

## ●クラス一覧表

名称	奥義	【体力基本値】	【反射基本値】	【知覚基本値】	【理知基本値】	【意志基本値】	【幸運基本値】	参照ページ
青龍 (*)	一刀両断	6	3	6	3	2	4	P112
朱雀 (*)	破邪顕正	3	4	5	5	3	4	P116
白虎 (*)	※起死回生	5	4	5	3	3	4	P120
玄武 (*)	天佑神助	3	3	5	5	4	4	P124
陰陽師	廣大無辺	2	2	6	6	4	4	P128
影忍	無影無踪	4	5	6	2	3	4	P132
鬼神衆	一蓮托生	5	5	4	3	3	4	P136
剣客	剣禅一如	4	6	6	2	2	4	P140
仕事人	光芒一闪	3	5	5	3	5	3	P144
神職	至誠如神	3	3	5	4	4	5	P148
天下人	※鎧袖一触	3	4	4	4	5	4	P154
妖怪絵師	秋霜烈日	3	3	4	5	5	4	P158
蘭学者	驚天動地	4	5	4	4	3	4	P164
いくさ人 (☆)	疾風怒濤	5	5	3	3	4	4	P168
異邦人 (☆)	※千変万化	4	4	5	4	4	3	P172
新選組 (☆)	粉骨砕身	6	5	6	2	2	3	P178
鬼 (★)	※千変万化	2	5	4	5	5	3	P182
神霊 (★)	※千変万化	4	4	4	4	5	3	P186
妖怪 (★)	不惜身命	4	4	4	4	4	4	P192

略号：(\*) 基本クラス、(☆) 客人クラス、(★) 種族クラス、無印はサブクラスである

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/新紀元社

## ●奥義一覧表

奥義	対象	宣言	効果	参照ページ
一刀両断	単体	ダメージロールの直前	ダメージ属性を〈神〉に変更し、さらに+10Dする。カバー不可	P112
破邪顕正	奥義ひとつ	いつでも	奥義をひとつ打ち消す	P116
※起死回生	単体	いつでも	そのシーンで死亡したキャラクターを復活させる	P120
天佑神助	単体	いつでも	ひとつの奥義を追加で使用可能になる	P124
廣大無辺	単体	判定の直前	対象を「場面(選択)」、射程を「シーン」に変更。	P128
無影無踪	自身	イニシアチブプロセス	移動し、隠密状態となる。もしくは防御判定の達成値+20	P132
一蓮托生	効果参照	実ダメージ適用の際に宣言	受けた実ダメージを攻撃者にも適用。上限は【HP上限】	P136
剣禅一如	自身	判定の直後	判定をクリティカルとする。奥義以外でリアクション不可	P140
光芒一闪	単体	イニシアチブプロセス	〈神〉属性の15Dダメージを与える	P144
至誠如神	単体	判定の直後	達成値+20。ファンブルの場合はファンブル打ち消し	P148
※鎧袖一触	場面(選択)	イニシアチブプロセス	対象が次に行なうダメージロールを〈神〉属性に変更する	P154
秋霜烈日	単体	ダメージロールの直後	ダメージ属性を〈神〉に変更し、さらに+5Dする。複数体に有効	P158
驚天動地	範囲(選択)	イニシアチブプロセス	〈神〉属性の10Dダメージを与える	P164
疾風怒濤	単体	イニシアチブプロセス	キャラクターひとりにメインプロセスを行なわせる	P168
※千変万化	効果参照	いつでも	奥義をコピーして使用する	P172, 182, 186
粉骨砕身	自身	ダメージロールの直後	ダメージに+ [HP上限-現在HP]。防御修正無視	P178
不惜身命	効果参照	ダメージロールの直後	1回のダメージロールの対象を、あなた1人に変更する	P192

