$ | 被害なし。対象の次の攻撃 -1（恐怖）。

※

出典: co-08-02 § 餓鬼（卒）

この餓鬼は群れから離れて独りで徘徊していた奴だ。指揮官なしに単独で徘徊する卒級の妖魔は**活力10**として扱うので、自らカウントに参加して君へ向かって駆けてくる。

※

出典: co-08-02 § 放浪妖魔（指揮官なしの卒/練）

餓鬼が人の気配を感じてはっと振り向く。飢えで爛々と光る目が君を向く。いまや**君と餓鬼の活力秒読み**だ。

- 君の活力が餓鬼より高いなら(技+1以上なら活力11以上 → 君が先) → ¶ 10
- 君の活力が餓鬼と同じか低いなら(技+0以下) → ¶ 11

¶ 10

いまや君の呼吸だ — 活力が高くて君が先に動いたのであれ、奴の初撃の爪を躲して番を得たのであれ。餓鬼が再び構えを取る前に刀を入れられる。

攻撃を振れ。武器を持った手そのまま — $2d10 + \text{勇} + (\text{剣術やその武器の技能があればそのボーナス})$ 。餓鬼の防備は**10**だ。槍を持つキャラクターなら槍の突き(勇)、短刀なら突き(勇)で振ればよい。素手なら体術の打撃(勇)だ。

- 合が10以上なら → ¶ 13
- 合が10未満なら → ¶ 14

¶ 11

餓鬼が君より速い。カウントは高い活力からゆえ、**餓鬼が先に**駆け込む。奴が爪を立てて跳びかかる — **爪裂き**、 $2d10 + \text{勇}(+0)$ で振る。君の防備以上なら君は1戦力を失う(PCの基本防備は鎧なしで**10**、軽甲を着ていれば12だ)。

餓鬼の代わりに君がこの判定を振って結果を確かめよ(ソロでは敵の振りも君が代わりに振る)。振った場合に勇修正値は0を加える。

- 餓鬼の合が君の防備未満なら(外れ) → ¶ 10
- 餓鬼の合が君の防備以上なら(被弾、1戦力損失) → ¶ 12

¶ 12

餓鬼の爪が君の肩を掠める。戦力1を失った。シートに記せ。痛むがまだ立てる。

今度は奴が身を晒した。反撃の呼吸が来たので、いよいよ**予約防御**という三つ目の規則を学ぶときだ。
→ ¶ 15

¶ 13

君の切っ先が餓鬼の枯れた胴を貫く。戦力1の卒級ゆえ、**一度の命中で倒れる**。餓鬼が枯葉のように崩れ、黒く消え失せる。

息を整える間もなく、竹藪の奥からまた別の気配が起こる。低い野犬のような姿勢で草叢を滑る影。今度のものは先ほどと違う — これを相手取るには**防ぐ術**を知らねばならない。

防御を学ぶなら → ¶ 15

¶ 14

君の刀が虚空を切った。餓鬼が横へ身を捻って躲した。飢えた獣の反射は速い。次の瞬間、奴が爪を立てて食い込んでくる。

ここで学ぶことは**防ぐ術**だ — 闇雲にまた斬る代わりに、相手の一撃を受け流す技。 → ¶ 15

¶15

※

規則解禁③ 予約防御。 武器には攻撃技法だけでなく**防御技法**も付いている。刀の「受け流し」、槍の「牽制」、盾の「盾防御」のようなものだ。防御技法は二通りの仕方を使う。

- **予約:** 自分の呼吸の内であらかじめ活力を支払って防御の構えを取っておく。こうして予約しておけば、敵の攻撃が飛んできたとき**0活力**で発動する(すでに払ったのだから)。
- **即興反応:** 予約していないのに急いで防ごうとすれば、**基本費用の1.5倍(四捨五入)**をその場で払わねばならない。

刀の受け流しは予約**1活力** / 即興**2活力**だ。予約された防御は**一度発動すれば消耗**する。

出典: co-03-04 § 予約・co-03-07 § 防御技法

君に防御技法のある武器(刀・槍・短刀・盾など)があれば、次の呼吸をどう使うか選べ。武器がないか素手なら体術の「押し出し」を使う。

- 防御を**あらかじめ予約**しておく(活力を先に払う) → ¶16
- 予約せず、敵が撃てばそのとき**即興で防ぐ** → ¶17

¶16

君はこの呼吸に防御技法を予約する。刀なら受け流し予約に1活力、槍なら牽制予約に2活力。刀を斜めに立てて相手の軌道を待つ構えだ。

草叢を滑っていた影が跳び上がる — 野狐の姿、**妖狐(ようこ)**の仔だ。爪を立てて君へ駆け込む。予約しておいたおかげで君は**0活力**で受け流しを発動する。**2d10 + 技(技)**が奴の攻撃判定以上なら完全に無効だ。

振れ。妖狐の仔の攻撃判定はすでに振ったものとして、目標値**11**とする。

- 合が11以上なら(受け流し成功) → ¶19
- 合が11未満なら(防げず) → ¶18

¶17

君は防御を予約せず、攻撃の構えのまま相手を待つ。草叢を滑っていた影が跳び上がる — **妖狐(ようこ)**の仔だ。爪が閃く。

急いで防ぐには今すぐ活力を払わねばならない。**即興反応**ゆえ基本費用の1.5倍 — 刀の受け流しなら2活力だ。予約しておけばただだったものを、急いで反応するせいで余計にかかる。これが予約と即興の違いだ。

即興で受け流しを振る。2d10 + 技、目標値**11**。

- 合が11以上なら(防いだ、代わりに活力を余計に使った) → ¶ 19
- 合が11未満なら(防げず) → ¶ 18

¶ 18

防御が遅れた。妖狐の仔の爪が君の前腕を掠る。1戦力を失う(シートに記せ)。しかし奴も深く食い込みすぎたせいで身を晒した。次は君の番だ。

いよいよ反撃だ — そして反撃の瞬間、このゲームで最も劇的な規則に出会う。 → ¶ 20

¶ 19

刀と爪がぶつかり合う。君は相手の軌道を正確に読んで流す。妖狐の仔が弾かれて着地し、牙を剥く。被害はない。予約しておいたのであれ急いで防いだのであれ、防いだものは防いだのだ。

いまや奴が隙を見せた。反撃の呼吸 — ここでこのゲームで最も劇的な規則に出会う。 → ¶ 20

¶ 20

※

規則解禁④ 会心と失着。 2d10を振ったとき**二つの賽が同じ目**なら(例: 6と6)**ゾロ目**だ。ゾロ目は10回に一度の割合で出て、判定の成功/失敗と組み合わせさせて劇的な結果を作る。

- **ゾロ目 + 成功 = 会心(会心)。** 攻撃なら戦力を**2**削る(通常の二倍)。
- **ゾロ目 + 失敗 = 失着(失着)。** 構えが崩れて**無防備**状態になる(防備 -4、次の自分の番まで)。

そして**運(運)**能力値があれば**運命介入**が使える。振った直後、賽一つの目を**±1**調整する。たとえば5と4が出たなら4を5へ押し上げて5-5ゾロ目を作り、会心を狙える。介入回数は運修正値の分だけ、運が低くても戦闘ごとに最低1回は保証される。

出典: co-03-01 § ゾロ目・§ 運命介入・co-03-05 § 会心・§ 失着・§ 無防備

妖狐の仔に反撃せよ。2d10 + 勇 + (武器技能)、妖狐の防備は**11**だ。振った二つの目をよく見よ。

- **二つの目が同じで(ゾロ目)命中成功**なら → ¶ 21

- 二つの目が同じで(ゾロ目)命中失敗なら → ¶ 22
- ゾロ目でなく命中成功なら → ¶ 23
- ゾロ目でなく命中失敗なら → ¶ 22

※

運を使いたいなら: 二つの目が一つ違い(例: 5-6)で出て命中にも成功したなら、運命介入で5を6へ押し上げてゾロ目を作り、¶ 21へ行ける。運のあるキャラクターなら、この一手が会心を招く。

