

●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	[天下] P112
朱雀(*)	破邪顕正	3	4	5	5	3	4	[天下] P116
白虎(*)	※起死回生	5	4	5	3	3	4	[天下] P120
玄武(*)	天佑神助	3	3	5	5	4	4	[天下] P124
異能者	至誠如神	2	3	4	5	6	4	P90
陰陽師	広大無辺	2	2	6	6	4	4	[天下] P128
影忍	無影無踪	4	5	6	2	3	4	[天下] P132
鬼神衆	一蓮托生	5	5	4	3	3	4	[天下] P136
切支丹	至誠如神	3	4	4	5	4	4	P96
剣客	剣禅一如	4	6	6	2	2	4	[天下] P140
仕事人	光芒一閃	3	5	5	3	5	3	[天下] P144
神職	至誠如神	3	3	5	4	4	5	[天下] P148
退魔僧	秋霜烈日	2	4	4	5	5	4	P102
天下人	※鎧袖一触	3	4	4	4	5	4	[天下] P154
渡世人	※金城鉄壁	3	4	5	5	4	4	P108
秘剣使い	一気呵成	4	6	6	2	3	3	P114
山伏	※金城鉄壁	2	5	5	6	2	4	P122
妖怪絵師	秋霜烈日	3	3	4	5	5	4	[天下] P158
蘭学者	驚天動地	4	5	4	4	3	4	[天下] P164
力士	剣禅一如	6	5	3	2	4	4	P128
いくさ人(☆)	疾風怒濤	5	5	3	3	4	4	[天下] P168
異邦人(☆)	※千変万化	4	4	5	4	4	3	[天下] P172
新撰組(☆)	粉骨砕身	6	5	6	2	2	3	[天下] P178
未来人(☆)	※黄龍顕現	4	4	4	4	3	5	P140
鬼(★)	※千変万化	2	5	4	5	5	3	[天下] P182
神霊(★)	※千変万化	4	4	4	4	5	3	[天下] P186
人狼(★)	一蓮托生	6	2	4	2	6	4	P132
天狗(★)	不惜身命	4	4	5	5	3	3	P136
妖怪(★)	不惜身命	4	4	4	4	4	4	[天下] 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。 ©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 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	[天下] P112
破邪顕正	奥義ひとつ	いつでも	奥義をひとつ打ち消す	[天下] 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	[天下] 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	[天下] P124
広大無辺	単体	判定の直前	対象を「場面（選択）」、射程を「シーン」に変更。	[天下] 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	[天下] 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】	[天下] 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	[天下] 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	[天下] 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	[天下] 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	[天下] 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	[天下] 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	[天下] 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	[天下] 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	[天下] P172
粉骨砕身	自身	ダメージロールの直後	ダメージロールに+ [HP上限-現在HP]。防御修正無視	[天下] P178
不惜生命	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、使用者1人に変更する	[天下] P192
※金城鉄壁	効果参照	ダメージロールの直前	ダメージロールの結果を0に変更する。（一刀両断）と相殺	P108
一気呵成	自身	いつでも	移動または退場を行なう。あるいは防御判定の達成値+20	P114
※黄龍顕現	効果参照	効果参照	奇蹟を起こす	P140

※印のついた奥義は、〈※外道属性〉〈※ライバル属性〉〈※強敵属性〉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。 ©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 アークライト/新紀元社