※印のついた奥義は、(※外道属性)(※ライバル属性)を持つキャラクターは使用できない。

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/新紀元社

## ●オープニングチャート (長屋・下町) D66 ROC

ダイス目	導入
11~13	「てえへんだ、てえへんだよ！」朝寝を貪っていると、突然隣に住んでいる八つあんが駆け込んできた。「おう八つあん、どうしたい」と聞くと、これは確かに大事件の始まりであった。
14~16	「ざあざあ、大事件だ！ これを読まないで江戸っ子じゃないよ！」威勢のいい瓦版売りの言葉に釣られて手にした瓦版。たしかに書かれている事件は、掛け値無しに英傑の出番のようだ。
21~23	「あなた様のお噂を聞いて参りました。どうかお力に」雨宿りに入ったお堂で、色っぽい末亡人に依頼をされた。それがこの事件に関わったきっかけだ。
24~26	外出の帰りに行き倒れを見つけた。それだけなら当節珍しくないが、大事そうに握った手紙には、なにやら怪事件につながる情報が書かれていた。
31~33	「●●だな、覚悟！」聞いたこともない名前と呼ばれ、理由もなく襲撃を受けた。とにかく襲いかかってくる忍者たちを切り伏せたが、やはり人違いであつたらしい。果たして●●とは何者か。調査してみてもよいだろう。
34~36	釣りにかけた帰りに、野ざらしになっているしゃれこべを見つけた。酒をかけて供養してやるとその晩、美しい幽霊になって訪ねてきた。聞けば、ある事件を解決して欲しいのだという。
41~43	近所に住む人々に花見（季節によっては潮干狩り、紅葉狩り、雪見など）に誘われた。金はないが風流はある。まったく楽しい時間を過ごして帰ってくると、事件の依頼があった。
44~46	富士の噴火からこつち、物価はあがるし職はない。貧乏人揃いの長屋の面々に米を分けてやると、一銭もなくなってしまった。それ自体は好きでやったことだから後悔はないが、どうやら、やってきた依頼をこなさないと自分も野ざらしになりそうだ。
51~53	気がつくともものすごい額の借金（あるいは未払いのツケ）がたまっていた。貧乏をすれどこの家に風情あり、質の流れに借金の山、などと言っている場合ではない。なんとか仕事を見つけなければ！
54~56	その晩、夢枕に先祖（あるいは死んだ家族や主君）が立った。なんでもある事件が発生していて、どうしてもその事件が解決するまでは浮かばれないのだという。死者の頼みをムゲにすることはできない。キミは事件解決のため行動を開始した。
61~63	ライフパスで取得したコネクション（適切なコネクションがいなければ他のコネクションでもよいし、ROCしなおしてもよい）から、どうしてもこの事件を解決して欲しいという頼みがあった。彼の頼みでは断わることもできない。
64~66	白い犬が突然話しかけて来た。聞けば、「我は神仏の使いなる玉梓なり。英傑よこれこれの事件を解決せよ」という。玉梓が言うのでは仕方がない。
77	シーンプレイヤーの任意

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/新紀元社

## ●オープニングチャート (旅路) D66 ROC

ダイス目	導入
11~13	キミは名物を喰い名所を見物しながら実に呑気な旅をしている。ある日、たどり着いた宿場で名物を食べていると、なにやら難儀をしているらしい人々の声が聞こえてきた。これは見過ごせない。
14~16	宿場町にやってきたキミは、益体もないチンピラに因縁をつけられた。もちろんそんな奴らを恐れるキミではない。あつという間に蹴散らしてみせた。だがどうやらこいつらの背後には巨悪がいるらしい。キミはその背後を調べて見ることにした。
21~23	キミは旅の途中、道に迷ってしまった。行けども行けども道中は判然とせず、霧ばかりが続いている。さてどうしたものか、と困り果てたところようやく人里にたどり着いた。だがその里ではどうやら、事件が起きているようだった。
24~26	キミのやってきた土地ではなにやら事件が発生していた。まあそれだけならいいのだが、どうやら町役人はキミが犯人だと思いついてるらしい。よそ者というだけで疑われるのは業腹だが、なんとかして事件を解決せねば。
31~33	もう十年以上も昔、キミはこの地を通りがかり、大変な恩を受けた。未熟だったキミはそこで助けを受けなければ死んでいただろう。今、キミはこの地に住まう人々が難儀をしていると聞いて、あの時の恩を返すときが来たことを悟ったのだ。
34~36	同宿になった男、朝になると容態が突然悪くなった。見捨てることもできないので看病したが、どうやら相当無理をしていたらしく亡くなってしまった。いまわの際で、男はキミに事件解決を託した。南無三、これは断われまい。
41~43	腹を空かせ行き倒れになっていたキミを、旅の僧侶が助けてくれた。ありがたい、この世にこんな人情があるのか、と感動していると、僧侶は代わりにひとつ事件を解決してくれぬか、と言った。引き受けよう、と言うと、すでに僧侶の姿はなく、そこには石地蔵だけがあった。ははあ、さてはあれはお地蔵様であったか。ありがたいことだ。
44~46	キミは行き倒れを拾った。彼は死の床で「お、おお、同じ柳生の者か。どうかこの依頼をオレの代わりに達成してくれ」といって依頼書を渡し事切れた。間違はなく人違いだが、放り出してもおけまい。
51~53	旅の途中、キミは事件に巻き込まれて難儀している人々を見た。別に関わり合いもなければ助けを請われたわけでもない。しかし、義を見てせざるは勇なきなりという。見過ごすことは出来ないと考えたキミは、義勇と事件に飛び込んでいくのであった。
54~56	その晩、夢枕に先祖（あるいは死んだ家族や主君）が立った。なんでもある事件が発生していて、どうしてもその事件が解決するまでは浮かばれないのだという。死者の頼みをムゲにすることはできない。キミは事件解決のため行動を開始した。
61~63	ライフパスで取得したコネクション（適切なコネクションがいなければ他のコネクションでもよいし、ROCしなおしてもよい）から、どうしてもこの事件を解決して欲しいという頼みがあった。彼の頼みでは断わることもできない。
64~66	白い犬が突然話しかけて来た。聞けば、「我は神仏の使いなる玉梓なり。英傑よこれこれの事件を解決せよ」という。玉梓が言うのでは仕方がない。
77	シーンプレイヤーの任意