¶ 21

会心だ。 二つの賽が同じ目を指し、切っ先が完璧に吸い込まれる。相手の隙、君の呼吸、刀の軌跡が一点に収束する刹那。妖狐の仔は戦力1のものだったが、会心の**2戦力**はそれを一息に凌ぐ。奴が真っ二つになって黒い霧へと散る。

その場に束の間の静寂。君はいまこのゲームの心臓を見た — 一度の振りが盤面を覆す瞬間を。

森の奥から人の声が聞こえる。若い男たちの切迫した叫び。 → ¶ 24

¶ 22

失着だ — あるいはただ外れたただけだ。二つの目が同じだったなら(失着)君の構えが崩れて**無防備**になった。防備が -4へ落ち、新たな構えも防御予約もできない。次の君の番が来れば自動で解ける。ただ外れただけなら無防備はないが、妖狐の仔はまだ生きている。

奴が機を逃さず再び食い込んでくる。爪が掠める — 1戦力を失う(無防備だったなら躲すのは難しかっただろう。シートに記せ)。

それでも妖狐の仔は疲れた獣にすぎない。次の呼吸に再び刀を入れれば — 今度は振るまでもなく — 奴はすでに傷だらけで倒れる。黒い霧が散る。

※

倒れても死なない。 たとえこの夜じゅう打たれ続けて戦力が0に至ったとしても、このゲームブックで君は死なない。しばし膝を突くだけで、物語は次の文段へ続く。気楽に進め。

森の奥から人の声が聞こえる。若い男たちの切迫した叫び。 → ¶ 24

¶23

君の刀が妖狐の仔の胴を正面から斬った。会心ではなかったが、戦力1のものには**一度の命中で十分**だ。奴がキャン、という声とともに黒い霧へ散る。

小気味よい一手だった。会心の華やかさはなかったが、必要なことを正確にやり遂げた。

森の奥から人の声が聞こえる。若い男たちの切迫した叫び。 → ¶24

¶24

竹藪をかき分けて進むと小さな空き地が現れる。槍を持った若い男が四人、背を合わせて蹲っている。惣八の言っていた村の自警団 — いや、ここまで追って入ってきたようだ。彼らの目は恐怖で揺れる。槍先が四方を狙うが、何を狙えばよいのか分からない。

「剣客の旦那!」一人が叫ぶ。「あれらが — あれらが顔をしてるんです。消えた人たちの顔を! どれが本物のなか—」

君はここで**分隊**を得る。この四人をどう操るかが次の戦いを分ける。 → ¶25

¶25

※

規則解禁⑤ 分隊の味見。分隊は自ら動かない — **指揮官(君)**が自分の呼吸に**分隊命令**を下さねば動かない。命令の費用は**2活力**で、智(智)が+2以上なら**1活力**へ減る。

分隊は数字一つで管理する — **結束力(士気)**だ。この自警団の結束力は低い(怯えた村人ゆえ**2**)。結束力が0になれば分隊は**崩壊**して散る。指揮官である君が倒れるか、分隊の半数が死ぬか、恐怖を被るたびに-1ずつ削られる。

初の夜には命令一つだけ知ればよい — **一斉攻撃**: 分隊が指定した一つの標的に槍を集めて突く。判定 **2d10 >= 対象の防備** で振り、命中すれば卒級一つを除去する。

出典: co-06-06 § 分隊命令・§ 結束力・co-03-04 § 分隊命令

烏澤自警団 - 卒級5名 (民兵変形)

戦力 1、防備 10、結束力 2、制圧力 +2

- 一斉槍撃 [戦術:型] - 分隊命令 → 2d10 >= 対象の防備、卒級1除去

- 盾壁 - 分隊命令 → その区域の制圧力 x1.5、その間合移動不可

※

スタットは co-06-06 卒級民兵分隊の規格に従う。出典: co-06-06 § 卒級分隊・co-08-01 § 難易度基準

君がこの四人の指揮を執ると告げると、震えていた槍先が少し引き締まる。そのとき空き地の向こう側から — 消えた村人たちの顔をしたものが一つ二つと歩み出てくる。

空き地の向こう側のものと対峙するなら → ¶ 26

¶ 26

空き地の向こう側から五つの形体が歩み出てくる。消えた村人たちの顔だ — 木を伐りに行ったという若者、茸を採りに行ったという女房、孫六んとこの末の子。しかし足取りがどこか噛み合っておらず、足下に影が差さない。妖狐の群れの偽装だ。

君の自警団に**一斉槍撃**を命じよ。妖狐は鎧がなく防備が低い — 指定した一匹に対して $2d10 \geq 11$ (妖狐の防備)で振る。結束力2を使うのではなく、命令活力(2、智+2なら1)を君が払う。命中すれば偽装した妖狐が一つ正体を現して散る。

一度の一斉槍撃で妖狐の群れの数が減る。しかし偽装の剥がれた妖狐が一つ、村人の顔を歪めて自警団へ牙を剥く — 己の隣人の顔が獣に変わるのを見た若者たちの槍先が再び震える。

ここで**結束力**が試される。 → ¶ 27

¶ 27

妖狐の威嚇に自警団が揺らぐ。妖魔の恐怖に晒された分隊は結束力が削られうる — 小康時の精神耐性に失敗すれば -1だ。結束力2から始めたこの怯えた四人には、一度の -1も骨身に応える(0になれば崩壊して散る)。

指揮官である君がこの瞬間をどう扱うかで分かれる。

- **先頭に立って妖狐を迎え斬る** — 指揮官が先に危険を引き受ければ分隊は勇気を得る。自警団の結束力は**2で維持**される。 → ¶ 28
- **自警団を後ろへ退かせ、君が独りで防ぐ** — 四人は安全だが、隣人の顔をしたものを背に退いた恐怖が残る。自警団の結束力を**1へ下げて記せ**。 → ¶ 28

¶28



君の選択どおり自警団が構えを立て直す。どちらであれこの四人はまだ散っていない — 結束力が1でも残っている限り、最後の戦いで一斉槍撃を命じられ、この者たちが君の命を救う余地がある。

残る妖狐たちが後ろへ退き、その後ろから最後の一つがゆっくりと歩み出る。他のものより大きく、九つとはいかずとも三筋の尾がちらつく。この群れの母だ。

それが口を開く — 消えた村長の声で。「刀を収めよ、旅人。私はただ腹が空いていただけだ。」

ここでこのゲームの最後の規則 — そしてこのゲームの心 — に出会う。 → ¶29

¶ 29

※

規則解禁⑥ 三道六心。 この世界には善悪の整列表がない。代わりに、人が**何のために刀を取るのか**を三つの道(三道)と六つの心(六心)で示す。いま君の前の妖狐の母は一つの局面だが、君がどの心で立っているかによって**三筋の反応**が開かれる。

- **眞(眞)** — **玄道の心**。妖魔も自然の一部だ。共存と対話を試みる。
- **覇(覇)** — **礼道の暗い心**。秩序のために脅威を除く。村を守るにはこれを斬らねばならない。
- **慈(慈)** — **空道の心**。妖魔さえ苦しむ存在だ。斬ろうとも憎まない。

どの心が正しいかは定まっていない。君のシートに記した心があればそれに従ってもよいし、いまこの場で新たに選んでもよい。三つとも物語を前へ押し進める。

出典: co-02-02 § 三道六心体系・§ 眞・§ 覇・§ 慈・§ キャラクター作成時の心選択

妖狐の母が村長の顔で君を見る。五人を喰らったのがこれだ。しかしその目には獣の飢えとともに、何か疲れた気配もある。

- **眞(眞)** — 「なぜここへ下りてきたのか申せ」と、斬る前に問うなら → ¶ 30
- **覇(覇)** — 言葉は要らぬ。村を守るには今斬る → ¶ 31
- **慈(慈)** — 斬るものの、憎んでではない。奴に最期を告げて討つ → ¶ 32

¶ 30

眞の道だ。 君は刀を下ろさぬが、狙いもつけぬ。「なぜ山から下りてきた。竹藪に狩るものがなかったか。」

妖狐の母が束の間たじろぐ。その顔の偽装が揺らぐ。「……山が枯れた。霊脈が涸れ、我らの喰らうものが残らなかった。それゆえ人の顔を借りた。」その声に、村長のものではない、古い獣の響きが混じる。