●天啓イベント表 D66 ROC表

ダイス目	できごと	ダイス目	できごと
11	先手必勝と襲撃を仕掛けてくる敵の下っ端	41	わらべ唄に隠されている重要なヒント
12	災害が発生! 混乱した事件はいきなり仕切り直される	42	戦いの中、突如として真理を悟る
13	悪党に襲撃されている重要な目撃者	43	親しくなった店員が事件の関係者だった
14	ぼったり路上で遭遇した相手がPCの仇敵だった	44	重大な情報を伝えてくれる被害者の亡霊
15	妖異の恐ろしさに耐えかねて保護を求めてくるチンピラ	45	なぜかヒントをくれる水戸のちりめん問屋の隠居
16	PCに惚れて寝返る敵忍者	46	見落としていた事実の書かれた瓦版が売り出される
21	雨宿りした古寺で悪党たちが作戦会議をしている	51	PCに気付かず密談している悪党の下っ端
22	手がかりをくわえて走っている野良犬	52	重要な手がかりを握りしめて死んでいる公儀隠密
23	重要情報を伝えてくる大岡越前の密使	53	情報を整理して去って行く玉梓
24	PCに協力するよう土方に命じられてやってきた新選組の山崎蒸	54	PCに重要な情報を渡して絶命する昔の恋人
25	夢枕に立ちヒントを教えてくれる亡くなった家族	55	使用人/店員が事件を目撃していて情報を伝えてくれる
26	敵の下っ端が昔命を助けた弟分/妹分だった	56	突然接触して重要な情報を伝えてくる由井正雪
31	PCを敵幹部と勘違いして密書を渡してくる忍者	61	愛人に計画を漏らす敵の幹部
32	悪党のアジトから必死に逃げてきた幼い姉弟	62	一天にわかにかき曇り、雷鳴が敵のアジトを示す
33	事件の真相が記されていたおそろい書き言葉	63	敵が内乱を起こし、そこにPCがつかい入る隙ができる
34	バクチで大勝ちして巻き上げた借金のカタが手がかりだった	64	師匠の遺言がヒントとなって手がかりを得る
35	疑心暗鬼になった敵の幹部がPCたちを奇襲する	65	道端の地蔵が突如としてヒントを語る
36	協力的な一般人だと思ったら敵の忍者だった	66	決闘状を送ってくる宿敵
0	PCを捕らえて冥途の土産にすべてを語るBOSS	77	謎の名探偵シャーロック・ホームズ登場

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 アークライト/新紀元社

■悪党の動機チャート D66

ダイス目	その悪事
11	博奕に入れあげて多額の借金を作り、金を得るために他人の金を奪おうとしている。
12	浪人暮らしから抜け出すために仕官の費用を求めており、そのためになら殺人も厭わない。
13	大名や將軍御用達の商人になるために多額の賄賂が必要で、そのために非合法な手段でも金を集めている。
14	遊廓の女（あるいは陰間茶屋の色子）に入れあげており、とにかく金が必要だ。
15	たまたま善良な隣人が大金を貯めているのを知り、つい魔が差して殺してしまった。もうこの金は俺のものだ。
16	家族が病に倒れており、その治療費のためには多額の金がいる。そのためには犯罪もやむを得ない。
21	どうしてもものにしたい異性／同性がいる。彼／彼女が結婚していようと何だろうと、構うものか。
22	彼／彼女は自分の求婚を拒み、誰かの配偶者になった。許してはおけない。殺してやる。
23	愛する人が悪事に手を染めており、協力を求められた。倫理に背いているが、愛はそれに優先する。
24	自分の子供を家の跡継ぎにするためには、どうしても今の後継者を殺すしかない。それが我が子への愛なのだ。
25	父／母はどうしても自分を後継者にするつもりはないらしい。ならば邪魔者を殺して家督を手に入れる。
26	男／女が憎い。かつて手ひどい裏切りを受け、どうしても許せない。だから復讐するために悪事を働いている。
31	いくさの去った泰平の世で武芸を生かす道は人殺ししかない。それで金を得て何が悪いのだ。
32	仇を探している。そのためには金が必要だ。だから暗黒街で今日も人を殺し続けている。
33	人を殺さないと生きている実感が得られない。金が問題なのではない。それが自分の生き方なのだ。
34	藩の陰謀に巻き込まれ、濡れ衣を着せられて逃亡した。もうまともな生き方はできない。
35	部屋住み（武家の次男坊以降）にまともな未来はない。だったら、せめて悪事を犯しておもしろく生きよう。
36	自分には剣しかない。この剣によって名を挙げ、天下人の位に昇るのだ。誰にも邪魔はさせない。
41	代官として私腹を肥やすのが最大の楽しみだ。百姓どもからいくら絞り上げて構うものか。
42	愚かな武士たちに賄賂を贈り、彼らを墮落させることで特権に預かっている商人である。世界の支配者は金だ。
43	由緒ある寺の和尚の影に隠れ、女や麻薬を商っている。町方同心も寺には手出しができないのだ。
44	名門の公家として帝近くに結びつき、その権威を背に貧しい公家の娘たちを売り飛ばしている。
45	慈悲深い大親分／大地主として慕われているが、その裏では悪事に手を染めている偽善者である。
46	忠義深い家老の顔をして、今の殿様を殺し、言いなりになる若君を後継者にせんと企んでいる。
51	蚕社の獄に連座して地位を追われた。もはや蘭学を使って悪事を成す他、生きる術などありはしない。
52	このままでは日本は妖異や夷狄に滅ぼされる。国を救うためには、幕府を倒さねばならない。
53	豊臣恩顧の一族として闇に潜み生きてきた。今こそ徳川の支配を終わらせ、江戸を火の海にするのだ。
54	滅びた民族の末裔だったが、織田信長に手を差し伸べられた。世界を転覆させる。どんな犠牲を伴っても。
55	忍として産まれたが、泰平の世でその技を生かす術は悪事しかない。世の中結局金なのだ。
56	妖怪と人の間に生まれ、どちらにも受け入れられなかった。ならばこの世に復讐してやろう。
61	吸血鬼／黄泉選りに血を吸われて魅了され、その快樂をもう一度得るために操られて悪事を行っている。
62	香港のサッスーン家と結びつき、日本に阿片を売りさばいて巨万の富を得ようとしている。
63	閻羅王に忠誠を誓っており、その完全復活のためならいかなる悪事も厭わない。
64	人類以前の太古の邪神、宇宙的恐怖を崇拜している。星辰正しき時に、彼らはいずれ帰ってくるだろう。
65	世界の根源的悪意、蘭学でいう“Evil”の端末である。世界に悪を拡散させる。そこに理由などありはしない。
66	偉大なる造物主の声を聞いた。我こそは新たな閻羅王、この化政時代を新生させる新しい神なのだ。