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/新紀元社

## ●オープニングチャート (組織・幕府上層部) D66 ROC

ダイス目	導入
11~13	ある日キミは、大岡越前守によって呼び出された。何でも、先頃江戸（あるいは日本のどこか）を騒がせている怪事件を解き明かすには、どうしても英傑であるキミの力が必要だというのだ。
14~16	訳もわからぬうちに江戸南町奉行所に捕縛されたキミは、土蔵の奥で鳥居耀蔵に尋問される身になった。キミが何も知らぬとわかると、鳥居は身の安全と引き替えに事件を解決するようにキミに「要請」してきた。どうやら断られる立場ではないらしい。
21~23	「いくら欲しいのか言え」それがキミに事件解決を依頼する老中、田沼意次の第一声であった。金の問題であるかどうかはキミが決めることだが、とにかくキミは事件解決を引き受けることにした。
24~26	親友が腹を切った。ある事件に巻き込まれたのがきっかけであったらしい。葬儀に出席した君は、親友の細君からどうか事件を解決し、彼の無念を晴らしてくれるようにと依頼を受けた。どうしてそれを断われよう。
31~33	キミは武家社会（あるいは所属する組織）のタブーを犯してしまった。もはやこのままでは腹を切るしかない、とまで追い詰められたキミに上司はある事件を解決することで汚名を返上するのだ、と勧めてきた。困難な依頼だが、文字通り背に腹は代えられない。
34~36	「ある事件を解決してください。報酬は」そのように言って上司の後妻に迫られたのは昨日のことだ。その場ははねつけたが、翌日になってキミは彼女と上司が屋敷ごと皆殺しにあったと聞いた。さすがに寝覚めが悪い。キミは事件を調べることにした。
41~43	「ごたびのことは、どうしても貴殿にしか頼めぬのだ」怒目付、柳生宗矩に呼び出されたキミは、ある事件を解決するよう依頼を受けた。言葉は丁寧だったが、どう考えても裏がある。いかなる理由で柳生がキミに目をつけたのかはわからぬが、断わるのは難しそうだ。
44~46	突如としてキミは、白い服を纏った謎の男女に取り巻かれていた。八瀬童子（やせどうじ）と名乗る謎めいたその一団は、英傑であるキミにどうしてもある事件を解決して欲しいのだという。それは、京の御所におわすある御方の意志であるというものだった。どうしてそれを断われようか。
51~53	キミが所属する組織の長（あるいは土方などの実戦部隊司令官）から命が下った。どうやらその事件は、所属する組織の命運、あるいは利益に深く関わっているらしい。命令とあれば是非もない。キミは事件を解決するため行動を開始した。
54~56	その晩、夢枕に先祖（あるいは死んだ家族や主君）が立った。なんでもある事件が発生していて、どうしてもその事件が解決するまでは浮かばれないのだという。死者の頼みをムグにすることはできない。キミは事件解決のため行動を開始した。
61~63	ライフパスで取得したコネクション（適切なコネクションがいなければ他のコネクションでもよいし、ROCしなおしてもよい）から、どうしてもこの事件を解決して欲しいという頼みがあった。彼の頼みでは断わることもできまい。
64~66	白い犬が突然話しかけて来た。聞けば、「我は神仏の使いなる玉梓なり。英傑よこれこれの事件を解決せよ」という。玉梓が言うのでは仕方がない。
77	シーンプレイヤーの任意