君が対話の扉を開いたおかげで、この戦いは別の結末を持ちうるようになった。しかし妖狐の母は飢えており、飢えた獣は退く前に試す。それが爪を立てる — 殺そうというのではなく、君が真に立ち向かう者かを見極めようとする一撃だ。

一度の小戦闘が残った。妖狐の母との最後の競り合いへ → ¶ 33

¶31

覇の道だ。 対話は罨だ。これは五人を喰らい、放てば六人目を喰らうだろう。村の秩序を守ることが君の刀の理由だ。君は答える代わりに距離を詰める。

「刀を収めよと言った。」妖狐の母の声が低まる。偽装が剥がれて牙が現れる。「ならば — お前も良い餌だ。」それが三筋の尾を立てて飛びかかる。

躊躇がない分、初手は君のものだ。妖狐の母との最後の競り合いへ → ¶33

¶32

慈の道だ。 君は刀を握り直しつつ、その顔を正面から見る。「お前が飢えているのは分かる。この顔の主たちも飢えてここへ来たのだろう。ゆえに憎みはしない。ただ — これ以上見過ごすことはできぬ。」

妖狐の母が訝しげに君を見る。憎しみも恐れもない刀を初めて見るように。「……奇妙な人間だな。」それがゆっくりと姿勢を低める。「ならば、お前の慈悲が私の爪より強いが見よう。」

憎しみなき競り合いが始まる。妖狐の母との最後の競り合いへ → ¶33

¶33

妖狐の母 — 最後の小戦闘だ。 これは群れを率いていた強化された卒級だ。指揮官なしに徘徊する卒級の放浪活力規則に従って自らの活力を持ち、群れの母であるだけに通常の卒級より粘り強い。

妖狐母（妖狐母）－ 卒級（強化・放浪）

戦力 2、防備 11、活力 10

勇+1、技+1

技法：

－ 爪（爪）－ 2d10 + 技(+1) >= 防備 | 1戦力。

－ 幻術回避（幻術回避）－ 防御、予約 1/即興 2 | 幻影で代替。成功時、被撃無効。

特殊：

－ 変装（変装）【構え】－ 消えた者に偽装。すでに看破済み(この戦闘では無効)。

※

妖狐(妖狐)卒級テンプレート(戦力 1、防備 11、技+1)を強化した放浪個体だ。戦力を群れの母の格に合わせて1→2へ上げ(練級の下限未満・卒級強化の範囲内)、放浪活力10を適用した。技法は元テンプレートの爪・幻術回避をそのまま移した。出典: co-08-02 § 妖狐 (卒)・§ 放浪妖魔・§ 等級別戦力(卒 1、練 2～3)

※

(推奨規則の再確認。) 君が学んだことをここで全て使う。

- **活力・呼吸**: 活力最大値 10+技、一呼吸5まで。活力の高い方が先。
- **攻撃**: $2d10 + \text{勇} + \text{武器技能} \geq 11$ (妖狐母の防備)。命中 = 1戦力、**会心(ゾロ目+成功) = 2戦力**。
- **予約防御**: あらかじめ予約すれば0活力、急いで防げば1.5倍。
- **幻術回避に注意**: 妖狐母も防御を予約する。君の攻撃が命中しても、奴が幻術回避(予約)を成功させれば無効になる — 二度、三度斬らねばならない理由だ。
- **分隊**: 自警団の一斉槍撃($2d10 \geq 11$)で母の戦力を代わりに削れる。ただし母の爪が自警団へ向けば結束力が危うい。
- **運命介入**: 運があれば決定的な瞬間に目を ± 1 調整して会心を狙え。

妖狐母の戦力2を0にすれば勝利だ。まず初撃を入れてみよ — $2d10 + \text{勇} + \text{武器技能} \geq 11$ 。

- 初撃が命中したなら(会心であれ通常命中であれ) → ¶ 34
- 初撃が外れたか、命中したが母が幻術回避を成功させたなら(ソロでは母の防御判定 $2d10 + \text{技}(+1) \geq \text{君の攻撃の合}$ も君が代わりに振る) → ¶ 35

¶ 34

刀が妖狐母の体に触れる。会心(ゾロ目+成功)だったなら**2戦力**が一息に削られ、母はその場で崩れる — すぐに ¶ 37へ行け。通常命中だったなら**1戦力**を削り、母は戦力1だけ残して牙を剥く。

戦力1が残った母が反撃する。**爪**、 $2d10 + \text{技}(+1) \geq \text{君の防備}$ (鎧なしなら10、軽甲12)。この判定を振って確かめよ。

- 母の爪が君の防備未満なら(外れ) → 君は次の呼吸に止めの一撃を入れる。¶ 37
- 母の爪が君の防備以上なら(被弾、1戦力損失) → ¶ 35

¶ 35

母が幻影に身を変えて君の刀を流すか、爪で撃ち返す。妖狐の幻術回避はこれだから厄介だ — 命中しても無効になるので、一度では終わらない。

ここで決着をつける方法は二つだ。

- **自警団の力を借りる** — 自警団がまだ崩壊していないなら(結束力1以上)、**一斉槍撃**を命じる。 $2d10 \geq 11$ (母の防備)。命中すれば母の戦力を代わりに1削る。君の刀が流されても、四人の槍を幻術で全ては防げない。 → ¶ 36

- **運を賭して会心を狙う** — 運のあるキャラクターなら、次の攻撃で一つ違いに逸れたゾロ目(例: 6-7)が出たとき**運命介入**で6を7に上げてゾロ目を作り、会心(2戦力)で一気に終わらせる。 → ¶ 36

¶ 36

もう一度競り合う。自警団の槍が母の幻影の間を貫くのであれ、君の会心の一撃が三筋の尾を裂くのであれ — 母の戦力がついに0に至る。

※

もしその間に君の戦力が0に至っていたなら → ¶ 38へ行け(この夜に君は死なない)。そうでなければ → ¶ 37へ行け。

¶ 37

妖狐母が最後の爪を空振りして崩れる。三筋の尾が黒い霧へと解け、借りていた村長の顔が剥がれる。その下に束の間 — 本当に束の間 — 老いて痩せた野狐一匹の真の姿が現れ、風に散る。

空き地に静寂が降りる。偽装していた妖狐たちは母を失うと指揮を失い、散って山へ逃げる。自警団の四人が槍を下ろして互いを見つめる。誰も死ななかった。

君が**慈(慈)**か**真(真)**の道を選んだなら、母が散る前に最後に呟くのを聞く。「……山が、枯れた……」その一言が次の物語の種になる。**覇(覇)**の道を選んだなら、君はその言葉を聞かぬまま、ただ村を救った。

エピローグへ → ¶ 39

¶ 38

三呼吸が過ぎるまで妖狐母は幻術で君の刀を幾度も躲し、その間に奴の爪が君を崩した。君の戦力が0に至る — しかし**この夜に君は死なない**。

膝が折れる瞬間、自警団の四人が — 怯えていたあの村人たちが — どこからそんな勇気が湧いたのか一斉に槍を突き出す。「旦那を守れ!」結束力の最後の一滴を燃やした一斉槍撃が妖狐母の脇腹を貫く。母が悲鳴を上げて黒い霧へ散る。

君が倒したのではない。しかし君がこの四人をここまで導いたからこそ、この四人が君を救った。敗北した文段が勝利へ続くこと — これがこのゲームの約束だ。

気がつく頃には、偽装していた妖狐たちはすでに山へ逃げた後だ。エピローグへ → ¶ 39

¶ 39

エピローグ。

夜が明ける。君は自警団の四人とともに竹藪を歩き出る。井戸端の老婆が、鋤を握った惣八が、葎の陰に隠れていた顔々が一つ二つと出てきて君を迎える。消えた五人は帰らなかったが — 彼らの顔を借りていたものは、もう夜に來ない。

