





名前





後見人

経歴・能力値	武芸	喧嘩	体錬	根性	常識	大器	魂
修正						1	5
初期能力値							

端数切捨 手札上限

成長				
[正] で記入				

成長後能力値					
使用スート					任意
	武芸	喧嘩	体錬	根性	
	民明書房	攻略考察	過去語り	応援	

	自身の判定時のロールプレイ	支援時のロールプレイ
	武芸 鍛錬により身に着けた戦闘技術を発揮する 洗練された奇想天外な技を繰り出す	敵味方いずれかの技を 民明書房解説する
	喧嘩 戦いの経験や直観に基づく機転を発揮する 戦場・状況・敵の技への確に反応する	戦場や敵の技の 攻略方法を語る
	体錬 鍛え上げた肉体の強さを発揮する 筋肉・骨だけでなく感覚器官にも及ぶ	自PCで対象PCの過去 (対決・共闘等)を語る
	根性 苛酷な環境や状況に耐える 逆境を精神力で乗り越える	自PCかNPCを通じて 味方の応援を行う
任意	常識 男塾は狂気の世界、常識は通用しない	

塾生外見

魁男塾

T R P G

卓上課外遊戯

ひとつ、塾生は忠節をつくすべし
ひとつ、塾生は武勇を貴ぶべし
ひとつ、塾生は質素をむねとすべし

塾生情報 (設定・特徴・経歴・流派など)

判定方法

「手札から任意の1枚を選んで」または「山札を1枚めくって」
【使用したトランプの数字】【使用したスートに基づく能力値】
のどちらか高い方が、目標値以上なら判定成功
使用したトランプのスートに応じた、ロールプレイを行うこと
特訓・戦闘以外の場面では、能力値に常識を代用可能

戦闘方法

戦闘はPC1名のみが参加可能で、敵・敵集団へは単独で対峙する
戦闘に参加するPC以外のPLは、判定支援のみ可能
敵は2~4個の目標値を持ち、1個ずつ判定していく
判定に連続失敗するか、最後の判定に失敗すると敗北/死亡し、
次の特訓・戦闘までは登場できない

判定成功/戦闘勝利による成長

特訓判定では、成功時に使用した能力の、成長+2
戦闘勝利時は、任意の能力2つの、成長+1
成長上限は1枠につき5、大器の数だけ枠を使用可

トランプの配布と補充

トランプはシーン毎に一旦回収し、その後上限(=魂)を配布
特訓や戦闘中は補充されない

戦闘での判定支援

戦闘中以外のPLは、演出で戦闘に介入し、判定を支援でき
「手札から任意の1枚を選んで」使用し、使用したトランプの
スートに応じた、ロールプレイを行うことで、
判定に+5 できる。複数のPLが同時に行う事もできる