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/ 新紀元社

## ●オープニングチャート (伝奇) D66 ROC

ダイス目	導入
11~13	キミは英傑、すなわち妖異の脅威から天下万民を守るべき宿星を負った英雄である。そして今キミは、妖異の気配を感じ取った。ならばキミが動かぬ理由がどこにあるだろうか。
14~16	キミがかつて激烈な戦いの末に滅ぼした妖異の封印が解けようとしている。おそらく、別の事件によって発生した邪気の影響を受けているのだ。封印を守るためにも、今発生している事件を解決しなければならないだろう。
21~23	キミは四つ辻にたむろしている妖怪たちに出会った。キミが彼らを視認できることに気がつく、妖怪たちは喜んでキミのところにやってきた。なんでも、邪悪なものたちの策動がこのあたりを騒がせ、彼らの平穏な暮らしをおびやかしているのだという。キミは妖怪たちのため戦うことにした。
24~26	キミは悪を倒した（悪が何者であるかについてはGMと相談して決めること。迷ったらその土地の大妖怪とするとよい）。その時、ヤツの懐から、まったく別の妖異の計画を印した巻物が転がり出た。どうやらまだ、キミの出番は終わっていないようだ。
31~33	深山で滝に打たれて修行していたキミに天啓が閃いた。事件を解決するのだ。そうしなければ天下には恐るべき闇が忍び寄ることになるだろう。キミは俗世で戦う決意を決めた。
34~36	ひどい事件だった。たどりついた時にはすでに、被害者はことごとく皆殺しにされていたのだ。だがキミは持ち前の霊能力で犠牲者たちの声を聞き取った。まだ終わりではない。キミは事件を追うために、再び立ちあがった。
41~43	キミはある日、「上様」と呼ばれる謎めいた貴人から依頼を受けた。彼は己の正体を明かすことはできない、と御簾ごしに言ったが、その言葉には真摯に世を憂う気配があった。キミが彼の依頼を受けたのは、そういうわけだ。
44~46	キミは神仏、あるいは神仙によって選出され、人の世ではないはるかなる世界で英傑としての修行を受けていた。そしてついに師より命が下った。天下りて、地上の悪を滅ぼすのだ。
51~53	キミが一夜の恋に落ちた相手は、妖怪（鬼や吸血鬼でもよい）だった。彼（あるいは彼女）は、昼の世界で起きている事件に胸を痛めていた。太陽の下に出られない彼に代わって、キミは事件を解決することにした。
54~56	その晩、夢枕に先祖（あるいは死んだ家族や主君）が立った。なんでもある事件が発生していて、どうしてもその事件が解決するまでは浮かばれないのだという。死者の頼みをムグにすることはできない。キミは事件解決のため行動を開始した。
61~63	ライフパスで取得したコネクション（適切なコネクションがいなければ他のコネクションでもよいし、ROCしなおしてもよい）から、どうしてもこの事件を解決して欲しいという頼みがあった。彼の頼みでは断わることもできまい。
64~66	白い犬が突然話しかけて来た。聞けば、「我は神仏の使いなる玉梓なり。英傑よこれこれの事件を解決せよ」という。玉梓が言うのでは仕方がない。
77	シーンプレイヤーの任意