君はいまこのゲームの骨格を全て体験した。**判定**(2d10 + 能力値 + 技能)、**活力と呼吸**(10+技、一呼吸5)、**戦力**(命中 = 1戦力、会心 = 2戦力)、**予約防御**(予約0活力 / 即興1.5倍)、**会心と失着**(ゾロ目)、**運命介入**(目 ±1)、**分隊**(命令・結束力)、そして**三道六心**(真・覇・慈の岐路)。ここまで来たなら、君はもう卓に着く備えができた。

※

次の段階。

- **共にする者がいるなら** — 戦闘規則の章(→ **第3章**)へ戻って規則を正式に習得し、初のキャンペーンを準備せよ。たった今体験したものが、その章では完全な形で展開される。
- **まだ一人なら** — この本の**ソロモード神託規則**へ行け。GMの座を代わる質問表と場面作りの手順があり、この夜のような冒険を自ら継いでいける。
- **もっと強くなりたいなら** — 成長の章へ行き、このキャラクターを2段へ上げてみよ。「山が枯れた」という妖狐母の最後の言葉が、次の冒険の糸口だ。

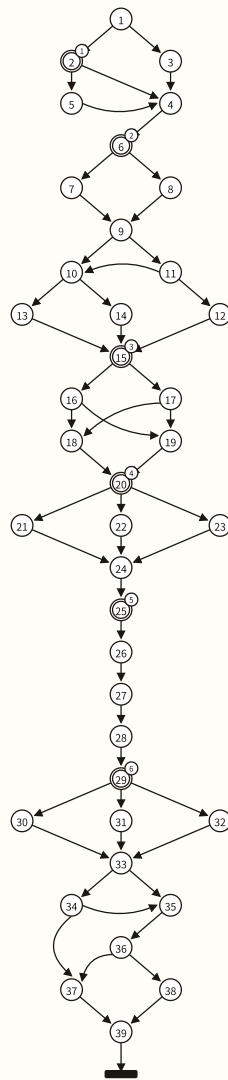
烏澤の夜は終わった。君の最初の剣はすでに抜かれた。

[終]

段落マップ (GM・検証用)

※

以下は分岐無矛盾確認用の参照表だ。プレイ中は見ることがない。



◆ 初剣の段落分岐図

マーカー	開く規則
1	初の判定 — ¶ 2
2	初の戦闘 — ¶ 6
3	予約防御 — ¶ 15
4	会心/失着 — ¶ 20
5	分隊の味見 — ¶ 25
6	三道六心3分岐 — ¶ 29

¶	規則解禁	出る分岐
---	------	------

1	開始	2, 3
2	① 初の判定	4, 5
3	(分隊予告)	4
4	(戦闘進入)	6
5	(失敗分岐)	4
6	② 初の戦闘(活力・呼吸・戦力)	7, 8
7	(呼吸節約・過負荷予告)	9
8	(呼吸量みかけ)	9
9	(卒級遭遇)	10, 11
10	(活力優先)	13, 14
11	(活力劣勢・被弾)	10, 12
12	—	15
13	—	15
14	—	15
15	③ 予約防御	16, 17
16	(予約)	19, 18
17	(即興)	19, 18
18	—	20
19	—	20
20	④ 会心/失着/運命介入	21, 22, 23
21	(会心)	24
22	(失着/空振り)	24
23	(平命中)	24
24	(分隊獲得)	25
25	⑤ 分隊の味見	26
26	(妖狐の群れ・一斉槍撃)	27
27	(結束力・恐怖の試練 — 選択が結束力 2/1を分ける)	28

28	(自警団再編)	29
29	⑥ 三道六心3分岐	30, 31, 32
30	眞	33
31	覇	33
32	慈	33
33	ボス小戦闘(初撃)	34, 35
34	(命中・反撃交換)	37, 35
35	(幻術回避・分隊/運決着)	36
36	(止め)	38, 37
37	(勝利)	39
38	(敗北=分隊救援)	39
39	エピローグ	[終]



クイックリファレンス

QUICK REFERENCE · 빠른 참조

間合の真っ只中で規則書を繰る暇はない。この章は判定一行と戦闘シーケンス、活力費用、状態、そして剣客が知っておくべき語彙を一所に集める。前半の節は卓上に広げて振るための参照表であり、後半の節は規則文脈で上り下りする用語の唯一の定義処だ。表の数値が本文の章の叙述と食い違って見えるなら、本文の章が優先する。

13.1 クイックリファレンス

判定

$2d10 + \text{能力値} + \text{熟練度} \geq \text{目標値}$

ボーナスとペナルティをすべて合算した最終修正値は **-10** ~ **+10** を外れない。

- 通常難易度の目標値: **11** | 易しい 7 | 難しい 13 | 極難 17
- **戦闘固定値**: 防備、突破/封鎖/心府、過負荷、状態抵抗は各規則の固定数値に従う。
- 攻撃: $2d10 + \text{能力値} + \text{熟練度} \geq \text{防備}$ 。技法ごとに用いる能力値が異なる。

※

出典: co-11-01 § 判定 / co-03-03

ゾロ目 (10%)

- 成功 + ズロ目 = **会心** (通常 2戦力)
- 失敗 + ズロ目 = **失着** (無防備)
- 10-10 = **天命** / 1-1 = **業報** (d100参照)

※

出典: co-11-01 § ズロ目 / co-03-01

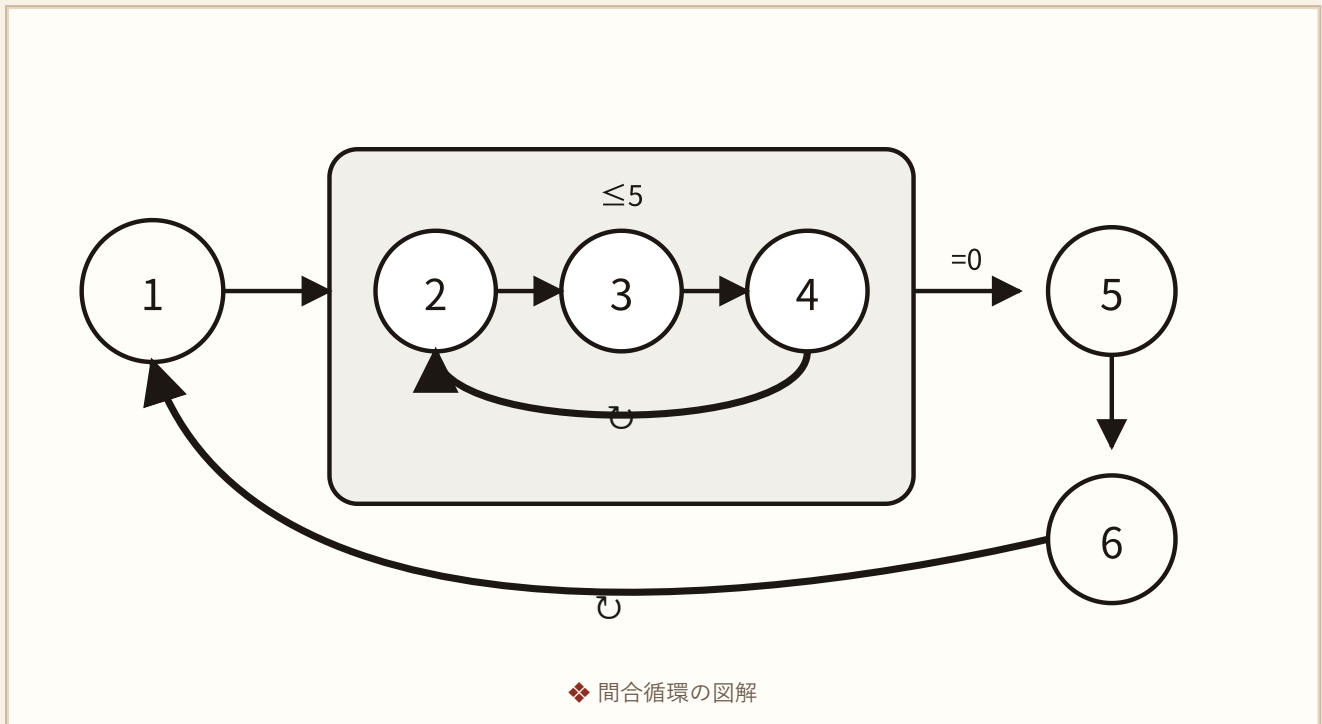
運命介入

2d10の後、d10ひとつを±1調整する。戦闘ごとに運 (運) 修正値の分だけ、最低1回使える。戦闘後の生死判定は $2d10 + \text{體か運のうち高い能力値} \geq 11$ 。