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022アークライト/新紀元社

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 アークライト/新紀元社

●クリティカル表（物理攻撃）D66

ダイス目	その結果
11~13	必殺の一撃！ ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
14~16	英雄の気が旺盛！ ラウンド中、[味方]が行なうすべての命中判定のクリティカル値を-1する（下限値9）。
21~23	裂帛の気合が敵の防御を打ち砕く。ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
24~26	一撃が深く押し込む！ 攻撃対象に【転倒】を与え、ダメージロール+2D。
31~33	猛烈な一撃が相手の装甲を完全に撃ち貫く。ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
34~36	対象を激しく流血させる。攻撃対象はシーン中、命中判定のファンブル値+2（上限値6）する。
41~43	一撃が甲冑の隙間をくぐり、急所をしかとえぐる。ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
44~46	対象の動きを見切った。武器ひとつの装備を選び、その対象との対決にシーン中【有利】を得る。
51~53	会心の一撃が空間をも切り裂く。ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
54~56	相手の武器を弾く。武器ひとつの装備を解除させる。エネミーの場合、ダメージロール+5D。
61~63	完全なる武道の極意。ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
64~66	見切りが開眼する。セッション終了時まで、あなたが行なう防御判定のクリティカル値-2（下限値9）。

※自己使用に限り複製を許可します。

©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 アークライト/新紀元社

●クリティカル表（特殊攻撃）D66

ダイス目	その結果
11~13	神仏の加護が呪力を増大させる！ ダメージロール+5D。
14~16	放出した以上の霊力を天地から吸収する。あなたの【MP】が即座に5D点回復する。
21~23	渾身の術式が発動する！ ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
24~26	一撃離脱！ あなたは[飛行状態]としてメインプロセス終了後に即座に通常移動を行なってもよい。
31~33	猛烈な一撃が相手の装甲を完全に撃ち貫く。ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
34~36	呪力が相手を金縛りにする。[マヒ]【転倒】【封魔】【スタン】から2つ選んで攻撃対象に与える。
41~43	魔力が暴走し、破壊の渦を産み出す。ダメージロール+5D。
44~46	世界の真理を知る。セッション終了まであなたの【魔導値】【抗魔値】【異能攻撃力】+2（重複しない）。
51~53	大魔術が天地を鳴動させる。ダメージロール+2Dし、対象の防御修正を無視。
54~56	相手の武器を弾く。武器ひとつの装備を解除させる。エネミーの場合、ダメージロール+5D。
61~63	相手の装甲をはぎ取る。メインプロセス終了後からシーン終了まで、対象の防御修正をすべて0に。
64~66	敵の精気を吸い上げる。あなたの【HP】が即座に5D点回復する。この効果は【覚悟状態】でも有効。