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/ 新紀元社

## ●エンディングチャート D66 ROC

ダイス目	結末
11~13	ふたたび英傑は旅立っていく。明日はどこの空で出会うことになるだろうか。
14~16	死んでいった人の墓に花を手向ける。その魂が安らかであることを祈って。
21~23	ひとつの事件は解決した。だが、その名声を知った悪党たちが取り囲む。戦闘に入ったところで幕となる。
24~26	今回の事件で助けた人々から手厚いお礼と感謝を受ける。奮闘した甲斐はあったようだ。
31~33	事件は解決したがそれと無関係にあなたは（婚約者／借金取り／官憲／宿敵）などに追われて逃げる。
34~36	ひとり旅立つつもりが、他のPC（任意に選択）と道連れになってしまう。こういうこともある。
41~43	事件は解決した。だが救いを求める人々が絶えることはない。ふたたび闇の中へと消えて行く。
44~46	事件解決の報酬を得て、遊廓や酒場、賭場などの悪所で陽気に盛り上がる。
51~53	犠牲者の遺族を引き取って一緒に暮らすことになる。これもまた新しい人生だ。
54~56	英雄的な活躍もつかの間、家族や上司のいびりやイヤミに耐える日常が戻ってくる。
61~63	あなたの宿敵から、健闘を称え、次なる挑戦を行なう旨の手紙が届く。
64~66	めざめと歩く死者、蘭学でいうゾンビの大群に包囲されている。なぜだ。ここはどこだ。

※自己使用に限り複製を許可します。  
©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/新紀元社

## ●BOSS狂乱チャート D66 ROC

ダイス目	BOSSの強化内容
11~13	蘇生能力！《自動再生X》(P272) を得る。Xは [エネミーレベル×5] にひとしい。
14~16	攻撃力増大！ あらゆるダメージに+5Dする
21~23	妖異の風が身を守る。《遠隔攻撃半減》(P271) を得る。すでに所持しているなら《範囲攻撃半減》(P273) を得る。
24~26	まさに疾風の素早さ！ 《二回行動》(P273) を得る。すでに所持しているなら、《三回行動》(P271) を得る。
31~33	適応進化！ 〈神〉〈光〉を除く属性ひとつを選択し、その属性に対する防御修正を+10する。
34~36	生きるための進化。《プロテクション20》(P274) を得る。すでに所持している場合、Xに+10する。
41~43	鋭い眼光。BOSSが単体の対象に対して行なうあらゆる攻撃は、奥義を使わない限り対象を移し替えられない。
44~46	巨大化！ サイズに+1し、あらゆる白兵・格闘攻撃のダメージに+4Dする。
51~53	鉄壁の護り！《範囲攻撃半減》(P273) を得る。すでに所持しているなら《遠隔攻撃半減》(P271) を得る。
54~56	追い詰められて策が働く。《連携戦法2》(P274) を得る。すでに持っている場合、Xに+2する。
61~63	妖異の力が暴走！ あらゆるダメージに+5Dするが、すべての防御修正が0になる。
64~66	霊体化！《霊体》(P274) を得る。

※自己使用に限り複製を許可します。  
©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/新紀元社

## ●情報収集演出チャート D66 ROC

ダイス目	演出
11~13	悪党の集まる屋敷の天井裏に忍び込み、やつらの密談を盗み聞かした。
14~16	常備化しているコネクションからひとり選択する。そのキャラクターが、あなたの求める情報を持っていたのだ。
21~23	あなたの雇っている忍者や下僕があなたの代わりに情報を集めてくれた。
24~26	その情報はこの事件が始まる前から噂話や知識として聞き知っていた。
31~33	人々の噂話にあなたが求めている情報が上っていた。
34~36	購入した瓦版に必要な情報が載っていた。
41~43	馴染みの情報屋や密偵から情報を購入することに成功した（この効果で財産ポイントは減少しない）。
44~46	昔貸しを作った相手や、あなたを苦手にしているチンピラなどから情報を半ば強引に聞き出すことができた。
51~53	あなたに惚れている（恋愛でも尊敬でも）役人が、独り言の形で機密を漏らしてくれた。
54~56	由井正雪（P51）が突如として現れ、「ククク、あなたが知りたいことはこれでしょう」と情報をくれる。巽か……？
61~63	玉梓（P52）がとことこ歩いてきて、求めている情報を与え、「世界を救って下さいね」と念押しして去る。
64~66	なぜその情報を知っているのかまったくわからない。記憶に欠落した部分がある。あなたは慄然とする。