※

出典: co-11-01 § 運命介入 / co-03-01

戦闘シーケンス（間合構造）



番号	意味
1	間合開始
2	カウント進行
3	一呼吸
4	活力消費後に再整列
5	全員活力0
6	小康後に次の間合

全員活力最大 → カウント降順 → 一呼吸（基本 5）→ 敵と交代 → 全員 0 → 小康

カウント進行:

1. 間合開始: 全員の活力を最大値へリセットする。
2. **残余活力**が最も高い者から降順で進行する。当該数値以上の者が呼吸する。
3. 同値なら技（技）の高い順、さらに同値なら味方を優先する。
4. 呼吸後に活力が減れば、次のカウントは残余活力のうちの最高値だ。
5. 活力が残っている限り、ひとりのキャラクターが**一間合に複数回**呼吸できる。

※

出典: co-11-01 § 間合構造・カウント進行 / co-03-06

一呼吸

- **基本限界: 活力 5**。速戦即決・速度・特殊効果で拡張できる。
- 限界超過 = **過負荷**: $2d10 + \text{體} - \text{超過分} \geq 11$ 。
- 成功: 行動は遂行され、直後の**1呼吸**の間、限界が3に下がる。
- 失敗: 行動は遂行されるが、間合の**残余活力がすべて消滅**し無防備になる。
- **予約**: 防御技法を自分の呼吸で先払いすれば、発動時0活力だ。予約なしで即興で使うと1.5倍費用になる。

※

出典: co-11-01 § 一呼吸 / co-03-04

一呼吸限界の変動（基準上限7、絶対上限10）

出典	ボーナス
速度免許 / 速戦即決の甲冑	+1 (→6)
速度名人 / 阿修羅（心府） / カムイ降臨	+2 (→7)

異なる出典は累積するが、合算後は最大10。公式バランスの基準上限は7で、8～10は例外的な頂点効果にのみ許可する。過負荷基準も上限適用後の実際の限界に合わせて変動する。

※

出典: co-11-01 § 一呼吸限界の変動 / co-03-04

マヌーバ類型

類型	説明	例
技法	武器/装備由来	横斬り、受け流し、再装填
型	特技アクティブ	一騎打ち宣言、気合
素養	パッシブ	風の刃、剛靱
整備	小康専用	戦場の花、結跏趺坐
構え	維持型（同時に1個のみ）	不動の陣、槍壁、雷帝

※

出典: co-11-01 § マヌーバ類型 / co-03-07

共通マヌーバ費用

マヌーバ	活力
歩行	2
疾走	3
跳躍	3
騎馬疾走	1
隠密移動	3
突破	3 + 勇判定 (目標値 11/13/15)
封鎖突破 (狭い道)	3 + 勇判定 目標値 15 。失敗時は無防備 + 弾き出される
心府自由進入	2
心府強行突破	3 + 勇判定 目標値 13 (固定)
外部進入	0~2
戦場離脱 (退却)	3 (外郭/後列から)
分隊命令 (基本行動)	2 (智+2以上なら 1)
分隊戦術 (型/構え/素養)	分隊命令費用 + 戦術活力 (戦術ごと)
構え宣言	構えごと
構え解除	0

※

出典: co-11-01 § 共通マヌーバ費用 / co-03-04

活力費用の処理 (4規則)

- 絶対下限:** すべてのマヌーバは最低 1活力だ。0活力は明示的な例外でのみ成立する。
- 相殺優先:** **基本費用 + ペナルティ - ボーナス** を先に計算し、結果が 1 より低ければ 1活力へ上げる。
- 短兵器の心府:** 1活力武器は活力 -1 の代わりに連撃疲労 -1 へ変換する。
- 0活力アクティブ:** 自動で [間合1回] 限界が付く。一間合に最大 2回。

例外: 学者の活力譲渡 (受け取った活力は通常の活力と同じ)、構え解除、常時 [素養]、予約防御の発動。

小数点の処理: すべての数値は四捨五入する。例外はない。

※

出典: co-11-01 § 活力費用の処理・小数点の処理 / co-03-04

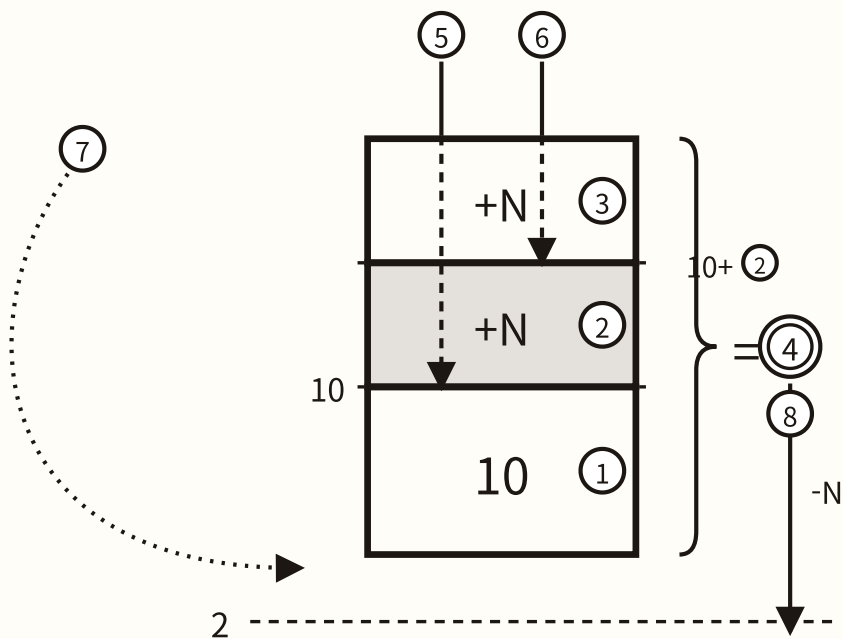
武器技法スロット

スロット	条件
攻撃A（主能力値）	基本
攻撃B（副能力値）	基本
防御 / 再装填	基本
武器免許技法	技能免許（3点）＋
名品技法	名品武器＋名人（4点）＋

※

出典: co-11-01 § 武器技法スロット / co-07-01

防御迂回・貫通タゲ



❖ 防備迂回の階層図解

番号	意味
1	基本10
2	甲冑層 (甲冑・盾の追加分)
3	ボーナス層 (回避・構え・結界・地形・呪術)
4	最終防備 (= 1+2+3)
5	【貫通 N】 — 2層を無視、最低10
6	【直撃 N】 — 3層を無視、最低10+甲冑
7	【霊体】 — 防備そのものを迂回 (退魔免除表)
8	防備 -N — 最終防備を減少、最低2

防御迂回効果は【貫通】・【直撃】・【霊体】の3系列で表記する。防備 -N はデバフであり、【破壊】は併記された【貫通 N】の減少を修理まで維持する装備損傷の補助効果だ。判定公式は $\geq$ 防備 の単一形態を維持し、タグは効果領域に表記する：2d10+技+剣術 $\geq$ 防備 | 【貫通 2】。1戦力。

タグ	効果	最低限度
【貫通 N】	甲冑・盾の追加分 N点を無視 (N=数字または全体)。非武装の敵には効果なし。	10 (素肌)
【直撃 N】	回避・構え・結界・地形・呪術ボーナス N点を無視。甲冑・盾はそのまま。	10 + 甲冑・盾の追加分
防備 -N (角括弧なし)	束縛・弱体化デバフ。最終防備そのもの -N。攻撃タグではない。	2 (自動命中級)
【霊体】	防備そのものを迂回。防御側の退魔段階別の免除表を適用。	未保有=10 / 入門=通常 -2 / 免許+=完全
【破壊】	併記された【貫通 N】の減少を修理まで永続適用。実行装備の等級 $\geq$ 対象装備の等級が必要。	【貫通】と同じ