※自己使用に限り複製を許可します。

©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 アークライト/新紀元社

●クリティカル表（探索）D66

ダイス目	その結果
11~13	落ちていたサイフを拾う。中には小銭が入っていた（財産ポイント1）。
14~16	うち捨てられていた石仏を見つけ、手を合せる。あなたの【MP】をキャラクターレベル点回復させる。
21~23	全員の士気があがる。登場しているキャラクターが次に行なう探索判定の達成値+2。
24~26	棚からばた餅が落ちてくる。食べるなら食べたキャラクターの【HP】が2D点回復する。
31~33	傷ついた小動物を助ける。次セッションのプリプレイで、あなたは恩返しとして財産ポイント4点を得る。
34~36	銀貨の詰まったずっしり重い財布を拾う（財産ポイント2）。
41~43	探索を通して心が鍛えられる。セッション終了まで、あなたの〈精神〉の防御修正を+キャラクターレベル。
44~46	出逢った狐が気まぐれに幸運を授ける。あなたが次に行なう判定の達成値に+【幸運】。
51~53	葉箱を発見する。がまの油（「天下」P207）か若水（「天下」P207）を【キャラクターレベル÷5】個得る。
54~56	花鳥風月を感じるちょっとした出来事。あなたの【HP】と【MP】が1D点回復する。
61~63	ふと故郷を思い出す。あなたの【MP】を1D点回復し、次に行なう判定に【有利】を得る。
64~66	埋められていた大量の小判（財産ポイント3）を発見する！

※自己使用に限り複製を許可します。

©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 アークライト/新紀元社

●ファンブル表（探索）D66

ダイス目	その結果
11~13	調査の過程で大きな音を立ててしまう。その結果何が起きるかはGMが面白くなるように決定する。
14~16	何かに足をぶつける。判定は成功として扱うが、キャラクターレベル点の【HP】を失う。
21~23	まったく事件と無関係な面白い本を見つけて読みふける。【MP】を【知知】×2点回復する。
24~26	床下で震えている狐を思わず助けてしまい、時間を浪費する。GMは恩返しさせてもよい。
31~33	床を踏み抜いてしまい、足をくじく。シナリオ終了時まで、【反射】判定のファンブル値+2。
34~36	敵に発見される！ GMはPCと同人数で、PCと同レベルのエネミーを登場させる。
41~43	疲労が蓄積される。このシナリオ中、戦闘を除く探索判定の達成値-1。
44~46	財布を落としてしまう。なんということだ。財産ポイントを1D6点失う。
51~53	誰かの位牌を蹴り飛ばし、祟りを受ける。〈闇〉5Dダメージを受ける。
54~56	誰かの隠したへそくりを発見する。財産ポイントを+1する。
61~63	敵に発見される！ GMはPCと同人数で、PCと同レベルのエネミーを登場させる。
64~66	閻魔の誘惑を受ける。キャラクターレベル点の【HP】を失う。【種別】：妖異！なら【MP】も同じだけ失う。

※自己使用に限り複製を許可します。

©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 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】か【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。ゲームの効果はない。
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。

©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 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ぬ。
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を失う。あなたは隠している秘密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。

©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 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	徒労につく徒労。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。何が起きるかは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	地元ヤクザとのめ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アタラメだったことが判明する。
61~63	狐か狸に化かされて、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。

©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 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	何を勧進言されたのか、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、相手の愚にもつかない話に付き合わされ、【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ふ。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の誰か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、「よくぞ正体見破った」と褒ってきた！ なんということだ。

※自己使用に限り複製を許可します。

©2022Ukyou Kodachi / Team Barrel Roll ©2022 アークライト／新紀元社