※自己使用に限り複製を許可します。  
©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/新紀元社

## ●ファンブル表（一般行為判定） D66 ROC

ダイス目	その結果
11~13	あまりのプレッシャー故に大失敗してしまう。【HP】か【MP】のいずれかを【キャラクターレベル】点失う。
14~16	派手にスツ転んだり、大きくトチったりと、かかなくてもいい恥をかいてしまう。
21~23	頭を何かにぶつけてしまい、クラクラしてしまう。【MP】を1D点失う。
24~26	着物の袖や裾などが破れてしまう。
31~33	単に失敗しただけでなく、大きな音を立ててしまう。それによって何が起きるかはGMが決定せよ。
34~36	花鳥風月の美しさに見とれて、何ひとつ得るものはなかったが心の潤いを得る。
41~43	小銭を落としてしまう。なんてことだ。財産ポイント1点を失う（下限値0）。
44~46	突如として自分が歩んできた道はこれで正しいのかという思いにとらわれ、やるせなさか激情する。
51~53	ささいなケガをしてしまう。【HP】を1D点失う。
54~56	履き物の鼻緒が切れてしまう。不吉だ。次のシーンであなたが行なう判定のファンブル値に+1する。
61~63	派手に尻餅について転んでしまう。【転倒】を得る。
64~66	なぜか幽霊に取り憑かれてしまう。幽霊の願いは何か、何が起きるかはGMが決定すること。

※自己使用に限り複製を許可します。  
©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト/新紀元社

## ●ファンブル表（物理攻撃） D66 ROC

ダイス目	その結果
11~13	刃こぼれ／弾切れ！ 使用した武器はマイナーアクションを消費しないとシーン中使用できない。
14~16	反動で体が大きく流れすぎてしまい、バランスを崩す。あなたは即座に「転倒」を得る。
21~23	攻撃は外れてしまったが、それ以上の不利益はなかった。戦いはまだ続く。
24~26	構えが完全に崩れる。使用した武器が装備されていない状態になる。
31~33	武器が自分を傷つけてしまう！ 使用した武器の「ダメージ修正」に等しい実ダメージ（軽減不可）を受ける。
34~36	戦闘で刃や砲身が歪んでしまう。そのシーン中、その武器を用いた命中判定のファンブル値+2。
41~43	敵に呼吸の隙を与えてしまう。攻撃対象は【HP】が【MP】をそれぞれ選んで5D点回復する。
44~46	大きく体が流れ、あなたは冷や汗を流す。それ以上の効果はない。
51~53	武器を取り落とす。武器はその場に落ちる。拾い上げるにはマイナーアクションを必要とする。
54~56	反動で大きくバランスを崩す。あなたは即座に「スタン」を得る。
61~63	死神の手が触れたのを感じる。あと半歩踏み込めば死んでいた——あなたは戦慄する。ゲーム的効果はない。
64~66	武器が完全に壊れる！ その武器はシナリオ中もはや使用することができない。

※自己使用に限り複製を許可します。  
©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト／新紀元社

## ●ファンブル表（特殊攻撃） D66 ROC

ダイス目	その結果
11~13	呪力が弾け、あなたの色彩を常世のそれへ歪める。髪、肌、服などの色が3D日の間、虹色に変わる。
14~16	魔力があなたの体から抜けていく。【MP】を「キャラクターレベル」点失う。これは代償として扱わない。
21~23	魔術の暴走があなたを翻弄する。そのシーン中、あなたの【行動値】は1となる。
24~26	あなたはGMが選んだ方向に3Dm移動または離脱する。その結果、他者とエンゲージしてもよい。
31~33	あなたは虚空に嘲笑する閻羅王たちの声を聞いた。そのシナリオ中、あなたの髪・瞳・肌は純白になる。
34~36	あなたは精神の平衡を失う。あなたは隠している秘密ひとつを声に出して告白しなければならない。
41~43	魔術の反動があなたの体を蝕む。あなたは「邪毒5」を受ける。
44~46	あなたは狂気、閻羅王の領域を幻視してしまう。〈精神〉6D点のダメージを受ける。
51~53	術が完全に暴走し、あなたの制御を離れる。あなたは即座に「封魔」を受ける。
54~56	あなたの一族の墓所に謎の火災が発生し、全焼する。あなたに実害はない……今のところは。
61~63	呪力があなたの肉体を蝕み、全身に激痛を走らせる。あなたは即座に「マヒ」を受ける。
64~66	人に許されぬ力を弄んだ天罰が下る。〈雷〉10D点のダメージを受ける。