※

出典: co-11-01 § 防御迂回・貫通タグ / co-03-05

甲冑

類型	防備	活力ペナルティ
なし	10	—
軽甲	12	—
速戦即決	11	—（－呼吸+1）
重甲	14	-1
重装甲	16	-2

※

出典: co-11-01 § 甲冑 / co-07-20

ユニット戦力

等級	戦力
雑	0（即死）
卒	1
練	2～3
将	3～4
主	3+體

※

出典: co-11-01 § ユニット戦力 / co-06

区域マヌーバ修正

区域	有利	不利
前列	槍+1、騎馬解禁	短刀-1
心府	短兵器-1、組技+2	長兵器+1
後列	遠距離+1、整備-1	近接制限
外郭	潜入+2、奇襲	分隊+1

前列↔前列は隣接するので、射程隣接の技法なら突破なしで交戦できる。

※

出典: co-11-01 § 区域マヌーバ修正 / co-05-01

突破 / 強行突撃 / 挟撃

- **突破**: 敵の制圧力が優勢な区域へ進入する。3活力 + $2d10 + \text{勇} \geq 11 / 13 / 15$ (敵優勢 / 完全掌握 / 封鎖)。
- **連鎖突破**: 後列進入に別途の規則はない。目標値は前列制圧力と後列制圧力のうち高い値を用いる。
- **強行突撃 [型]**: 5活力。一呼吸で敵後列へ直行する。目標値 = 前列+後列の制圧力+5。失敗時は敵前列の真ん中に無防備 + 活力 0 + 次の間合の活力 -3 (消耗)。
- **挟撃**: 両側が隣接して同時に攻撃する。敵の防備 -2、敵の結束判定 -1。

※

出典: co-11-01 § 突破/強行突撃/挟撃 / co-05-03

制圧力の寄与

ユニット	寄与	ユニット	寄与
雑	0.5	将	+4
卒分隊	+2	主	+1.5 + 美オーラ
練分隊	+3	練個人	+1

心府特殊: すべての制圧力ボーナスが無効だ。両側が相殺される (味方 - 敵軍)。

※

出典: co-11-01 § 制圧力の寄与 / co-05-02

状態異常

状態	効果	解除
無防備	維持中の構え解除 + 防備 -4。防御予約・回避・反撃型の防御技法が不可	自分の次のカウント等、規則別の条件
睡眠	行動不可。防備 -4	被撃時に即座に
霊的汚染	毎小康、戦力 1 減少	退魔 ≥ 13 または結界内滞在
怨恨の標	毎小康、戦力 1 減少（特定の怨霊専用）	退魔 ≥ 15 または怨恨解消
真言侵蝕	交渉/命令 -3（真言退魔類の使用後）	当該間合終了時に自動
憑依	妖魔が対象を操る。敵味方転換	退魔 ≥ 15 または金剛杵撃
聖化	区域内の妖魔が毎小康、戦力 1（人間に無害）	—

※

出典: co-00-03 § 状態異常 / co-11-02

非実体 / 【霊体】

- **非実体妖魔**: 物理攻撃が命中しても **d100 01～50なら無効**だ。退魔入門（1点）+で免除する。
- **【霊体】攻撃**: 防備そのものを迂回する。防御側は退魔段階別の免除表を適用する。
- 防具・結界の迂回表記は上の防御迂回・貫通タグ基準を用いる。

※

出典: co-11-01 § 非実体・【霊体】 / co-03-05

奇襲 (奇襲)

- **基本奇襲**（外郭→隣接移動+攻撃、潜入の初撃）：最初の攻撃判定 +2
- **強化奇襲**（外部→どこへでも）：最初の攻撃判定 +2 + 対象の反応技法が不可
- **忍び【奇襲】3段特技**: 本物の自動会心（判定不要）。無防備の追加なし
- 武器免許/名品技法と流派免許/秘技も奇襲が適用される（マヌーバ類型を問わない）。
- 奇襲免疫: [危機感知] 特技、感知名人

※

出典: co-11-01 § 奇襲 / co-03-06

非戦闘判定

判定類型	公式	基本目標値	備考
交渉	2d10+美+交渉 >= 目標値	7（好意） / 11（中立） / 13（警戒） / 17+（敵対）	金貨提供 +1～3
威圧	2d10+勇+威圧 >= 目標値	11（民間人） / 13（兵士） / 15（将級）	戦力が高いほど +1
文献/ 知識	2d10+智+分野技能	11（一般） / 13（希少） / 15（秘伝）	地理・策謀・呪術・風格など適した技能
感知	2d10+技+感知 >= 目標値	11（搜索） / 13（隠身看破） / 15（幻術/非実体）	夜間 -2
潜入	2d10+技+潜入 >= 感知目標値	相手の感知判定と対立	甲冑ペナルティ適用
医術	2d10+智+医術 >= 目標値	11（応急） / 13（毒解除） / 15（戦闘不能復帰）	薬草 +2
解除/ 修理	2d10+技+解除か生業のうち適した熟練度	11（一般） / 13（複雑） / 15（即席製作）	道具 +2
追跡	有利な側: 2d10+智+生存、2d10+技+偵察	11（平地） / 13（森） / 15（都市）	雨 -2、雪 +2（足跡）
妖魔交渉	2d10+美+交渉 >= 17	17（基本） / 15（交渉可能表記の妖魔）	延暦館の陣営基盤 +3
解毒	有利な側: 2d10+體、2d10+智+医術か毒術のうち高い熟練度	毒ごとに異なる	解毒薬は自動成功

※

出典: co-11-01 § 非戦闘判定 / co-03-09

分隊命令費用

智（智）	命令活力
+1 以下	2
+2 以上	1

※

出典: co-11-01 § 分隊命令費用 / co-06-06

ボーナス重複規則

- 同じ名前の効果は**重複しない**（最高値のみ適用）。

- 異なる出典の数値ボーナスは**合算**する。
- 構え + 戦術:構えは**別個**なので、同時に維持できる。

※

出典: co-11-01 § ボーナス重複規則 / co-03-07

流派クイックリファレンス

各流派は技能の免許マヌーバ（3点）と秘技（名人段階マヌーバ）を、下の専用マヌーバで代替する。

流派	技能	流派免許（技能免許の代替）	流派秘技（名人段階の代替）
香取神道流	剣術	先の態度（構え、+3 初撃）	天地人（3連撃、+2戦力）
柳生	剣術	無刀（武装解除）	活人剣（非殺）
示現	剣術	蜻蛉の構え（毎間合の最初の攻撃 +4）	一の太刀（自動会心）
二刀	剣術	二天一流（二刀同時）	巖流（3戦力）
宝蔵院	槍術	十文字（牽制+武装解除）	紅蓮（妖魔 3戦力）
貫流	槍術	一槍貫天（射程 2区域）	万槍（区域全員）
竹内	体術	極意関節技（完全制圧）	無殺（戦力無減少で無力化）
伊賀	忍術	毒の達人（毒 2倍）	殺人香（区域の毒霧）
甲賀	忍術	罠連鎖	機械忍術
小笠原	弓術	正坐射法（+3 射撃）	千年の矢（無制限射程）
合戦	弓術	直感射撃（運基盤）	無想射（潜入維持）
安倍	呪術	大式神術（式神強化）	百鬼召喚（5體）
土御門	呪術	呪詛（判定 -3）	天文観測（敵の行動を公開）
修験道	退魔	護摩の陣（聖化区域）	大封印（妖魔封印）
真言	退魔	大日真言（区域退魔）	金剛杵撃（3戦力+呪い解除）
稻富	弓術	速射法（再装填 1活力）	三段撃発（3連射 4戦力）
南蛮	弓術	異国設計（射程 3区域）	大砲（区域全員 2戦力）
曲直瀬	医術	鍼灸術（2戦力+状態解除）	戦場外科（戦闘不能復帰）

※

出典: co-11-01 § 流派クイックリファレンス / co-04-04。

13.2 用語辞典

規則文脈で上り下りする語彙の定義を原文どおり載せる。妖魔データの詳細・GMツール・領地経営のような進行側の用語は基本ルールブックで探す。

サイコロと判定

- **2d10**: 10面体を二つ同時に振って合算する基本判定方式。範囲 2~20、平均 11 の釣鐘曲線。
- **d100 (百分率)**: 10面体を二つ、十の位/一の位として読む方式。範囲 01~00 (100)。
- **ゾロ目 (雙目)**: 2d10を振ったとき、両方のサイコロが同じ数字のとき。10% の確率。会心または失着を誘発する。
- **会心 (会心)**: ゾロ目 + 判定成功。クリティカルヒット。2戦力または特殊効果。
- **失着 (失着)**: ゾロ目 + 判定失敗。ファンブル。無防備、武器破損など。
- **天命 (天命)**: ゾロ目 10 (合 20) + 成功。決定的な大成功。
- **業報 (業報)**: ゾロ目 1 (合 2) + 失敗。致命的な大失敗。
- **運命介入 (運命介入)**: 運 (運) 能力値を消費して d10 ひとつの値を ± 1 調整する行為。
- **目標値 (目標値)**: 判定成功に要する最小の合算値。基本 11。

能力値

- **勇 (勇, Courage)**: 気迫と武力。攻撃修正値、突破判定、恐怖抵抗。
- **技 (技, Finesse)**: 手さばきと機敏さ。活力最大値 (10+技)、先攻順序。
- **體 (體, Physique)**: 打たれ強さと持久力。戦力算出 (3+體)、過負荷抵抗。
- **智 (智, Wisdom)**: 知略と呪術。指揮活力の効率、呪術威力。
- **美 (美, Presence)**: 気品と魅力。制圧力オーラボーナス (+美)、士気鼓舞。
- **運 (運, Fate)**: 天運。運命介入 (サイコロ ± 1)、戦闘ごとに運修正値の分だけ使うが最低 1回。
- **修正値 (修正値)**: 能力値から派生するボーナス/ペナルティ。PC と一般キャラクターの基本範囲は -3 ~ +3。

戦闘 — 行動

- **活力 (活力, Energy)**: 間合内の行動資源であり、カウントのタイムライン。最大 10+技。毎間合リセット。
- **過負荷 (過負荷, Overload)**: 一呼吸内の活力消費が現在の限界 (基本 5) を超えたときに発動。判定 $2d10 + \text{體} - \text{超過分} \geq 11$ 。成功時は次の 1呼吸の限界 3、失敗時は間合の残余活力が全消滅 + 無防備。

- **呼吸 (呼吸, Breath):** 自分のカウントで連続行動する単位。基本限界は活力 5 であり、技能/装備/特殊効果で拡張する。超過時は過負荷。
- **間合 (間合, Round):** 戦闘の1ラウンド。全員活力リセット → カウント進行 → 全員 0 → 小康のサイクル。
- **カウント (Count):** 活力が高い順に降順で進行する行動順序。敵と味方が交差する。
- **予約 (予約, Reservation):** 呼吸内で防御マヌーバを先払い。敵の呼吸に 0活力で発動。未予約時は即興 (1.5倍費用)。

戦闘 — 被害

- **戦力 (戦力, Wounds):** ユニットが耐えられる致命傷の数。主級=3+體。命中時に基本 1 減少。0 なら戦闘不能。
- **防備 (防備, Defense):** 攻撃を防ぎ切る数値。 $2d10 + \text{攻撃修正値} \geq \text{防備}$ なら命中。
- **無防備 (無防備, Defenseless):** 維持中の構えを解除し防備 -4。防御予約・回避・反撃型の防御技法が使用不可。
- **武器封印 (武器封印, Weapon Seal):** 対象の武器1つが指定された間合(通常1間合)の間、使用不可。封印された武器では攻撃・技法を使えない(他の武器・素手は可能)。主に防御が会心時、武器を絡める防御(刀身受けなど)で付与される。【破壊】(永続損傷)と異なり、持続が終われば自動解除され武器は損傷しない。
- **会心拡張 (会心拡張):** 明示された特技・神物・拡張効果があるときのみ、成功した判定の両目の差が正確に 1 の場合も会心として扱う。基本奇襲は会心拡張を用いない。
- **戦闘不能 (戦闘不能):** 戦力 0。倒れてもはや行動できない。

戦闘 — 段階

- **先攻段階 (先攻, Initiative):** 間合開始時にカウント順序を決定。活力が高い順に。
- **行動段階 (行動, Action Phase):** 活力を消費して行動する本段階。
- **小康段階 (小康, Lull):** 間合終了後の回復、バフ、環境変数の処理。
- **戦場離脱 (戦場離脱, Retreat):** 3活力マヌーバ。自分の外郭または自分の後列から戦場の外へ退場。隣接の敵がいれば $2d10 + \text{技}$ の追撃対立。分隊同伴時は結束判定 $2d10 + \text{美} \geq 11$ 。

区域

- **区域 (区域, Zone):** 戦場を分ける空間単位。グリッドはない。
- **制圧力 (制圧, Domination):** 区域の統制権の数値。ユニットの質と量で算定する。
- **突破 (突破, Breakthrough):** 敵の制圧力が高い区域へ進入。追加活力または無防備の危険。目標値 11/13/15 の三段階。
- **封鎖 (封鎖, Blockade):** 狭い道の制圧力上限に一陣営が到達した状態。反対陣営は通常移動で進入できず、唯一の強行手段は封鎖突破の目標値 15 (失敗時は無防備 + 次の自分のカウントまで進入不可)。封鎖側の全員が長兵器 +1 / 短兵器 -1。
- **心府 (心府, Core):** 敵味方識別不可の極限乱戦区域。特殊進入条件、制圧力相殺、誤射。

- **前列 (前列, Front Zone):** 両陣営が直接交戦する区域。味方前列と敵軍前列は直接隣接。
- **後列 (後列, Rear):** 前列の後ろの安全区域。弓兵、指揮官の待機。
- **外郭 (外廓, Flank):** 側面の迂回路。
- **外部 (外部, Outside):** 戦場の外の特異隠密区域。

ユニット等級

- **雑 (Mob):** 戦力 0。攻撃宣言だけで即死する最も弱い存在。
- **卒 (Minion):** 戦力 1。防備を保有。命中時に即死。分隊単位で運用。
- **練 (Veteran):** 戦力 2～3。命中ごとに 1 戦力減少。
- **将 (Elite):** 戦力 3～4。独自の活力プール。敵の副官級。
- **主 (Lord):** 戦力 3+ 体。プレイヤーキャラクターおよび敵将。

※

規則文脈では雑/卒/練/将/主の公式用語のみ用いる。「モブ」「ボス」のような慣習語は規則用語ではなく、判定が左右されるときは公式等級へ還元した側が優先する。

- **分隊 (部隊, Squad):** 卒/練を束ねて運用する単位。結束力を保有する。
- **個別部隊 (個別部隊, Individual Unit):** 1人 = 1ブロックで運用されるユニット。分隊命令・総指揮・分隊戦術・結束力の対象ではない。式神・傀儡・将級副官・主級PCがこれに当たる。
- **結束力 (結束力, Cohesion):** 分隊の士気であり耐久度。0 になれば崩壊する。
- **崩壊 (崩壊, Rout):** 結束力 0。分隊員が瓦解して逃走・隠身した状態。戦力は残っていることがあり、小康ごとに主の美 (美) 判定で救援可能。戦闘後に自動再集結。
- **潰滅 (潰滅, Destruction):** 戦力 0 または特殊効果で分隊が物理的に消滅した状態。戦闘中の復帰不可。名のある副官は永久喪失。