※自己使用に限り複製を許可します。  
©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト／新紀元社

## ●ファンブル表（情報収集） D66 ROC

ダイス目	その結果
11~13	奉行所や目明かしに目をつけられてしまう。このシナリオ中、情報収集判定の達成値-1。
14~16	気が付くと立ち飲み屋で楽しく飲み明かしてしまふ。【HP】【MP】が1D回復するが、何も得られない。
21~23	気が付くと財布が軽くなっていることに気が付く。スリだ！ 財産ポイントを1点失う（下限値0）。
24~26	徒勞につぐ徒勞。焦燥が体を削っていく。【MP】を「キャラクターレベル」点失う。
31~33	敵対者（GMが判断）が、あなたの情報収集に気が付く。何が起きるかGMが決定せよ。
34~36	調査の途中、昔の恋人（友人でもよい）に再会してしまう。果たしてこれが何を意味するのか。
41~43	近所にあなたが妙なことに首を突っ込んでいるという噂が流れてしまう。
44~46	まったく見当違いの情報を当たっていたことに気が付いた時には時間が流れていた。
51~53	地元のヤクザとのもめ事に巻き込まれて殴り合いに。〈殴〉8Dダメージを受ける。
54~56	もっともらしい偽情報に振り回され、裏を取ってみたら単なるデタラメだったことが判明する。
61~63	狐が狸に化かされて、気が付いたら畑の中にいる。風邪を引いて【HP】を「キャラクターレベル」点失う。
64~66	絡んで来た男をたたきのめしたところ、一分銀の袋（財産ポイント2）を出される。そんなつもりじゃなかった。

※自己使用に限り複製を許可します。  
©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト／新紀元社

## ●ファンブル表（交渉） D66 ROC

ダイス目	その結果
11~13	話はまとめることができた（判定に成功したとみなす）が疲労する。【HP】を1D点失う。
14~16	相手を激怒させてしまふ。以後、対象はなんらかの手段でとりなすまで、PCたちに敵対する。
21~23	交渉には成功した（判定に成功したとみなす）が、相手からの無理難題を交換条件として飲まされてしまふ。
24~26	相手はあなたに対して熱烈な恋心を抱く。その結果何が起きるかについてはGMが決定せよ。
31~33	何を勘違いされたのか、判定には失敗したものの、財産ポイントを1点恵んでもらう。
34~36	交渉には成功した（判定に成功したとみなす）が、相手の愚にもつけない話につき合わされ、【MP】を2D点失う。
41~43	相手を激怒させ、取りなすために財産ポイントを1D点失う（下限値0）。
44~46	判定に失敗したあげく激しく舌を噛む。【HP】と【MP】を1D点失う。
51~53	PCたちの行動が敵に漏洩してしまう。その結果何が起きるかについてはGMが決定すること。
54~56	悪い噂を流される。次にPCの誰が行なう情報収集判定のファンブル値+2。
61~63	相手があなたの生き別れの家族だったことが判明する。その結果はGMが決定すること。
64~66	相手は妖異に取り憑かれた羅刹で、「よそ者正体見破った」と襲ってきた！ なんとということだ。

※自己使用に限り複製を許可します。  
©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2021 アークライト／新紀元社

# 名前決定表

## ●名字／屋号／生地 D66 ROC

カテゴリ	ダイス目	名字／屋号／生地
庶民	11	田中 (たなか)
	12	村田 (むらた)
	13	野中 (のなか)
	14	永岡 (ながおか)
	15	平野 (ひらの)
	16	大橋 (おおはし)
武家	21	北大路 (きたおおじ)
	22	里見 (さとみ)
	23	藤田 (ふじた)
	24	佐藤 (さとう)
	25	千葉 (ちば)
	26	勝 (かつ)
豪商／役者	31	越後屋 (えちごや)
	32	播磨屋 (はりまや)
	33	成田屋 (なりたや)
	34	大黒屋 (だいくちや)
	35	木曾屋 (きそや)
	36	萬屋 (よろずや)
名門	41	武田 (たけだ)
	42	細川 (ほそかわ)
	43	菊池 (きくち)
	44	真田 (さなだ)
	45	上杉 (うえすぎ)
	46	安倍 (あべ)
珍しい	51	流星 (ながせ)
	52	剣 (つるぎ)
	53	葵 (あおい)
	54	来島 (くるしま)
	55	千影 (ちかげ)
	56	大神 (おおがみ)
NPCの血縁	61	柳生 (やぎゅう)
	62	服部 (はっとり)
	63	松平 (まつだいら)
	64	大岡 (おおおか)
	65	田沼 (たぬま)
	66	鳥居 (とりい)
琉球	71	比嘉 (ひが)
	72	金城 (きんじょう)
	73	上原 (うえはら)
	74	仲村渠 (なかんだかり)
	75	玉城 (たまぐすく)
	76	上江洲 (うえす)

※庶民の場合、名前だけ振ってもよい。

※自己使用に限り複製を許可します。

©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll

©2021アークライト／新紀元社

## ●名前 D66 ROC

カテゴリ	ダイス目	男性	女性
庶民	11	熊 (くま)	里 (さと)
	12	八兵衛 (はちべえ)	雪 (ゆき)
	13	虎吉 (とらきち)	六 (ろく)
	14	与太郎 (よたろう)	時 (とき)
	15	甚六 (じんろく)	絹 (きぬ)
	16	吾作 (ごさく)	米 (よね)
武家	21	勘吉 (かんきち)	春 (はる)
	22	金太郎 (きんたろう)	峰 (みね)
	23	時次郎 (ときじろう)	元 (もと)
	24	源兵衛 (げんべえ)	関 (せき)
	25	留吉 (とめきち)	紋 (もん)
	26	半次 (はんじ)	花 (はな)
武家	31	清十郎 (せいじゅうろう)	波津 (はつ)
	32	主水 (もんど)	久栄 (ひさえ)
	33	藤十郎 (とうじゅうろう)	朱鷺 (とぎ)
	34	辰五郎 (たつごろう)	三重 (みえ)
	35	金弥 (きんや)	千代 (ちよ)
	36	小平治 (こへいじ)	茶々 (ちゃちゃ)
珍しい	41	孫四郎 (まごしろう)	伊織 (いおり)
	42	仙右衛門 (せんえもん)	千早 (ちはや)
	43	左馬助 (さますけ)	舞 (まい)
	44	十蔵 (じゅうぞう)	梓 (あすさ)
	45	一平太 (いっぺいた)	凜 (りん)
	46	武重 (たけしげ)	葉月 (はづき)
珍しい	51	斬七郎 (ざんしちろう)	鬼怒 (きぬ)
	52	朱光 (しゅこう)	三冬 (みふゆ)
	53	絶華 (ぜっか)	紅蘭 (こうらん)
	54	断鎧 (だんがゐ)	吹雪 (ふぶき)
	55	飛燕 (ひえん)	夕凧 (ゆうなぎ)
	56	旭 (あさひ)	神代 (かみよ)
琉球	61	仁王丸 (におうまる)	真理亜 (まりあ)
	62	爆龍丸 (ばくりゅうまる)	響 (ひびき)
	63	牙王 (がおう)	刹那 (せつな)
	64	道魔 (どうま)	臍 (おぼろ)
	65	残月 (ざんげつ)	久遠 (くおん)
	66	冬牙 (とうが)	帰蝶 (きちよう)
アイヌ	71	真常 (しんじょう)	蒲戸 (カマドゥ)
	72	龍文 (ちようぶん)	御尊 (ウト)
	73	文若 (ぶんじゃく)	鶴 (チル)
	74	真満 (マミチ)	富 (トミ)
	75	思五良 (ウミグル)	加耶 (カヤ)
	76	徳 (トゥカー)	鍋 (ナビー)
アイヌ	81	イカシバ (万能の)	アシリレラ (新しい風)
	82	ビッキ (蛙)	バイカラマツ (春)
	83	アトゥイ (海)	アマタンネ (蜘蛛)
	84	シュマリ (狐)	ピリカ (かわいい)
	85	キナシュツ (籠)	チキサニ (ハルニシ)
	86	ワッカ (水)	シュシュ (柳)

※庶民の場合、名前だけ振ってもよい。

※琉球名については、日本名を記した。

※自己使用に限り複製を許可します。

©2021Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll

©2021アークライト／新紀元社