武器

- **大きさ分類:** 武器の物理的な大きさ。心府内の活力費用に影響。
- **短兵器 (短):** 心府内の活力 -1 (短刀など)。
- **標準 (標準):** 心府内の修正なし (刀など)。
- **長兵器 (長):** 心府内の活力 +1 (槍、野太刀など)。
- **遠距離 (遠):** 隣接区域の射撃が可能。心府の誤射の危険 (弓、鉄砲など)。
- **過積載 (過積載):** 分隊・乗物なしで大量の荷や明らかに重い物を直接運搬する状態。最大活力 -1、潜入 -2。

三道六心

- **三道六心 (三道六心):** 儒・仏・仙を基盤とする性向体系。D&D の9性向の代わりに用いる。
- **礼道 (禮道):** 儒教の根源。秩序、忠義、人倫。「人間の道理とは何か？」

- **空道 (空道)**: 仏教の根源。慈悲、業、解脱。「苦痛はなぜ存在するのか？」
- **玄道 (玄道)**: 道教/神道の根源。自然、調和、神霊。「世界はあるがままで完全か？」
- **忠 (忠)**: 礼道の明心。秩序を守る。| **覇 (覇)**: 礼道の暗心。秩序を強いる。
- **慈 (慈)**: 空道の明心。苦痛を抱く。| **虚 (虚)**: 空道の暗心。すべてを手放す。
- **真 (真)**: 玄道の明心。世界と一つになる。| **魔 (魔)**: 玄道の暗心。本能に従う。
- **無心 (無心)**: どの道にも傾かない状態。道を見失った者、あるいはまだ見つけていない者。
- **心転 (心轉, Heart Shift)**: 心が明るい側から暗い側へ、あるいはその逆へ転換すること。

マヌーバ体系

- **マヌーバ (Maneuver)**: 戦闘中に実行できるすべての個別行動。技法/型/素養/整備/構え + 分隊戦術の6源泉。
- **技法 (技法)**: 武器/防具/消耗品由来のマヌーバ。武器ごとに攻撃A/攻撃B/防御/免許/名品技法。
- **型 (型, カタ)**: 特技由来のアクティブマヌーバ。活力を消費して発動。
- **素養 (素養)**: パッシブ。習得だけで常時効果。
- **整備 (整備)**: 小康段階専用のマヌーバ。
- **構え (構え)**: 維持型パッシブ。同時に1個のみ。
- **流派 (流派)**: 技能の免許マヌーバと秘技（名人段階の代替マヌーバ）を代替する武術流派。
- **秘技 (秘技)**: 流派が名人段階で基本の名人マヌーバを代替する専用マヌーバ。名品技法とは別個だ。

流派類型

- **有名門派 (有名門派)**: 各地の道場/同門の交渉 +2。名誉毀損時に破門。
- **秘人秘伝 (秘人秘傳)**: 師匠NPCと縁故。師匠死亡時に秘技未完成。
- **自己流 (自己流)**: 独学。初の対戦相手に「看破不可」(-2)。
- **破門 (破門)**: 有名門派から追放。流派免許/秘技を喪失、基本マヌーバへ復帰、スロット未返還。

成長

- **二重構成 (二重構成)**: 段は主職業一つだけで数える。3・5・7・9段への昇段時、一般特技スロットを支払い、現在段以下にある副職業の1・3・5段特技を借用する。名人可能技能は両職業一覧の和集合となる。副職業の段はなく、威名は正確に1つ。組み合わせ威名は職業奥義の分岐だけを置き換える。
- **分隊昇級**: 戦闘経験で雑→卒→練→将→主に昇級。

分隊戦術

- **戦術 (戦術)**: 分隊が保有する戦闘行動。指揮官の分隊命令で発動。マヌーバの6番目の源泉。
- **[戦術:型]**: 分隊のアクティブ戦術。指揮官の活力消費で発動。
- **[戦術:構え]**: 分隊の維持型陣形。同時1個、移動時に解除。
- **[戦術:素養]**: 分隊のパッシブ特性。常時適用。陣営基盤を含む。

- **陣営基盤 (陣營基盤)**: 勢力共有のパッシブ [素養]。卒～将に内蔵、主級の特技扱い、PC 習得可能。

信仰と哲学

- **神道 (神道)**: 日本固有の多神教。万物にカミが宿る。現人神/野人の霊的基盤。
- **仏教 (佛教)**: 慈悲と解脱の教え。戦国では退魔の基盤であり政治勢力。
- **陰陽道 (陰陽道)**: 道教+陰陽五行+日本土着の呪術。陰陽師の学問的基盤。
- **儒教 (儒教)**: 人間倫理の体系。武士道の根。三道六心の礼道（禮道）の根源。
- **キリシタン (吉利支丹)**: キリスト教。海の彼方の唯一神信仰。独自の三道: 天主道（信/狂）。
- **ケガレ (穢)**: 不浄。死/血/妖魔の汚染。神道における霊的汚染の解釈。
- **カムイ (神威)**: 蝦夷/野人が畏敬するカミの威厳と力。

※

出典: co-00-03（プレイヤー語彙の抜粋）。各項目の詳細な定義と参照リンクは基本ルールブックの用語辞典にある。

まとめ

- 判定は $2d10 + \text{能力値} + \text{熟練度} \geq \text{目標値}$ 、通常の目標値は 11 だ。
- 間合は全員活力リセット → カウント降順 → 小康のサイクルであり、一呼吸の基本限界は活力 5（超過時は過負荷）だ。
- すべてのマヌーバは最低 1活力であり、数値は四捨五入する。
- 突破判定は敵優勢 11 / 完全掌握 13 / 封鎖 15 の三段階だ。
- 規則文脈のユニット等級は雑/卒/練/将/主の公式用語のみ用いる。

혼세영요담・混世靈妖譚・Konsei Reiyotan

版權および利用許諾

制作者	Shellman
問い合わせ・フィードバック	X (旧Twitter) @ds62hg・@trpg_ds62
Copyright	© 2026 Shellman.
License	Creative Commons 表示-非営利-継承 4.0 国際 (CC BY-NC-SA 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
Version	v1.5・日本語版

本資料のテキスト、表、規則説明、世界観解説は、別途表記がない限り Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License(CC BY-NC-SA 4.0) に基づいて利用できる。

利用者は、制作者名、資料名、原文の出典または配布場所、変更の有無を合理的な方法で表示しなければならない。本資料を改作・翻訳・再配列し、または本資料をもとに非商用の 2 次資料を制作する場合、その成果物は同一ライセンスまたは互換ライセンスで配布しなければならない。

商用利用、有料出版、有料プラットフォームでの配布、支援者向け有料特典への収録、別個の商品化は、制作者の事前許可なしには認められない。

ただし、CC BY-NC-SA 4.0 の表示・非営利・継承条件を守る非商用の大量印刷・配布は、部数にかかわらず認められる。

表紙画像、ロゴ、別途表記された外部引用・参考資料、第三者権利資料、プラットフォーム商標 およびサービス名は、本利用許諾に含まれない。実在の人物・歴史・宗教・民俗資料に関する記述はゲーム用の解釈であり、実在の団体や人物の公式立場を代表しない。

本文 Noto Serif KR (表題)・Yu Gothic (本文)・Cascadia Mono (ダイス)。

表紙・挿絵・図解は生成AIで制作 — 詳細は次頁。

ウェブ完全版・Full web edition — <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/itch.io> — **無料頒布版 (PDF)** — <https://ds62hg.itch.io/konsei-reiyotan>

出典表記例

混世靈妖譚 (Konsei Reiyotan) , © 2026 Shellman, CC BY-NC-SA 4.0.
原文: <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>
変更: [なし / 一部修正 / 翻訳 / 再構成]

混

生成AI使用告知

透明性に関する告知

本資料の相当部分は、企画、草案作成、文章整理、校正の過程で生成AI(LLM)の支援を受けて制作された。

画像生成過程では GPT Image 2 モデルを使用した。日本語版・英語版の翻訳には Claude Code と Codex を使用した。

最終編集と公開責任は制作者にある。AI活用著作物に関する国内外の法律が変更された場合、本資料は該当法に従う。

생성형 AI를 활용해 제작 · 生成AIを活用して制作 · Created with generative AI

正典出典・最新版 — <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>